

DAFTAR PUSTAKA

- Afrian S, D. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 6.
- Agusriyani, Z., Idrus, I., & Yennita, Y. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Sistem Koordinasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 5(1), 31–39. <https://doi.org/10.33369/diklabio.5.1.31-39>
- Agustin, I., & Supriyanto, A. (2020). Permasalahan Pendidikan Di Indonesia. *Magistra, Vol 21, No 69 (2020): Magistra Edisi Juni*, 15. <http://journal.unwidha.ac.id/index.php/magistra/article/view/186>
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., & Kartika, F. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i72022p698-706>
- Amalia, N. F., Suharsono, S., & Ardiansyah, R. (2022). Hubungan Kepercayaan Diri Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi. *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(3), 156–163. <https://doi.org/10.32938/jbe.v7i3.1974>
- Anderson, & Kratwohl. (2017). *Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian*. Rineka Cipta.
- Ariyanto, A., Priyayi, D. F., & Dewi, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (Sma) Swasta Salatiga. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v9i1.1377>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran* (P. RajaGrafindo (ed.)).
- Campbell, N. A., Reece, J. B., Urry, L. A., Cain, M. L., Wasserman, S. A., Minorsky, P. V., & Jackson, R. B. (2020). *Campbell Biology 12th Edition*. Pearson.

- Ekaningtiass, P., Fitriani, H., Nurudin, M. N., & Akhadiyah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Teknologi pada Materi Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII SMP. *Journal on Education*, 6(1), 841–847. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3000>
- Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pesta Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/1297-9686-9-1-118a>
- Haryati, S. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Kooperatif*. Graha Cendekia: Magelang.
- Irmaningtyas. (2017). *Biologi Untuk SMA/MA Kelas X Kelompok Perminatan Matematika dan Ilmu Alam* (R. Rianingtyas & B. Prasetya (eds.); Issue 75). Penerbit Erlangga.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan dalam Interaksi Belajar siswa. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 5.
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma Pembelajaran Biologi Di Era Digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v5i1.5628>
- Kokasih. (2015). *Strategi Belajar dan Pembelajaran* (Yrama Widy).
- Kompri. (2017). *Belajar; Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Media Akademi.
- Kusuma, R. D., Rohman, F., Syamsuri, I., Biologi, P., Malang, U. N., & Pembelajaran, P. (2017). *Permasalahan Dalam Pembelajaran Biologi Pada Jurusan Pertanian Smk Negeri 1 Kademangan Blitar Respon Terhadap Pembelajaran*. *April*, 133–136.
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2018). *Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. 5(3).

- Malik, M. T. (2022). Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo. *Journal of Educational Sciences*, 22(3), 1–130.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nurjanah, A., & Sumardi. (2018). *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. 5(2), 326–334.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT. RajaGrafindoPersada.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Inteleverages*. KENCANA.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sanjaya, wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Group Penerbitan CV Budi Utama.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT. RajaGrafindoPersada.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabes.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Waluyono, L. (2007). Mikrobiologi Umum. *Malang Press*, 49–77. https://doi.org/10.1007/978-3-662-57891-9_3
- Widyardi, T., Sulianto, J., Azizah, M., & Kurniasari, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah

- Besar 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4567–4573.
- Winataputra, Saripudin, U., Delfi, & Refny. (2014). *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*. 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Yakin, M. A. (2021). *Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Siswa Kelas X*. 15(2), 108–114.
- Yani, W. H. (2019). *Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Banda Aceh*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/13067/>
- Yuliana, N. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 31–38. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v4i1.732>
- Yusuf, Y., & Auliya, U. (2011). *Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Menghafal Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Visimedia.