

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, N., S. Rahayu, dan A. Kurniawan. 2025. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi ZEP Quiz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Berbasis Digital." *Jurnal Pendidikan Dasar* 16(2): 145–156.
- Alfarizi, M., D. L. Pratama, dan C. Hasanudin. 2025. "Desain Media Game-Based Learning Berbasis Zep Quiz sebagai Sarana Pembantu dalam Pembelajaran Teks Prosedur di SMP." *Prosiding Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* 5(1): 112–120.
- Alibasya, A. A., S. F. Aditya, L. F. Putri, dan E. D. Farisandy. 2024. "Efektivitas Teknik Keyword Mnemonic untuk Meningkatkan Memori Jangka Panjang Kosakata Bahasa Inggris." *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi (JPPP)*.
- Aljohani, M. 2021. "Principles of Constructivism in Foreign Language Teaching." *Journal of Literature and Art Studies* 11(1): 88–93.
- Anderson, L. W., dan D. R. Krathwohl. 2021. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Pearson Education.
- Andrianti, D., H. Setiawan, dan B. Nugroho. 2026. "Implementasi Gamifikasi melalui ZEP Quiz untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Inovatif* 8(1): 55–67.
- Ariandini, N., dan R. A. Ramly. 2023. "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Kependidikan Media* 12(2): 107–116.
- Asrinawati, A., E. L. S. Choirunisa, N. Khamilah, S. A. Pamela, dan F. Pusparini. 2024. "Potensi Pembelajaran Aktif dengan Metode Konstruktivisme." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4(3).
- Barrett, K. E., S. M. Barman, H. L. Brooks, dan J. X. J. Yuan. 2023. *Ganong's Review of Medical Physiology*. Edisi ke-27. McGraw-Hill Education.
- Bear, M. F., B. W. Connors, dan M. A. Paradiso. 2021. *Neuroscience: Exploring the Brain*. Edisi ke-4. Wolters Kluwer.
- Blake, M. L., dan J. K. Hoepner. 2023. *Clinical Neuroscience for Communication Disorders: Neuroanatomy and Neurophysiology*. Plural Publishing.
- Brookhart, S. M. 2021. *Classroom Assessment and Educational Measurement*. Edisi ke-4. Routledge.
- Brookhart, S. M. 2021. *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. ASCD.
- Bryce, T. G. K., dan E. J. Blown. 2024. "Ausubel's Meaningful Learning Re-Visited." *Current Psychology* 43(2): 4579–4598.

- Campbell, N. A., L. A. Urry, M. L. Cain, S. A. Wasserman, P. V. Minorsky, dan J. B. Reece. 2020. *Campbell Biology*. Edisi ke-12. Pearson Education.
- Clark, R. C., dan R. E. Mayer. 2023. *E-Learning and the Science of Instruction*. Edisi ke-5. Wiley.
- Creswell, J. W., dan J. D. Creswell. 2023. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Edisi ke-6. Sage Publications.
- Çimer, A. 2022. "What Makes Biology Learning Difficult and Effective: Students' Views." *Educational Research and Reviews* 17(4): 110–118.
- Erawati, N. K., dan P. B. Adnyana. 2024. "Implementation of Jean Piaget's Theory of Constructivism in Learning: A Literature Review." *Indonesian Journal of Educational Development* 5(3): 394–401.
- Fahrani, M., dan K. E. Tambunan. 2025. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi Zep-Quiz pada Materi Ketenagakerjaan di Kelas XI di SMAN 1 Percut Sei Tuan." *Journal of Science and Social Research* 9(2).
- Fauzi, A., dan Mitalistiani. 2018. "High School Biology Topics That Perceived Difficult by Undergraduate Students." *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi* 2(2): 73–84.
- Fauzi, A., A. M. Rosyida, M. Rohma, dan D. Khoiroh. 2021. "The Difficulty Index of Biology Topics in Indonesian Senior High School: Biology Undergraduate Students' Perspectives." *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)* 7(2): 149–158.
- Fillah, B. Z., A. I. Kharisma, dan M. M. Huda. 2024. "Analisis Constructivism Approach dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6(5): 5732–5745.
- Fitria, V. A., A. R. Habibi, L. Hakim, dan M. Islamiyah. 2021. "Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang During the Pandemic." *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(2): 75–82.
- Fraenkel, J. R., N. E. Wallen, dan H. H. Hyun. 2022. *How to Design and Evaluate Research in Education*. Edisi ke-11. McGraw-Hill Education.
- Hall, J. E. 2021. *Guyton and Hall Textbook of Medical Physiology*. Edisi ke-14. Elsevier.
- Hayya, L. A. 2023. "Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan." *Ekspone* 13(2): 66–76.
- Hernanz, V., C. Latorre-Coscolluela, C. Suárez, dan E. Lanchares-Sancho. 2024. "Revitalising Learning in Three University Contexts: Unleashing the Power of the Quizizz App to Increase Self-Efficacy, Intrinsic Motivation, Satisfaction and Performance." *Education and Information Technologies* 29(17): 23917–23935.

