

## DAFTAR PUSTAKA

- 'Amanah, Syifa Agestrisna, dkk. 2020. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI". *Bestari*, Vol. 17. No. 1.
- Anggraeni, Seyla. 2020. Skripsi: "*Penerapan Alat Evaluasi Online Quizizz Berpendekatan STEM untuk Mengukur Keterampilan Menganalisis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP*". (Semarang: UNNES).
- Angkowo, Robertus dan Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. (Jakarta: Grasindo).
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada).
- Dewi, Lathifa Utami. 2020. Skripsi: "*Pengaruh Quizizz sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur*". (Jakarta: Universitas Islam Syarif Hidayatullah).
- Fathrurrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Pembelajaran*. (Yogyakarta: Garudhawaca).
- Fatmawati. 2021. Skripsi: "*Perbandingan Alat Penilaian Quizizz dengan Alat Penilaian Paper Test terhadap Hasil Belajar Siswa*". (Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin)
- Göksün, Derya Orhan dan Gülden Gürsoy. 2019. "Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences Via Kahoot and Quizizz", *Computers & Education*. Vol. 135. No. 2.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Hanafri, Muhammad Iqbal, dkk. 2015. "Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android", *Jurnal Sisfotek Global*, Vol. 5. No. 2.
- Handriyantini, Eva. 2009. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*, (Bandung: Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia).
- Hendrastomo, Grendi dan Nur Endah Januarti. 2019. (*Modul Belajar Sosiologi itu Menyenangkan: Aplikasi Quizizz untuk Quiz Sosiologi*). (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta).

- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka).
- Herpratiwi. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Bandar Lampung: Media Akademi).
- Hikmatyar, Mirza. 2015. Skripsi: “*Analisis Pengembangan Game Edukasi “Indonesiaku” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun*”. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta).
- Hisbullah dan Nurhayati. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. (Makassar: Aksara Timur).
- Jamaludin, Didi Nur. 2018. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*. (Kudus: IAIN Kudus).
- Kemendikbud. 2018. *Model Silabus SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2018*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).
- Kinanti, Mutia Dewi, dan Mas Subagio. 2020. “Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar”. *JPGSD Vol. 8 No. 3*.
- Kumala, Farida Nur. 2016. *Pembelajaran IPA SD*. (Malang: Ediiide Infografika).
- Kurniawan, Agung Widhi dan Zarah Puspitaningtyas. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Yogyakarta: Pandiva Buku).
- Kusuma, Yoselia Alvi. 2020. Skripsi: “*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*”. (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma).
- Malikhatin, 2020. *selaku Guru Mata Pelajaran IPA kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus*.
- Maskun dan Valensy Rachmedita. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Graha Ilmu).
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistika Pendidikan*. (Yogyakarta: Media Akademi)
- Nur, Hikmawati. 2017. Skripsi: “*Perbandingan Metode Pembelajaran Role Playing dan Metode Pembelajaran Artikulasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII di Mts Negeri Gowa Kabupaten Gowa*”. (Makassar: UIN Alauddin Makassar).
- Nursalim. 2018. *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Lontar Mediatama).

- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. (Jakarta: Media Kom).
- Rajendran, Tamilarasu, dkk. 2019. "Pupils' Motivation and Perceptions Towards Learning English Using Quizvaganza". *International Journal of Scientific and Research Publications*. Vol. 9. No. 1.
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. (Yogyakarta: Parama Publishing).
- Rinaldi, Sony Faisal dan Bagya Mujiyanto. 2017. *Metodologi Penelitian dan Statistik*. (Jakarta: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia).
- Rohmah, Baety Nur. 2017. Skripsi: "*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017*". (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta).
- Rohmawati, Siti, dkk. 2018. "Penerapan Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPA di MTS Putri Nurul Masyithoh Lumajang". *JKTP Vol. 1 No. 3*.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana).
- Samatowa, Usman. 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta: PT. Indeks).
- Santi, Mirna. 2018. Skripsi: "*Analisis Implementasi Ujian Nasional Berbasis Kertas (Paper Based Test) dengan Ujian Berbasis Komputer (Computer Based Test)*". (Banda Aceh: UIN Ar Raniry Darussalam Banda Aceh).
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning*. (Yogyakarta: Deepublish).
- Sudatha, I Gde Wawan dan I Made Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. (Yogyakarta: Media Akademi).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta).
- Surah Al Insyirah ayat 6. 2015. *Islam in Qur'an juz 30*. [http://islamingquran.com/id-ID/juz-30/page-596/quran\\_pages.aspx](http://islamingquran.com/id-ID/juz-30/page-596/quran_pages.aspx)
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group).

- Syafaruddin, Supiono, dan Burhanuddin. 2019. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. (Yogyakarta: Deepublish).
- Syaifulloh, Mohammad. 2020. Skripsi: “*Pengembangan Alat Evaluasi menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di Mts Negeri 7 Malang*”. (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Undang-Undang Republik Indonesia. “Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional”. (8 Juli 2003).
- W. Anderson, Lorin dan David R. Krathwohl. . 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Terjemahan dari Agung Prihantoro. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. (Yogyakarta: Deepublish).
- Wayan Swarniti, Ni. 2021. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Mahasiswa”. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada).
- Wijayanta, Fajar Wisnu, dkk. 2015. “Pengaruh Tes *Paper and Pencil* terhadap Hasil Belajar Kompetensi Persiapan Pembuatan Dokumentasi Audio Video ditinjau dari Kemandirian Siswa: Studi Eksperimen di SMK Negeri 5 Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Vokasi: Teori dan Praktek*. Vol. 3. No. 2.
- Zhao, Fang. 2019. “Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom”, *International Journal of Higher Education*. Vol. 8. No 1.