

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Syah, Muhibbin. (2017). *Psikologi Belajar*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Yaumi, Muhammad. (2017). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup

### Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

### **Skripsi**

Aprilla, Ayu. (2016). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika*. Bandung: Universitas Langlangbuana.

### **Jurnal**

Komari, Noor Pratiwi. (2015). *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang*. Jurnal Pujangga Volume 1, Nomor 2.

Sou, Sou & Zalika. (2018). *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. European Journal of Social Sciences Education and Research Volume 12, No 1.

Suprihatin, Siti. (2015). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro Volume 3, Nomor 1.

Widiatmaka, Pipit. (2016). *Kendala Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Di Dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Civics Volume 13, Nomor 2.

Zhao, Fang. (2019). *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*. International Journal of Higher Education Volume 8, No 1.

### **Internet**

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Belajar> (diakses pada 09 Desember 2018)

<https://www.google.co.id/amp/s/www.silabus.web.id/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-minat-belajar/amp/> (diakses pada 10 Desember 2018)

<https://m.detik.com/news/bbc-world/d-4339545/pelajar-indonesia-salah-satu-pengguna-teknologi-tertinggi-di-dunia> (diakses 30 Maret 2019)

<http://kalimantanpost.com/2019/03/guru-melek-teknologi-se-indonesia-baru-40-persen/> (diakses 30 Maret 2019)