

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2021. *Media Quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran*. (n.p.): Nas Media Pustaka.
- Agustina, E. 2019. *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI*. UIN Raden Intan Lampung, 2(1), 1–53.
- Firmansyah, A. A. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Mi Al-Islah Sidowayah Pasuruan*. 4(6), 1–151. Skripsi
- Aini, Y. I. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Anglada, D. 2007. *An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model*. Retrieved October 25, 2023, from <http://www.pace.edu/ctl/newsletter>.
- Ariansyah, A., Fajriyah, F., & Prasetyo, F. S. 2017. *Rancang Bangun Sistem*.
- Daryanto. 2010. *Konsep Multimedia*. 51.
- Dewimarni, S., Rizalina, R., & Zefriyenni, Z. (2022). *Validitas Media Pembelajaran Statistika Berbasis Android dengan Teknik Peta Konsep untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Statistika*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 329–337. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1087>
- DR. Riduwan, M.B.A. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. 2015
- Dwi Surjono, H. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
- Fardani, R. N., Ertikanto, C., Suyatna, A., & Rosidin, U. 2019. Practicality and Effectiveness of E-Book Based LCDS to Foster Students' Critical Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012043>.
- Hadi, H., & Agustina, S. 2016. Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Education*, 11(1), 90–105. [http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/269/pdf\\_2](http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edc/article/view/269/pdf_2).
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. 2021. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.
- Juhaeni, J., Pratiwi, N. O. D., Luthfiyah, R., & Safaruddin, S. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata

- Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI. *Journal of Instructional and Development Research*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i1.107>
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. 2021. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. Kwangsan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Offset.
- Majid, Abdul, C. R. (2015). *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maulana Aulia, N. (2023). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pembelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi*. (Vol. 13, Issue 1). Skripsi.
- N.F., I. A., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. 2022. Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153–8162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>
- Nilawati, Riswan, & Oktavia, L. 2022. *Media Pembelajaran Interaktif*. *Jurnal Akademika*, 15(1), 70–75. <https://doi.org/10.53564/akademika.v15i1.845>
- Nuridin, E. 2019. Pengembangan Lembar Kerja Berbasis Pendekatan Terbimbing untuk Memfasilitasi Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa. *Suska Journal of Mathematics Education*, 5(2), 111. <https://doi.org/10.24014/sjme.v5i2.7304>.
- Pangestu, D. M., & Rahmi, A. 2022. Metaverse: Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(2), 52–61. <https://doi.org/10.24036/jpol.v1i2.17>
- Prismanata, Y., & Sari, D. T. 2022. Formulasi Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Generasi Z dan Generasi Alfapada Era Society 5.0. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 2(April 2011), 44–58. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/697/427>
- Pujiyanto, S., & Ferniah, R. S. 2016. *Menjelajah Dunia Biologi* (p. 308).
- Purba, L. S. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*. 12(1): 29
- Purnama, S. 2010. *Huruf Dalam Mendesain Media Pembelajaran*. Pendidikan Agama Islam, VIII, 31–44.

- Purnama, S. 2013. *SIGIT PURNAMA - Elemen Warna dalam Pengembangan Media*.
- Putra. 2014. *Pengaruh Social Media Marketing Terhadap Keputusan Pembelian Pada Distro Peserta KICKFEST Bandung*. 2013(2007), 2007–2010.
- Rahim, R., & Rahman, M. A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 232. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.1845>
- Rahmat, S. T. 2015. Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>
- Reza. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Berupa Video Matematika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran*. *Media Pembelajaran*, 4(1), 12–32.
- Revita, R. 2017. Validitas Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing. *Suska Journal of Mathematics Education* vol 3 no. 1. Program Studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. 2022. Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Sembiring, Fransiska Yunita. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Sistem Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X di SMA Negeri Bali Mandara*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Ganesha: Singaraja. Skripsi.
- Shiddiq, F. W. 2019. *Pengaruh Kompetensi Sumber Daya Manusia Dan Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Daerah (Survei pada Satuan Kerja Perangkat Daerah Kota Bandung)*. Skripsi, i, 28. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1988/>
- Sudijono, A. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan - Prof. Drs. Anas Sudijono*.
- Suhaeny, P. A., Si, M., & Kompetensi, A. 2021. *Genetika dan Pewarisan Sifat. Gambar* 125, 81–108. <https://www.mendeley.com/download-desktop/?switchedFrom=/downloads>.
- Suharsimi Arikunto; Restu Damayanti (editor). 2018. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sururuddin, M., Husni, M., Jauhari, S., & Aziz, A. 2021. Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 143–148. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3848>

Sutarsih, T. 2023. *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*. 282.

Tirtadewi, Ni Kadek Arista. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri Melalui Aplikasi Quizizz pada Materi Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha: Singaraja. Skripsi.

Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202–212. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