- Indah, A., dan A. Abimanyu. 2024. "The Application of David Ausubel's Theory of Meaningful Learning in Enhancing Students' Conceptual Understanding." *Indonesian Journal of Educational Technology*.
- Irkhamni, I., A. Z. Izza, W. T. Salsabila, dan N. Hidayah. 2021. "Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik." *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*: 127–134.
- Jameson, J. L., A. S. Fauci, D. L. Kasper, S. L. Hauser, D. L. Longo, dan J. Loscalzo. 2022. *Harrison's Principles of Internal Medicine*. Edisi ke-21. McGraw-Hill Education.
- Kandel, E. R., J. D. Koester, S. H. Mack, dan S. A. Siegelbaum. 2021. *Principles of Neural Science*. Edisi ke-6. McGraw-Hill Education.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Biologi Fase F SMA/MA*. Kemendikbudristek.
- Krathwohl, D. R., B. S. Bloom, dan B. B. Masia. 2021. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook II: Affective Domain*. Longman.
- Maolida, E. H., dan V. A. Salsabila. 2021. "Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers." *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2): 54–60.
- Marieb, E. N., dan K. Hoehn. 2023. *Human Anatomy & Physiology*. Edisi ke-12. Pearson.
- Maryunani. 2021. "Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi melalui Aplikasi Media digital untuk Kelas VI SDN Krembangan Selatan III Surabaya." *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1(4): 190–196.
- Mayer, R. E. 2021. *Multimedia Learning*. Edisi ke-3. Cambridge University Press.
- Melmed, S., R. J. Auchus, A. B. Goldfine, R. J. Koenig, dan C. J. Rosen. 2022. *Williams Textbook of Endocrinology*. Edisi ke-15. Elsevier.
- Mudana, W. 2023. "The Effect of Ethnoscience-Based Course Review Horay Learning Towards Cultural Concept Understanding and Science Process Skills of the Elementary School Students." *Nurture* 17(2): 137–148.
- Musarillawanty, N., G. H. Selaras, M. Fadilah, dan R. Darussyamsu. 2024. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Sistem Koordinasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik." *BIOCHEPHY: Journal of Science Education* 4(1): 87–91.
- Nafiati, D. A. 2021. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik." *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21(2): 151–172.

