

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. N., Darusman, Y., & Mahendra, H.H., (2019). "Penggunaan Media Pembelajaran dengan Benda Konkret untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika". *Jurnal Social, Humanities and Educational Studies* 2(2): 148-154.
- Arrahim., Sugiharti., & Hanyulianti. (2022). "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 6(2): 208-2018.
- Arifin, Z. (2011). "Penelitian Pendidikan". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2016). "Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik dan Prosedur". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik". Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmarnis. Yuhelman & Murwinda, R. (2016). "Media dan Efektivitas Belajar siswa untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berdaya Saing Tinggi." *Jurnal Zarah* 4(1):34-46.
- Asrul. Ananda, R, & Rosnita. (2014). "Evaluasi Pembelajaran". Medan: Cita Pustaka Media.
- Ayu Ningdyah, N. Suherningsih, & Iffah, J.D. N. "Pengaruh media Pembelajaran Berbantuan Quizizz pada Materi Aljabar Terhadap Hasil Belajar". *jurnal Theorems* 6(2): 148-156.
- Citra, C. A. & Rosy, B. (2020). "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 8(2):261-272.
- Daud, F. (2012). "Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)* 19(2):243-255.
- Dewi, R. M. Ghofur, M. A. & Soejoto, A. (2020). "Pelatihan Game Edukasi Android Berbasis HOTS Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran." *Journal of Community Engagement* 1(1):59-67.
- Fauhah, H. & Rosy, B. (2021). "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 9(2):321-334.
- Gustiansyah, K. Sholihah, N. M. & Sobri, W. (2020). "Pentingnya Penyusunan RPP untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Belajar Mengajar di Kelas." *Jurnal Administrative Science* 1(2):81-94.
- Hardani. Andriani, H. Yustiawati, J. Utami, E. F. & Istiqomah, R. R. (2020). "Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif". Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Husna, K. (2021). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru". (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.
- Isnawan, M.G. (2020). "Kuasi Eksperimen. Editen by Sudirman". Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia.

- Kusumaningrum, T. (2016). "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Belajar Kosakata Bahasa Prancis di SMA Negeri 2 Klaten." (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kristanto, A. (2016). "*Media Pembelajaran*". Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Mulyati, S., dan Evendi, H. (2020). "Pembelajaran Matematika melalui Media *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3(1): 64-73.
- Nafiati, D. A. (2021). "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif Afektif dan Psikomotorik." *Jurnal Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21(2):151-172.
- Nuralan, S. (2021). "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 1 Tolitoli." *Jurnal Inovasi Penelitian* 2(7):1917-1924.
- Nurchayyo, B, H., & Khasanah, I. (2016). "Analisis Pengaruh Persepsi Harga, Kualitas Pelayanan, Lokasi dan *Word of Mouth* Terhadap Keputusan Pembelian (Studi pada Taman Joglo café Semarang)." *Diponegoro Journal of Management* 5(3):1-16.
- Nurhayati, E. (2020). "Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring melalui Media *Game Edukasi Quizizz* pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19." *Jurnal Paedagogy* 7(3): 145-150.
- Nurjan, S. (2016). "*Psikologi Belajar*". Pnorog: Wade Group.
- Pagarra, H. Syawaluddin, Krismanto, W. & Sayidiman. (2022). "*Media Pembelajaran*." Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Peraturan Pemerintah (PP) No 19 Tahun 2005 Pasal 20.
- Rafika. (2021). "Pengaruh Penggunaan Media *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP AL-Rifa'ie Gondanglegi." (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Rahman, A., Munandar, S.A., Fitriani, F., Karlina, Y. dan Yumriani. (2022). "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1):1-8.
- Ristawati. (2017). "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri Sinjai". (Skripsi). Universitas Negeri Makassar, Makassar.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. E., 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* 4(2):163-172.
- Siregar, S. F. (2019). "Meningkatkan hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas VII-2 Melalui Pendekatan Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif di SMP Negeri 29 Medan." *Jurnal Biolokus* 2(2):217-221.
- Sugiyono. (2016). "*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*". Bandung: Alfabeta.

- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., dan Sarwi., M. (2021). "Peningkatan Motivasi dan Hasil belajar Siswa Melalui Media *Game* Edukasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2(6):943-952.
- Wahyuuddin, W. (2016). "Pendidikan Sepanjang hayat Menurut Perspektif Islam (Kajian Tafsir tarbawi)." *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 3(2):191-208.
- Wibawanto, W. (2017). "Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif." Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wicaksono, D. & Iswan. (2019). "Upaya Meningkatkan hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang Banten." *Jurnal Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD* 3(2):111-125.
- Yulianti, A. & Ekohariadi. (2020). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar." *Jurnal IT-Edu* 5(1):527-533.
- Yusuf, M. (2018). "Pengantar Ilmu Pendidikan". Palopol: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Yolanda, S. & Meilani, S. F. (2021) "Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 7(3): 915-921.
- Zuhriah, F. Fhadillah, M. Utami, A. D. (2021). "Implementasi Google Classroom pada Studi Kelayakan Bisnis Mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 13(2):82-90.