

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Darmawan, D. (2018). *Model Pembelajaran Di Sekolah*. Bandung: Rosda.
- Irham, M. (2013). *Psikologi Pendidikan teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran*. Depok: Am-ruzz media.
- Morissan. (2018). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosdakarya.
- Purwanto. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Shoimin, A. (2019). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Am Ar-ruzz media.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statiska*. Bandung: Tarsito.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

### Jurnal/ Internet

- Aini, V. N. (2021). Pengaruh Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII Di MTSN 1 Kota Surabaya. *JPI*, 12-19.
- Cristiyanda, G. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMAN 6 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 174-183.
- Jati, D. H. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKn. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 231-240.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 1-7.

- Anita, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Yuma Pressindo.
- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasarevaluasi Pendidikan*. In *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Renika Cipta. Pt Bumi Aksara.
- Cadieux, D., Boulden, & Dkk. (N.D.). *Implementing Digital Tools To Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report*. *Inquiry In Education*, 9(1).
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*.
- Adam, Z., & Others. (2018). *Implementing Quizizz As Game Based Learning In The Arabic Classroom*. *European Journal Of Social Science Education And Research*, 5(1), 194–198.
- Kemdikbud. (2020). *Penyesuaian Kebijakan Pembelajaran Di Masa*. [Www.Kemdikbud.Go.Id](http://www.kemdikbud.go.id),
- Jamun, Y. (2018). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*. 10, 48–52.
- Martini, J. (2014). *Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen, Dan Penanggulangannya*. Bogor: Ghalia Indonesia, 177.

Mudjiono. (1995). Tes Hasil Belajar. Bumi Aksara.

Nawawi, & Ibrahim. (2007). Belajar Dan Pembelajaran. Bumi Aksara.

Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.

Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 9(1), 22–27.

<https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>

Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz. Mes: Journal Of Mathematics Education And Science, 6(1), 78–83.

Permendikbud No. 37. (2018). Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Dalam Kurikulum 2013 (Issue 1).

Kemendikbud. Rohmatin, M. A. Q. N. (2020). Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas Viii Di Mts Nurul Huda Sedati Sidoarjo.

Rully Charitas Indra Prahmana, Z., & Hartono, Y. (2012). Learning Multiplication Using Indonesian Traditional Game In Third Grade. 1–

16. Rusman. (2018). Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer.

Alfabeta.

Solikhah, 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 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Mot. Jurnal Mahasiswa Unesa, 7(3), 1–8.

Sudjana. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, N., & Rifa'i, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Uny Press.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.

Sunardi, D. (2020). *Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Smp Dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz*. January



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY