

DAFTAR PUSTAKA

- Aiken & Shinkfield, S. (1985). *Systematic Evaluation*. Kluwer Nijhof Publishing.
- Anwar, S. (2009). *Pemahaman Individu, Observasi, Checklist, Interview, Kuesioner dan Sosiometri*. Pustaka Pelajar.
- Dahar, M. H. A. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. CV Pustaka Setia.
- Deli, M. (2015). *Penerapan model pembelajaran search solve create share (SSCS) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekan baru*. 4(April), 71–78.
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Research 2*. Andi Offset.
- Lindasari, L., & Arnidha, Y. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI QUIZIZ TERHADAP*. 7(1), 19–25.
- Maria Magdalena. (2018). *Jurnal Warta Edisi : 58 Oktober 2018| ISSN : 1829-7463*. 2.
- Martina Winarni, S. A. dan M. Z. R. (2016). *MOTIVASI BELAJAR DITINJAU DARI DUKUNGAN SOSIAL ORANGTUA PADA SISWA SMA. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2(1995).
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Pertiwi, P. E. (2021). *Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa*. 62.
- Pratiwi, W., & Kurniawan, R. (2013). *Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Ponorogo. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1(3), 1–16.
- Purba, L. S. L. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.
<https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Ramli, M. (1995). *Jurnal Penelitian dan Kebudayaan*. Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.

- Rasman. (2021). *Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi Covid-19*. 4(1), 1–23.
- Riwayati, N. (2015). Pengaruh Fasilitas Belajar, Disiplin Belajar, dan Metode Mengajar Guru terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Salatiga Tahun Ajaran 2014/2015. In *Skripsi (tidak diterbitkan)*. <https://lib.unnes.ac.id/22255/1/7101411362-s.pdf>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Kencana.
- Suciptawati, N. L. P. (2010). *Metode Statistik Nonparametrik* (J. Atmaja (ed.); 1st ed.). Udayana University Press.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods). In *Alfabeta*.
- Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Suwarto. (2021). *Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Using Quizizz to Improve Indonesian Learning Achievement*. 30(3), 499–514.
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). *Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi*. 1(2), 156–165.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Widiantari. (2012). *Model pembelajaran Konvensional*. Pustaka Setia.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Z, A. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.