

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrawati, S., & Hermansyah, T. (2020). International Journal of Education. *Use of Quizizz Education Game Assesment Media Towards Students Motivation in Online Leaning*, 3(1).
- Anggraini, Windi, Apri Utami dan Muhammad Ishaq. 2020. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* untuk tematik dalam pembelajaran jarak jauh kelas III di SDN Kebayoran lama utara 07 Pagi. Jakarta :
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo
- Persada.Asrul, dkk. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Asral, S & Chandra, R (2021). *Journal MSI Transaction of Education*. Perbedaan Motivasi Belajar Peserta didik yang Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz dengn Media Evaluasi Pembelajaran Konvensional. 2 (2).
- Audia, F. (2018). Pembelajaran Mengevaluasi Pengajuan, Penawaran, Dan Persetujuan Dalam Teks Negosiasi Dengan Menggunakan Model Contextual Teaching And Learning Pada Siswa Kelas X Smk Pasundan 2 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018. Skripsi Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung. <http://repository.unpas.ac.id/35587/> (diakses pada Rabu hari tanggal 10 Juli 2019)
- Budiyono dan Afrillian. (2021). Pengaruh Media Online *Quizizz* dan non quiz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika selama pembelajaran daring kelas 2 SD Muhammadiyah 14 Surabaya. Surabaya
- Cahaya Kurnia Dewi (2018) Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Raden Intan Lampung. <https://docplayer.info/93715595-Pengembangan-alat-evaluasi-menggunakan-aplikasi-kahoot-pada-pembelajaran-matematika-kelas-x.html> (Diakses pada hari Rabu 21 mei 2019)
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media

- Dewi, S. R. (2008). Pembelajaran Matematika Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI. Tidak dipublikasikan.
- Elma Mulia Sari. (2020). Upaya peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran daring tema globalisasi melalui media quizizz kelas VI SD Negeri Kutowarinangun 11 Kota Salatiga. Salatiga
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. (2010). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamid, dkk (2020). *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan kita menulis.
- Hasanah, U. (2020). *Google & Quizizz*. Lamongan : Pangan Press.
- Hayyu Desi Setiawati, Sihkabuden, Eka Pramono Adi (2018) Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar. Vol 1, No 4. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/5816> (Diakses pada Senin hari tanggal 8 Juli 2018)
- Herlina, Pusparani. 2020. *Media Quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas IV di SDN Guntur Kota Cirebon*. Cirebon
- Hidayah, N & Hasbullah. (2014). Upaya Peningkatan Pemahaman Siswa Terhadap Prinsip Kerja Pneumatik Berbantuan Perangkat Lunak Multimedia Interaktif. *Jurnal INVOTEC*, Vol X, No.1, Februari 2014, hlm. 47-56
- Himatul, A. (2014). Studi Analisis Butir-Butir Soal Objektif Berbentuk Multiple Choice Buatan MGMP LP Ma'arif Kabupaten Kendal Pada Mata Pelajaran Al-Aur'an Hadits Semester Gasal Siswa Kelas VIII Tahun Pelajaran 2013/2014. Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang. <http://eprints.walisongo.ac.id/7023/> (diakses pada Rabu hari tanggal 10 Juli 2019)
- Husamah, dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang : UMM Press.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, Agung Hudi. (2012). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Kemampuan Psikomotorik Mata Pelajaran Produktif Alat Ukur Siswa Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Di Smk Muhammadiyah Prambanan. Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/8549/> (Di akses pada hari Rabu 22 mei 2019)
- Lime. (2018) Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Stad Di Tinjau Dari Kerja Sama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii-I Smp Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Program Studi S-1 Pendidikan Matematika Fakultas Pendidikan Dan Ilmu Keguruan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Listia, Agustina dan Indra Martha Rusmana. 2019. Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online *Quizizz*.
- Majid, A. (2014). *Strategi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin, Syah. (2009). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moch Chabib Dwi, M. Misbachul Huda. 2021. Pengaruh penggunaan *Quizizz* sebagai latihan soal hasil belajar siswa kelas V SD. Jombang : Jurnal Pena karakter
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Poerwati, Endah Loeloek. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Prasetya Ramadhan Wibawa, dkk. (2019). *Smartphone based application "quizizz" as a learning media*.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Zifatama Publishing.

Purwanto, Ngalim. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*.
Bandung:PT Remaja Rosdakarya.