

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal, Volume 3 No. 2*, 78–90.
- Akhtar, H., Hasanati, N., & Istiqomah. (2019). Game-based learning: teachers' attitude and intention to use quizizz in the learning process. *The 2nd International Conference on Educational Assessment and Policy*, 49-54.
- Amaliyah, S., & Lismawati. (2020). Pengaruh implementasi aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMAN 32 Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Riset dan Luarannya sebagai Budaya Akademik*, 842-848.
- Amornchewin, R. (2018). The development of SQL language skill in data definition and data manipulation languages using exercises with quizizz for students' learning engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education, Volume 2 No. 2*, 85-90.
- Andriyanto, O. D., Hardika, M., Mintowati, & Kisyani. (2020). Penggunaan laman languagesonline pada proses pembelajaran BIPA level 1 year 1-3 di Surabaya European School. *International Summit on Science Technology and Humanity (ISETH)*, 120-128.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis hots dengan metode digital gamebased learning (dgb) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia(Japendi). Vol. 2 No. 11*, 1885-1896.
- Aniqotunnisa, S. (2013). *Pengembangan media pembelajaran kuis interaktif nahwu berbasis macromedia flash 8 sebagai sumber belajar mandiri di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra kelas VIII*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis lingkungan melalui model ASSURE. *Cendekia*. Vol. 14 No. 2, 231-245.
- Boulden, D. C., Hurt, J. W., & Richardson, M. K. (2017). Implementing digital tools to support student questioning abilities: a collaborative action research report. *Journal Inquiry in Education*, Vol. 9(Issue 1), 1-13.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. (2020). Motivasi belajar siswa sma pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 3 No.01, 123-140.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of kahoot, quizizz and google forms on the student perception in the classroom response system. *Journal Chiang Rai College*, 1-5.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (IPAP)*, Vol. 8 No. 2, 261-272.
- Daud, F. (2012). Pengaruh kecerdasan emosional (eq) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar biologi siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 19, Nomor 2, 243-255.
- Destana, L. V. (2019). *Efektivitas penggunaan media kahoot pada kegiatan penutup pembelajaran matematika materi aturan sinus dan cosinus di kelas X MIPA 4 SMA Stekka Duce 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran matematika kelas X*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.

- Fauziyyah, U. (2019). *Pengaruh media quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran pkn*. Bandung: FKIP UNPAS.
- Hamzah, A., & Mushlisraini. (2014). *Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Haqq, A. A. (2017). Analisis afeksi siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model challenge based learning. *Procediamath*, 82-94.
- Humairoh. (2020). *Analisis pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal Information Engineering and Educational Technology)*, Vol.3 No. 1, 46-50.
- Irawati, M. (2018). *Profil minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta pada pokok bahasan penyajian data dengan menggunakan media pembelajaran kahoot*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Kemendikbud. (2016, Oktober 28). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Dipetik Juli 15, 2020, dari KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kemendikbud. (2017). *Panduan penelitian oleh pendidik dan satuan pendidik*. Jakarta.
- Kristiyani, E., & Budiningsih, I. (2019). Pengaruh strategi pembelajaran e-learning dan minat belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.8 No.1, 57-69.
- Kustandi, C. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lime. (2018). *Pemanfaatan media kahoot pada proses pembelajaran model kooperatif tipe stad ditinjau dari kerjasama dan hasil belajar siswa kelas VIII-I SMP Negeri 5 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37, No. 1*, 27-33.
- Manullang, S., Kristianto, A., Hutapea, T. A., Sinaga, L. P., Sinaga, B., Marianus, M., & Sinambela, P. N. (2017). *Matematika untuk SMA/MA/SMK/MAK kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Medvedovska, D., Skarlupina, Y., & Turchyna, T. (2016). Integrating online educational applications in the classroom. *European Humanities Studies: State and Society, No.4*, 145-156.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing quizizz as game based learning in the arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research. Vol 5, No 1*, 194-198.
- Meryansumayeka, Virgiawa, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan media kuis interaktif berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi wondershare quiz creator pada mata kuliah belajar dan pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 12, No. 1*, 29-42. Diambil kembali dari SKRIPSI Jurusan Sastra Arab - Fakultas Sastra UM.
- Nasehuddien, T. S., & Manfaat, B. (2015). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Cirebon: Eduvision.
- Nirwana. (2020). *Penerapan pembelajaran daring berbantuan game edukasi quizizz terhadap hasil belajar fisika peserta didik kelas X MIPA di SMA Negeri 21 Makassar*. Makassar: Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati, Vol.6 No.1*, 1-7.
- Nugroho, A. S. (2020). *Implementasi penggunaan media quizizz pada kegiatan penutup pelajaran pengantar akuntansi materi jurnal penyesuaian di kelas*

