

Daftar Pustaka

- Aini, Yulia Isratul. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 2. hlm. 1-6.
- Akbar, Sadun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Graffindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chrisnanda, David Hermawan. (2017). Efektifitas Pembelajaran dengan Game Edukasi Terhadap Minat Belajar peserta didik [skripsi]. Salatiga : Universitas Kristen Satya Wacana.
- Citra, Cahyani Amildah dan Brilian Rosy. (2020). Keefektifan Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol. 8, hlm. 261-272.
- CNN Indoensia. (2020). peserta didik Mengaku Bingung dengan Penerapan Belajar Jarak Jauh. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200314185355-20483461/peserta-didik-mengaku-bingung-dengan-penerapan-belajar-jarak-jauh> . Diakses pada 23 Februari 2020.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Yrama Widya.
- Depdiknas RI. (2003). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas RI. (2005). Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. Jakarta : Depdiknas.
- Dickey, M. D. (2006). Game Design Narrative for Learning : Appropriating Adventure Game Design Narrative Devices and Techniques for the Design of Interactive Learning Environments. *Educational Technology Research and Development*. Vol. 54, pp. 245-263.
- Dimiyati, dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Fazriyah, Nurul dan Carton, Rolly Maulana Awangga. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*. Vol. 8, hlm. 199-204.
- Ghony, M. Djuanidi dan Fauzan Almanshur. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta : Ar-ruzz Media.
- Hardianto, dan Irwan K. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Game. https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_6.pdf. Diakses pada 10 Oktober 2021.
- Herabudin. (2010). Ilmu Alamiah Dasar. Bandung : Pustaka Setia.
- Ikhtiarini, Dwi dan Achmad Lutfi. (2012). Media Pembelajaran Castles of Element Berbasis Komputer Sebagai Media Pada Materi Pokok Unsur, Senyawa, Campuran. *Unesa Journal of Chemical Education*. Vol 1. pp.84-91.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik. Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusuma, Yoselia Alvi. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020 [skripsi]. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*. Volume 37. hal.27-33.
- Mardhiah, Ainun dan Said Ali Akbar. (2018). Efektivitas Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia peserta didik SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*. Vol 6. pp.49-58.
- Mei, Yan Suo dan Zalika Adam. (2018). *Implementing Quizizz as Based Learning in the Arabic Classroom*. *European Journal of Social Sciences*. Vol. 12. pp. 208-212.
- Mohamad, Monaim. (2021). *Challenges Towards Quizizz*. *International Journal of Scientific & Technology Research*. Vol. 9. pp. 994-1001.
- Novaliendry, Dony. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus peserta didik Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. Vol 6, hlm. 106-118.
- Nugroho, Irfan Adi (2019). *Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz*. Yogyakarta : Tidak diterbitkan.
- Pratiwi, Nuning Indah. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*. Volume 1. pp.202-224.

- Prawanti, Lia Titi dan Woro Sumarni. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Puspitayanti, Desak Made Ari, dkk. (2020). Developing Online Formative Assessment Using Quizizz for Assessing Reading Competency of The Tenth Grade Students in Buleleng Regency. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 4. pp.36-37.
- Rahman, Ridwan Arif dan Dewi Tresnawati. (2016). Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajarann Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*. Vol 13. hlm.184-190.
- Rahmayanti, Arista. (2016). Keefektifan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri Kepandean 03 Kecamatan Dukuhhuri Kabupaten Tegal[skripsi]. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Rasidi, dkk. (2021). Hambatan Guru dalam Pembelajaran Daring: Studi Kasus di Kelas V MIN 2 Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume VIII. Hlm.159-174.
- Rasyin, Harun dan Mansur. (2007). *Penilaian Hasil belajar*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Refnita, Lely. (2017). The Effect of Regular Quizzes towards Students' Achievementin a Content-Based Subject. *English Language Teaching and Research*. Vol.1. pp. 176-189.
- Rohmawati, Afifatu. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 9. hlm.15-32.
- Rosy, Brilliant. (2013). School Based Management: Keefektifan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Madiun. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. pp.92-102.
- Saadi, Fransiska. (2013). Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Media Tepat Guna Di Kelas IV Sekolah Dasar 02 Toho[skripsi]. Pontianak : Universitas Tanjungpura.

- Sadiman, Arief S, dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Graffindo Persada.
- Sadulloh, Uyoh. (2010). *Pedagogik(Ilmu Mendidik)*. Bandung : Alfabeta.
- Sapaat, Asep. (2012). *Stop menjadi Guru!*. Jakarta : PT. Tangga Pustaka.
- Sartika, Dewi. (2019). Analisis Efektifitas Pendapatan Retribusi Daerah Dalam Meningkatkan Pendapatan Asli Daerah Kota Palembang[skripsi]. Palembang : Universitas Muhammadiyah Palembang
- Septiani, Erlita. (2015). Game Edukasi sebagai Sarana Pendidikan. <http://berbasistik.blogspot.com/2015/12/game-edukasi.html>. Diakses pada 13 Oktober 2021.
- Setiawan, Agung, dkk. (2019). *Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020*. Semarang : Seminar Nasional Edusaintek.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugono, Dendy. (2008). *Kamus Basaha Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional
- Tim Panduan Penulisan KTI Mahasiswa FKIP Unpas. (2021). *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa*. Bandung: FKIP Unpas.
- Tirtadewi, Ni Kadek Arsita. (2020). Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Kuis. <https://kkn.undiksha.ac.id/index.php/blog/kelebihan-dan-kekurangan-aplikasi-pembelajaran-berbasis-kuis-quizizz>. Diakses pada 29 Oktober 2021.
- Usagawa, Tsuyoshi dan Mon Mon The. (2018). Effectiveness of E-Learning Experience through Online Quizzes: A Case Study of Myanmar Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. Vol. 12. pp.157-176.

- Wandi, Sustiyo dan Tri Nuharsono. (2013). Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Karangturi Kota Semarang. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. Agustus, pp. 524-535. Wijayanto, Erwin. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA peserta didik Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *JPGSD*. Vol. 05. hlm. 338-347.
- Wijayanto, Pikir Wisnu dan Yahdi Siradj. (2017). The Educational Game “Indonesia Tribes” for Kindergarten Students. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education (IJPTE)*. Vol. 1 pp. 27-36.
- Yakin, Rohman Qomarul, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar peserta didik Pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, dan Jatuh Bebas. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. Vol. 8. hal. 21-30.
- Yulianti, Ary dan Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal Information Technology and Education*. Vol. 5. hal. 527-533.