

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arifin, Z. (2016) *Evaluasi Pembelajaran* (P. Latifah. (dkk.)). Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot or Quizizz: the students Perspectives. *Proccedings of the Proccedings of the 3rd English Languange and Literature International Conference, ELLIC, 27th April 2019, Semarang, Indonesia*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements To Gamefulness: Defining "gamification."* *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Dimyanti and Mujiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fauziah, Aina. (2021). "Pegembangan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Tema 3 Subtema 2 di kelas IV SD Negeri 057201 Kab. Langkat T.A 2020/2021".
- Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan Haryanto. (2020). *Evaluasi Pembelajaran* (I). UNY Press.
- Fransiska, Diana Karitas. 2017. *Tema 6 Panas dan Perpindahannya Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Guru untuk SD/MI kelas V – edisi revisi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034.
- Ngalimun. 2018. *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta Parama Ilmu.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Pebriana dkk. 2017. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*. Malang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Malang.
- Purba, L. S. L. (2020) *The Effectiveness Of The Quizizz Interactive Uiz Media As An Online Learning Online Evaluation Of Physics Chemistry 1 To Improve Student Learning Outcomes*.
- Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group

Shute, V. J., & Rahimi, S. (2021). Review of Computer-Based Assessment for Learning in Elementary and Secondary Education. *Journal of Educational Psychology*, 113(2), 254–273.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia NO. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.

Yulia Isratul Aini. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu.

