

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 174.
- Affandy, A. U., & Ramadani, A. H. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Pengelasan Smaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi TPM Di SMK PGRI 2 Jombang.
- Agustina, L., dan Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Sosiomadika*, <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Aisyah, S., & Triyanto, E. N. (2016). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. 2, 1–23.
- Alfera Bakti Susanti. (2020). Upaya *Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas Vi Sd Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang*. 73–82.
- Alfikri, Kifli, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Las Smaw Sambungan V Posisi 1G/PA, 2G/PC, 3G/PF Pada Mata Kuliah Teknologi Pengelasan Logam Departemen Teknik Mesin FT UNP." *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)* 5.3 (2023): 315-323.
- Al Mawaddah AW, Hidayat MT, Amin SM, Hartatik S. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *J Basicedu*. 2021;5(5):3109-3116. doi:10.31004/basicedu.v5i5.1288
- Ardin, M. B., & Mujiyono, M. (2016). Model pembelajaran praktik pengelasan shieled metal arc welding (SMAW) posisi 1G jurusan teknik pengelasan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 198-206.
- Ariani, N. & Haryanto, D. (2010). Pembelajaran Multimedia di Sekolah. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brilliant Rosy. "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, no. 2 (2020)
- Depdiknas. (2008). Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

- Efendi, A., & , Sri Sumarni, A. E. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Mekanika Tanah. 1–12.
- Fauzan, M. A., & Rahdiyanta, D. (2017a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Teori Pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 2(2), 82. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v2i2.15994>
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>
- Hader, Antik Estika. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Quiziz Pada Muatan IPA Materi Ekosistem di Kelas V SD NEGERI 149/VIII Muara Tebo Kabupaten Tebo." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9.3 (2023): 73-79.
- Haluti, Istian, Sunarty S. Eraku, dan Nurdin Mohamad. "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Google Sites berbantuan Aplikasi Quizizz pada Materi Lingkungan dan Kependudukan Kelas XI SMAN 5 Gorontalo Utara." *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha* 13.1 (2025): 49-59.
- Hanifah, dkk. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi*, Vol 4 No (2), 170.
- Harrison, PL, dan RA Farrar. "Penerapan diagram transformasi pendinginan berkelanjutan untuk pengelasan baja." *Tinjauan material internasional* 34.1 (1989)
- Hidayah, Nurul, Salsa Ulya Hambali, and Trissa Fitri Millenia. "Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X." *Prosiding Samasta* (2021).
- Hidayah, F. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Materi Operasi Hitung Aljabar Berdasarkan Kesulitan Belajar Kelas VIII SMP. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1), 2019.
- Ju, S. Y., 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.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Leni, & Suripah. (2022). *Jurnal Pendidikan MIPA*. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(September), 682–689.

- Lestari, T. W. (2019). *LinguA - LiterA Lestari , Kahoot ! and Quizizz A* - 13. 2(2), 13–22.
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Noperman, F. (2020). Pendidikan Sains dan Teknologi: *Transformasi sepanjang masa untuk kemajuan peradaban*. Unib press.
- Nur, Hamzah, and Ismai Aqsha (2020). "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Teknik Pengelasan Di Smkn 10 Makassar.*"
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif *Quizizz* . *Mes: Journal Of Mathematics Education And Science*, 6(1), 78–83.
- Pramudi, Titis Abimanyu; Yennita & Primairyani, Ariefa. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Discovery pada Pembelajaran Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Journal of Biology Education*, 5(3), 279-285.
- Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & Dewi, K. S. (2019). Effect of *Quizizz* Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2), 71–80.
- Purmadi, A., & Lukitasari, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan* <https://doi.org/10.33394/jtp.v4i2.2243>
- Sidik Priadana, dan D. S. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. 28.
- sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and development*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di. *Jurnal Kreatif Online*,
- Susanti, S. N., Hermawan, N. A., & Pattihahuan, A. (2023). Kemajuan teknologi dan pemahaman terhadap minat generasi Z dalam berinvestasi di pasar modal. *Jurnal Pijar*, 1(2), 76–82.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tumulo, T. I. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI SMA Negeri 4 Gorontalo. *Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 02(23), 539–552.
- Van Gunawan, Leo, et al. "Pelatihan Pengelasan Smaw Untuk Siswa Jurusan Tkro Smk Mandiri Cirebon." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (NADIMAS) 2.1* (2023): 61-69.
- Walker, C. A., and Jamasri. "Mixed-mode stress intensity factors in finite, edge-cracked orthotropic plates." *The journal of Strain Analysis for Engineering Design* 30.2 (1995): 83-90.
- Wawo, Natalia Bela, Maria Magdalena Baetrice Sogen, and Yonly Adrianus Benufinit. "Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Pada Materi Berpikir Komputasional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X TJKT SMK Negeri 1 Kupang." *Jurnal Ilmu Pengetahuan Naratif* 6.1 (2025).
- Winarsunu, Tulus. (2017). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Wiratmaja, I. Gede, I. Nyoman Pasek Nugraha, and Made Agus Suardana Pinatih. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Capcut Pada Mata Pelajaran Teknik Pengelasan Bagi Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja: Developing Audiovisual learning media using Capcut for Engineering Weldment Subjects for Eleventh Grade Students of SMK Negeri 3 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* 12.2 (2024): 98-104.
- Wiryosumarto, Harsono, and Toshie Okumura. "Metal Hand Book vol. 9." *ASM Hand Book Committee* (2004).