

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Anamalai, T. R. (2019). A Comparative Study of Formative Assessment Tools. *Journal of Information System and Technology Management*, 61-71.

Hamalik. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.

Herwina. (2021). *Analisis Model-Model Pelatihan*. Madiun Bayfa Cendikia Indonesia

Kadir.(2015). *Statistika Terapan : Kosep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisler dalam Penelitian*.Jakarta.Raja Grafindo Persada

Paramansyah. (2020). *Manajmen Pendidikan : Dalam Menghadapi Era Digital*. Medan. FE Universitas Pembangunan Panca Budi

Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Ramirez, L. L. (2013). *Teknologi Pendidikan Bagi Para Pemimpin Sekolah*. Jakarta: PT Indeks

Riadi, Adi. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar*. Bandung, Remaja Rosda Karya.

Sudjana. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar*. Bandung, Remaja Rosda Karya.

Suryabrata, S. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Susilana, Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung. Wacana Prima

Tilaar. (2012). *Standarisasi Pendidikan Nasional : Suatu Tinjauan Kritis*. Jakarta. Rineka Cipta.

Sumber Jurnal :

Agus Suharsono. (2020). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pelatihan Dasar Cpn's Kemenkeu Generasi Milenial*. Paedagoria. Vol.11 (No.1). Hal.60-66.

- Amelia, Susanto, dan Fatahillah. (2015). *Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Himpunan Berdasarkan Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Kelas VII-A di SMPN 14 Jember*. Jukasi Unej. Vol.2 (No.1) Hal.1-4.
- C.A. Citra dan B. Rosy. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. JPAP. Vol.8 (no.2). ISSN 2338-9621.
- Halimatus Solokah. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas Viii Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*. BAPALA Unesa. Vol.7 (No.3)
- Muh. Sain Hanafy. (2014). *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Lentera Pendidikan Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Vol.17 (No.1). ISSN2580-5223. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Muhasim. (2017). *Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. PALAPA Stitpan. Vol.5 (No.2)
- Panggabean dan Harahap. (2020). *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika*. Journal of Mathematic and Science. Vol.6 (No.1). ISSN 2579-6550.
- Rendik Uji C.R. dan Bety N.A. (2014). *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss)*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol.12 (No.1). Hal.41-48.

Sumber Artikel:

- Sri Redjeki. (Desember 2016). Kesehatan dan Keselamatan Kerja. Pusdik SDM Kemenkes RI. <http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wp-content/uploads/2017/08/Kesehatan-dan-Keselamatan-Kerja-Komprehensif.pdf>.

Sumber Internet:

- Edi Elisa. (2016). Pengertian Media Pembelajaran. <http://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Pengertian-Media-Pembelajaran.html> (Diakses pada tanggal 16 Juni 2021)

- Eneng Dianjafra. (2014). *Tes Objektif*.
<https://arifinmuslim.wordpress.com/2014/02/22/tes-objektif/> (diakses pada tanggal 18 Agustus 2021)
- Irso. (2020). Dirjen PPI: *Survei Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Bagian Penting dari Transformasi Digital*.
https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi-digital/0/berita_satker (diakses pada tanggal 8 Juni 2021)
- Hanif Akhtar. (2017). Cara Mengatasi data berdistribusi tidak normal.
<https://www.semestapsikometrika.com/2017/12/mengatasi-data-tidak-normal.html?m=1>. (diakses pada 30 juni 2022)
- _____. (2020). *Korelasi Pearson Product Moment*.
<https://analisadatastatistik.my.id/korelasi-pearson-product-moment/> (diakses pada tanggal 30 Agustus 2021)

Sumber Lain

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 19