

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Anis, Z. (2023). *Evaluasi Program Pendidikan Dan Pelatihan Dalam Meningkatkan Efektivitas Pelayanan Kepustakaan*. Penerbit Adab. Anis, Z. (2023). *Evaluasi Program Pendidikan Dan Pelatihan Dalam Meningkatkan Efektivitas Pelayanan Kepustakaan*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Aprinastuti, C., Puspita Fajar, A., Damayanti, Y., Putri Naba Ghazia, M., Prasetyawan, A., Karesi Putri, C., Dara Puspitasari, K., Adriana Larasati, S., Avila Clarita Oktavi, T., Xaverius Setiawan, F., Amanda Utami, R., Aurelia Putri D, B., & Ayuwan Dewi, R. (2023). *Special Book For Media Tutorial ICT Based Learning*. Yogyakarta: Stiletto Book.
- Azis Wahab, A., & Sapriya. (2023). *Teori Dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aziz, F., & Nurul Asri, Y. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. Maksassar: CV. Tohar Media.
- Creswell, J. W. (2023). *Research Design Pendekatan Metode Penelitian, Kuantitatif, dan Campuran*. In *Pustaka Pelajar* (Edisi Keempat). Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Jusmawati, Satriawati, R, I., Rahman, A., & Arsyad, N. (2020). *Model-Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Penerbit Samudra Biru (Anggota Ikapi).
- Sawir, M. (2020). *Birokrasi Pelayanan Publik (Konsep, Teori, Dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Setiawati, I., Prihartini, N., Bhoki, H., Wahidin, D., Mudi Aran, A., Deiniatur, M., & Belen Keban, Y. (2024). *Pendidikan Di Era Digital (Inovasi Teknologi dalam Sistem Pembelajaran Modern)*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Edisi Ke-3). Banung: Alfabeta.
- Sulistiasih. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Susanti, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Harlina Haruna, N., Krismanto Harianja, J., Wilson Sitopu, J., Yurfiah, Purba, S., & Arhesa, S. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Jurnal:

Bahira, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Quiziz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Di Smk Negeri 26 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(6), 1–23.

Cindy Nababan, Anjelina Pasaribu, Jamaludin Jamaludin, & Sri Yunita. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa Melalui Media *Quizizz* Kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 106–114. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.678>

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 (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>

Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

Erina Mifta Alvira, Arel Vaganza, Andromeda Putri, & Bagus Setiawan. (2023). Analisis Permasalahan Belajar: Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(1), 142–153. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1186>

Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(3), 492–495.

Fitriani, N. (2024). *Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media*. 4(2).

Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). The Effectiveness of Using *Quizizz* in Improving Learners' Motivation and Engagement in Learning.

- Sebatik*, 28(2), 581–586. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>
- Huraerah, A. J. A., Abdullah, A. W., & Rivai, A. (2023). Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pendidikan Indonesia. *Journal of Islamic Education Policy*, 8(2), 133–146.
- Indrayani, S. A., Rahmadani, C., Saputra, R. H., Salsabila, B. L., Shofa, Z. N., & Islam, P. A. (2023). *Orientasi Pendidikan Pancasila Perspektif. 1*(November), 39–48.
- Nirmalasari, S. P. I., & Susanti, M. M. I. (2023). Efektivitas *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1286–1294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>
- Paisal, Satyahadewi, N., & Perdana, H. (2021). Pengembangan Aplikasi Statistika Berbasis Web Interaktif untuk Analisis Uji T. *Buletin Ilmiah Math. Stat. Dan Terapannya (Bimaster)*, 10(3), 331–340. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jbmstr/article/view/47655>
- Putri, N. L., Mettayana, V., Rahmawati, Y. A., & Nugroho, F. O. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring (*Online*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Di Sd Anugrah Tanjungpandan. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 4(1), 193–199.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia (21st Century Learning Innovations and Their Implementation in Indonesia). *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 349–358. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413>
- Rikawati, M., & Rizky, M. R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* dalam Keaktifan Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 2(1), 14–22.
- Rodiansusila, A. A., Falah, R. S., & Taofik, D. B. I. (2022). *Media Pembelajaran Digital Book caXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 02(01), 50–56.
- Rohmawati, A. (2015). Jurnal Efektivitas Pembelajaran. *Simulation & Games*, 9(1), 16. <https://doi.org/10.1177/003755007200300206>

- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>
- Siregar Aisyah, N., Harahap Royani, N., & Harahap Sari, H. (2023). Hubungan Antara *Pretest* dan *Posttest* dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon. *Edunomika*, 07(01), 2–3.
- Solikah, H. (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: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Suyadnya, I. D. P., & Suarnaya, I. P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Mode Pembelajaran Games Based Learning Berbantuan *Quizizz* Mode Kertas. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.37329/metta.v5i1.3532>
- Wahjono. (2024). Pandangan Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Dalam Pencatatan Transaksi Keuangan Serta Dampaknya Terhadap Efektivitas Manajemen Perusahaan. *Jurnal Infokam*, 20(2), 71–79.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). *Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik*. 06(01).
- Widiatmaka, P. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Ujung Tombak Pembangunan Karakter Pancasila Di Perguruan Tinggi. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 01(02), 176–185. <https://doi.org/10.52738/pjk.v1i2.41>
- Wijayanti, R. A. R., Hermanto, D., Novitasari, A. T., & Liesdiani, M. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Masa Pandemi*. 4(3).
- Yusuf, M. A., Herman, H. T., Abraham, A., & Rukmana, H. (2024). Analisis Regresi Linier Sederhana dan Berganda Beserta Penerapannya. *Journal on Education*, 06(02), 13331–13344.

Skripsi dan Tesis:

Ali, K. H. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 MINAHASA. Tesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Manado.

Irdyansyah, M. R. (2022). Efektivitas Penerapan *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MTSN 2 Banda Aceh. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Peraturan Perundang-Undangan:

Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.