

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, P., dan Rohmani. 2020. *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"* (A. Prihatmoho & Rohmani (eds.); Vol. 21, Issue 1). Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Akhdirwanto, R. W., Agustini, R., dan Jatmiko, B. 2020. *Problem Based Learning With Argumentation as A Hypothetical Model To Increase The Critical Thinking Skills For Junior High School Students*. *Pendidikan IPA Indonesia*, IX(3), 340-350.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (R. Damayanti (ed.); Ketiga). PT Bumi Aksara.
- Ariyanto, S. R., Lestari, I. W., Hasanah, S. U., Rahmah, L., & Purwanto, D. V. 2020, Juli. *Problem Based Learning and Argumentation Sebagai Solusi Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK*. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, VI(2), 197-205.
- Citra, C. A., dan Rosy, B. 2020. Keaktifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, VIII, 261-272. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Hamid, A., dan Mustofa. 2020. *Media Pembelajaran*. Media: Yayasan Kita Menulis.
- Ihsana, E. K. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani, dan Pulungan. 2018. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Larispa.
- Khairani, M. H. 2017. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Lubis, E. A., dan R. H. 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: K-Mediaa.
- Noor, S. 2020. Penggunaan *Quizizz* Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Pendidikan Hayati*, VI, 1-7.
- Nuramanah, S. I., dan Selamat, S. 2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Bestari Jurnal Studi Pendidikan Islam*, XVII, 117-132.

Pawati, Ni Nyoman; I Patu Pasek Suryawan; dan Ratih Ayu Apsari. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada

Purba, L. S. 2019. Peningkatan Kosentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika. *JDP*, XII(1), 29-39.

Putrawangsa, S., dan Hasanah, U. 2018. Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran si Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, XVI(1), 42-54.

Ricardo dan Melani, R. 2017. Impak Minat dan MOTivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, II(2), 188-209.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., dan Difany, S. 2020, Desember. Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, IV, 163-172.

Shofiyah, N dan Wulandari, F.E 2018. Model *Problem Based Learning* (PBL) dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, III(1), 33-38. Retrieved from <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppipa>.

Shoimin, A. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. PT Taristo.

Suharsimi, A. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Pertama)*. Fajar Interpratama Mandiri.

W. E. 2018. *Penilaian Hasil Pembelajaran Disekolah*. Yogyakarta: PustakaPelajar.

Wahyuningsih, E. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar*. DEEPUBLISH.

Warsono,m.s dan Hariyanto, M.S. 2017. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Yu, F. T. 2020. *Subjectivisme and Interpretative Methodology in Theory and Practice (Fisrt)*. Anthem Press.