

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. Z. & Rahayu, P. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X MIPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN. *Prosiding SEMDIKJJAR*.
- Dani, Dinda Setika. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet(Kahoot!) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Smk Swasta T. Amir Hamzah Indrapura*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Deden Dicky Dermawan, dkk. (2021). Penerapan Asesment Hots Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Cirebon: CV. Zenius Publisher*
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Generta, Aljanur. (2023). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai ALAT Evaluasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Batang Gansal Kabupaten Indragiru Hulu*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Gumanti, Aryani. (2021) *Efektivitas Media Pembelajaran Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 3 Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di MI Muhammadiyah Kaweron*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Hafidzah, Fira. (2023). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Di Kelas 2 SD Muhammadiyah Sawangan*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Syarif Hidayatullah Jakaeta.
- Hetina Ahmad, dkk. (2021). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Makassar: *PT Nas Media Indonesia*.
- Nanda, Indra. Et al. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Barat : Penerbit Adab

- Nuriyah, Maulidatun. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PPKN Kelas IX Di MTS Abul NW Desa Tegallinggah*. Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial. Universitas Pensisikan Ganesha.
- Pratama, Rafael. (2023). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Katolik Untuk Siswa Kelas V SDK Santa Clara Surabaya*. Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana.
- Purbayatri, Siswati. (2023). Peningkatan Hasil belajar peserta didik melalui aplikasi Quizizz pada materi sistem dan dinamika demokrasi pancasila kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*.
- Rahmi, Nur Aliyah. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK PGRI Pekan Baru*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rusdian, Maulina. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Siak Hulu*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pekan Baru. Universitas Islam Riau.
- Ulfaria. (2021). *Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ips Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Wigati, Sri. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.
- Wijayanti, R., & Hermanto, D. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa.

Zamidar, Nur. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 4 Banjar Aceh*. Fakultas Tarbiyah Keguruan. Universitas Islam Negeru Ar-Raniry.

