

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Arif, M., Effindi, M. A., & Cahyani, L. (2019). Pengembangan Game Android Menggunakan Unity pada Mata Kuliah Matematika Diskrit. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2019*, 90–98.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, D., & Fatimah, S. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG. 2, 7–16.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *Universitas Negeri Padang. JTEV*, 5(2), 11–16. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>

Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, (2006).

Dimiyati, & Mujiono. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.

Enda, F. (2017). *Pedoman Metodologi Penelitian*. Jifatama Jawar.

Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 321–334. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

Hamdi, A. S. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Penelitian*. CV Budi Utama.

https://books.google.com/books/about/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Aplikasi_d.html?hl=id&id=nhwaCgAAQBAJ

Hardianto, D. (2012). Paradigma Teori Behavioristik dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran Edisi Khusus*.

Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>

Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. CV Budi Utama.

- Marlina, L., & Solehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2), 95–105.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar* (W. Setiawan (ed.)). WADE GROUP.
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78–83.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.

<https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>

Purbatua manurung, Tumiyem, H. G. (2016). *Media Pembelajaran Dan Pelayanan BK*. Perdana Publishing.

Purrohman, P. S. & widayanti. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio*, 7(3), 810–817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>

Purwanto. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Pustaka Pelajar Offset.

Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>

Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.

Romlah, S., Nugraha, N., & Setiawan, W. (2019). Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Albarokah 448 Bandung dengan Menggunakan Media ICT Berbasis For VBA Excel Pada Materi Garis Bilangan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 220–226.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.98>

Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi*

Informasi dan Komunikasi. Rajawali Pers.

Sadirman. (2016). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Rajagrafindo Mengajar.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Utilization of the Quizizz Application as a Learning Media in the Midst of a Pandemic for High School Students. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173.

Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Penada Media.

Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV*. 6(1), 1699–1703.

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>

Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. METAEDUKASI.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.

- Sukma, N., Lestari, P. I., & Nur, R. A. (2021). Pengaruh Media “Quizizz” Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Binomial*, 4(2), 154–166. <https://doi.org/10.46918/bn.v4i2.1042>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar (1st Ed)*. Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Prenadamedia Group.
- Sutedi, D. (2009). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Humaniora Utama Press.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Triwahyuni, E., Lolongan, R., Riswan, R., & Suli', S. (2019). *Peranan Konsep Teori Behavioristik B. F. Skinner terhadap Motivasi dalam Menghadiri Persekutuan Ibadah*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kunsh>
- Uno, H. (2011). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. PT. Bumi Aksara.
- Uno, H. (2019). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Ciparay I Tahun Ajaran 2020/2021.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2, 222–228.

<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/325>

Widiyanto. (2013). *Statistika Terapan*. PT Alex Media Komputindo.

Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>

Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>