X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta tahun pelajaran 2019/2020.
Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Paladang, K. K., Indriani, S., & Dirgantoro, K. P. (2018). Analisis kesalahan siswa kelas VIII SLH Medan dalam mengerjakan soal matematika materi fungsi ditinjau dari prosedur newman [analyzing students' errors in solving mathematics problems in function topics based on newman's procedures in grade 8 at SLH Medan]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education, Volume 1, No. 2*, 93-103.

Permata, C. A. (2020). *Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi melalui kahoot! dan quizizz pada materi turunan fungsi aljabar sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.* Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Permendikbud. (2016). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah.* Jakarta: Kemendikbud.

Pusparani, H. (2020). Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara, Volume 2 Nomor 2*, 269-279.

Putri, R. A., Istikomah, E., Sthephani, A., & Zetriuslita. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model problem posing model berorientasi kemampuan pemecahan masalah matematis. *Jurnal Derivat, Volume 8 No. 1*, 21-31.

Rajagukguk, M. (2020). Inovasi penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz pada era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*, 45-49.

Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol. 2 No. 2*, 188-201.

Rusman. (2018). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer.* Bandung: Alfabeta.

- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Saadati, F., Tarmizi, R. A., & Ayub, A. F. (2014). Utilization of information and communication technologies in mathematics learning. *IndoMS-JME, Volume 5, No. 2*, 138-147.
- Sadiman. (2012). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pres.
- Sari, D. P., Putra, R. W., & Syazal, M. (2018). Pengaruh metode kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mata kuliah trigonometri. *Pendidikan Matematika, Volume 12 No. 2*, 63-72.
- Sari, R. I., & Sumarmin, R. (2019). Analysis correlation between learning interest and learning difficulties with learning outcomes of junior high school students in Padang. *Atrium Pendidikan Biologi*, 9-17.
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sergeevich, S. N., Sergeevna, R. G., & Vasilyevich, L. D. (2018). The use of interactive online service in the modern educational process. *Postulate No. 12*, 1-7.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang tahun pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS*, 167-173.
- Solikah, 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. *Bapala. Vol 7, No 3*, 1-8.
- Subiyantoro, S., & Mulyani, S. (2017). Kegunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal Edudikara, Volume 2 No.2*, 92-100.

- Suciningsih. (2020). *Quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*. Purwokerto: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian hasil belajar proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan ict dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Volume 8, Nomor 1*, 83-98.
- Ulya, K., Fazraini, N., & Lubis, D. (2019). Student' anxiety towards mathematics. *Jurnal Numeracy. Vol. 6, No. 1*, 54-63.
- Utami, R. A., Riki, C., & Habibie, A. (2021). Perancangan aplikasi kuis interaktif berbasis android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran teknologi informasi & komunikasi di kelas X SMA Plus Nurul Ilmi Cibalong. *Jurnal Produktif*, 397- 404.
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-based application "quizizz" as a learning media. *Dinamika Pendidikan, Vol.14, No.2*, 244-253.
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring students' views in the use of quizizz as an assessment tool in english as a foreign language (efl) class. *Universal Journal of Educational Research, Vol. 8 No. 11*, 5312-5317.
- Zulfikar, & Budiantara. (2014). *Manajemen riset dengan pendekatan komputasi statistika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.