

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., Suryono, H., & Yuliandari, E. (2017). Teknik Penilaian Diri Berbasis Google Form pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
- Al-Muwattho, F. P., Aminuyati, A., & Okianna, O. (2018). Pengaruh pemberian apersepsi terhadap kesiapan belajar siswa pada pelajaran akuntansi kelas xi sma islamiyah pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(2).
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ginangjar, E. G., Darmawan, B., & Sriyono, S. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya partisipasi belajar peserta didik smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 206-219.
- Glynn, S. M., Taasoobshirazi, G., & Brickman, P. (2009). *Science Motivation Questionnaire: Construct validation with nonscience majors*. *Journal of Research in Science Teaching*, 46, 127-146
- Hamzah B. Uno . (2007). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ilma.Z.F, Raharjo & Khaleyla.F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu *Make A-Match* pada materi transpor dan pertukaran zat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal bioedu*. Vol. 11 No. 3. Hal: 672-678
- Koberg, D., & Bagnall, J. (1976). *Values Tech: The Polytechnic School of Values, Leading You to a Higher Degree of Self Awareness*
- Kurniasih, Imas. & Sani, Berlin. (2014). *Teknik dan Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Kata Pena
- Komalasari, Kokom. (2010). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.

- Kompri, M. P. I. (2016). Motivasi Pembelajaran Perspektif guru dan siswa. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*
- Lutfia, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Make A Match Pada Materi Peralatan Display Yang Dipakai Kelas XI Pemasaran Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(2).
- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., & Berliana, N. (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Jurnal pendidikan dan ilmu sosial NUSANTARA*, 2(2), 283-295.
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan media permainan kartu gambar dengan teknik make a match untuk kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120-132.
- Ningsih, E. (2007). Manajemen dan Sumber Daya Manusia. Bandung: Rosda Karya
- Nisa, F. C., Wati, M., & Hartini, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran playing cards dan handout dalam metode pembelajaran make a match untuk melatih keaktifan siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(1), 37-43.
- Prawira .P.A. (2013) .Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Putra, Nusa (2015). Research and Develophment Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2010). Metode-metode Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers
- Rusman.(2014.) Metode-Metode Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, W.(2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Pendidikan. Jakarta: Kencana.

- Solihat,R. dkk. (2022). *Buku Panduan Guru Biologi SMA/MA Kelas XI*. Kementerian Pendidikan,Kebudayaan, Riset Dan Teknologi
- Sugiyanto. (2010). *Metode-Metode Pembelajaran Inovatif*.Surakarta: Yuma Pustaka
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Utami. S.R (2022) *Desain Pembelajaran Materi Sistem Endokrin Menggunakan Strategi Pembelajaran ASICC Untuk Siswa Kelas XI*. Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Widodo,A. (2021). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam : Vol.VII*
- Van den Akker, J., Gravemeijer, K., & McKenney, S. (2006). Introducing educational design research. In *Educational design research* (pp. 15-19). Routledge.
- Yendrita, Y., Eljonahdi, E., & Anggraini, R. U. (2019). Motivasi Pemilihan Lintas Minat Biologi pada Siswa Jurusan Ilmu Sosial. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(2), 104-110.
- Zagoto, S. F. L. (2019). Efikasi diri dalam proses pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 2(2), 386-391.