

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Amornchewin. (2018). The Development of SQL Language Skill in Data Defination and Data Manipulations Languanges Using Exercise With Quizizz for Students Learning Engagement. *Journal, Indonesian of Educatics Education*, 2(2). <https://www.learntechlib.org/p/208844/>
- Arief S. Sudiman, D. (2008). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barisan, M. (1999). *Apakah yang Dituntut GBPP Bahasa Indonesia Kurikulum 1994*. Depdikbud.
- Budhianto, B. (2020). Analisis Perkembangan dan Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Pembelajaran Daring (e-learning). *Jurnal AgriWidya*, 1(1), 11–29.
- Cecep, K. & B. S. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Citra, C.A dan 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*, 8(2), 261–272.
- Darmadi, H. (2014). *Metode Peneitian Pendidikan dan Sosial/Teori Konsep Dasar dan Implementasi*. Alfabeta.
- Darmawati, U. (2019). *Bahasa Indonesia : Mata Pelajaran Wajib SMA/MA Kelas XI Semester I*. Intan Pariwara.
- Darmika, I. P. (2018). *Penggunaan E-learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara*. Universitas Pedidikan Ganesha.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Degeng, I. N. . (1989). *Strategi Pembelajaran Mengorganisasi Isi dengan Model Elaborasi*. IKIP dan IPTDI.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A Digital Game Resource For Learning. *In International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12, 49–52.
- Desyana, L. V. (2019). *Evektivitas Penggunaan Media Kahoot pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus di Kelas X MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta*. Universitas Sanata Dharma.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot pada Pembelajarann Matematika Kels X*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hamzah. (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. PT Bumi Aksara.
- Huang, Wendy Hsin-Yuan, and D. S. (2013). *Gemification of Education*. Toronto.
- Isodarus, P. B. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan, Sintesis*, 11(1).
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara*. 03(01), 64–73.
- Nugroho, A. S. (2020). *Implementasi Penggunaan Media Quizizz pada Kegiatan Penutup Peajaran Pengantar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian di Kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2019/2020*. Universitas Sanata Dharma.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Paedagogy*, 7(3), 1. https://scholar.google.co.id/scholar?q=skripsi+pembelajaran+daring+pencapaian+indikator&hl=id&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart#d=gs_qabs&u=%23p%3DdgmytyUV6A8J
- Pohan, A. Efendi. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekata Ilmiah*.

CV Sarnu Untung.

- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12.
- Pusparani, H., & Pd, M. (2020). *MEDIA QUIZIZZ SEBAGAI APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS VI DI SDN GUNTUR KOTA CIREBON SDN Guntur Kota Cirebon*, PENDAHULUAN Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran k. 2, 269–279.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. 4(3), 60–66.
- Ratnawati, M. (2019). *Pemanfaatan E-learning pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. 4, 163–172.
- Sari, L. K. (2019). Pengembangan Pembelajaran Menulis Teks Ceramah dengan Model Problem Based Learning Dipadukan Media Gambar Pada Siswa Kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 59–72. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v2i1.18>
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Sudarsana, dkk. (2020). *Covid-19 : Perspektif Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsono, A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pelatihan Dasar CPNS*. 6356, 60–66. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v11i1.1915>
- Sukardi. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tarigan, H. . (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: ANGKASA.
- Ulfah, F. (2019). *Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*

dalam Pembelajaran PKn. Universitas Pasundan.

- Wahyuningsih, Dian, & R. M. (2017). *E-leaning Teori dan Aplikasi*. Informatika Bandung.
- Waryanto, N. . (2006). On-Line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. *Pythagoras*, 2(1). [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132304807/Online Learning sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132304807/Online_Learning_sebagai_Salah_Satu_Inovasi_Pembelajaran.pdf)
- Wendra, I. W. (2019). *Buku Ajar Penulisan Karya Ilmiah*. Undiksha.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Aji, B. (2019). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis mahasiswa*. 362–368.
- Wulansari, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Division (Stad) Berbantuan “Quizizz” pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahu. *Universitas Siliwangi*.
- Yoselia Alvi Kusuma. (2020). *Evektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Universitas Sanata Dharma.