- Ni'amah, K., dan S. M. Hafidzulloh. 2021. "Teori Pembelajaran Kognitivistik dan Aplikasinya dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr* 10(2): 204–217.
- Nitko, A. J., dan S. M. Brookhart. 2021. *Educational Assessment of Students*. Edisi ke-9. Pearson.
- Nurhayati, E., S. Mulyani, dan R. Putra. 2023. "Penilaian Ranah Afektif dalam Pembelajaran untuk Mengembangkan Karakter Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan* 14(2): 118–126.
- Nurlatifah, A., A. Usman, dan N. Hidayati. 2023. "Penerapan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Bondowoso." *Jurnal Biologi* 1(4): 1–6.
- OECD. 2021. *21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World*. OECD Publishing.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. 2023. **Students, Digital Devices and Success: A Review of Digital Learning in Education*. OECD Publishing.
- Ornstein, A. C., dan F. P. Hunkins. 2022. *Curriculum: Foundations, Principles, and Issues*. Edisi ke-8. Pearson.
- Pahru, S., M. Gazali, M. A. Pransisca, A. D. Marzuki, dan N. Nurpitasari. 2023. "Teori Belajar Kognitivistik dan Implikasinya dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar." *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan* 4(4): 1070–1077.
- Pertiwi, D. A., dan P. Kalisa. 2024. "Game-Based Learning in EFL Classrooms: Students' Perceptions and Motivation Through Zep Quiz." *Foster: Journal of English Language Teaching* 7(2): 175–188.
- Plass, J. L., R. E. Mayer, dan B. D. Homer. 2021. *Handbook of Game-Based Learning*. MIT Press.
- Purves, D., G. J. Augustine, D. Fitzpatrick, W. C. Hall, A. S. LaMantia, R. Mooney, M. L. Platt, dan L. E. White. 2023. *Neuroscience*. Edisi ke-7. Oxford University Press.
- Raharjo, S. D. D., S. Erlinaningtyas, dan W. Sunarno. 2025. "Kajian Transformasi Gamified Assessment via Zep Quiz: Inovasi Instrumen Formatif untuk Pendidikan Berkualitas." *Proceedings National Conference Sinesia* 1(1): 230–240.
- Rahman, F., dan A. Supriyadi. 2024. "Partisipasi Aktif Peserta Didik dalam Pembelajaran sebagai Upaya Penguatan Karakter dan Sikap Positif." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 9(1): 67–76.
- Rahmawati, F., dan I. R. W. Atmojo. 2021. "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu* 5(6): 6271–6279.

- Ramdani, A., J. Jamaluddin, dan G. Gunawan. 2022. "Pembelajaran Berpusat pada Peserta Didik dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir dan Pemecahan Masalah." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 11(2): 215–223.
- Ratnasari, R. Y., V. Rulviana, dan A. Sudjanuwarini. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL dan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Kelas V SDN 3 Klegen Tahun Ajaran 2023/2024." *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2(2): 1039–1044.
- Ratnawati, E., dan R. Wahyuni. 2025. "Pemanfaatan ZEP Quiz sebagai Media Asesmen Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik." *Jurnal Edukasi Sains* 13(1): 88–98.
- Ryan, R. M., dan E. L. Deci. 2020. "Intrinsic and Extrinsic Motivation from a Self-Determination Theory Perspective: Definitions, Theory, Practices, and Future Directions." *Contemporary Educational Psychology* 61: 101860.
- Ryan, R. M., dan E. L. Deci. 2021. *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.
- Sari, S. E., M. R. Pahlevi, dan S. Safitri. 2024. "Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *VistaCreate* dengan Pendekatan VCT." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 14(3): 265–274.
- Sarnoto, A. Z., dan L. Hayatina. 2024. "Teori Humanistik dalam Pembelajaran dan Implementasinya pada Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5(1): 45–53.
- Schunk, D. H. 2021. *Learning Theories: An Educational Perspective*. Edisi ke-8. Pearson.
- Schunk, D. H., dan M. K. DiBenedetto. 2021. "Motivation and Social Cognitive Theory." *Contemporary Educational Psychology* 60: 101832.
- Silverthorn, D. U. 2022. *Human Physiology: An Integrated Approach*. Edisi ke-9. Pearson.
- Slavin, R. E. 2022. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Edisi ke-14. Pearson.
- Susanto, A. 2022. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Sutarto, S., S. Rahayu, dan A. Widodo. 2023. "Penerapan Teori Kognitif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*.
- Tekkaya, C., Ö. Özkan, dan S. Sungur. 2001. "Biology Concepts Perceived as Difficult by Turkish High School Students." *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 21: 145–150.
- Tohari, B., dan A. Rahman. 2024. "Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4(1).

- Tortora, G. J., dan B. H. Derrickson. 2021. *Principles of Anatomy and Physiology*. Edisi ke-16. Wiley.
- Vankúš, P. 2021. “Influence of Game-Based Learning in Mathematics Education on Students’ Affective Domain: A Systematic Review.” *Mathematics* 9(9): 986.
- VistaCreate*. 2024. About *VistaCreate*.
- Yuniarti, B. D., dkk. 2023. “Pengaruh Warna terhadap Short Term Memory Mahasiswa.” *Journal of Psychology Today* 1(4): 272–280.