

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Aiken, L. R. 1980. Content Validity and Reliability of Single Items or Questionnaires. *Educational and Psychological Measurement*, 40(4), 955–959.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1177%2F001316448004000419>
- Akyuz, S., & Yavuz, F. 2015. Digital Learning in EFL Classrooms. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(December), 766–769.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.176>
- Alfin, J. 2014. Analisis Karakteristik Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Halaqoh Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam*, 190–205.
<http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/6485>
- Anggraini, W., Utami, A., Santi, P., & Gery, M. I. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2–10.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8839>
- Anshory, I., Yayuk, E., & Worowirastri, D. 2016. Tahapan Dan Karakteristik Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar (Upaya Pemaknaan Development Task). *The Progressive and Fun Education Seminar*, 383–389. <http://hdl.handle.net/11617/7670>
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astini, N. W., Kadek, N., & Purwati, R. 2020. Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, IX(1), 1–8.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3742749>
- Azwar, S. 2016. Reliabilitas Dan Validitas Aitem. *Buletin Psikologi*, 3(1), 19–26.
<https://doi.org/10.22146/bpsi.13381>
- Bullock, S. M. 2015. Digital Technologies and Diverse Learning in Teacher Education: Reassembling the Social Perspective. *Exploring Pedagogies for Diverse Learners Online*, 25, 5–23. <https://doi.org/10.1108/s1479-368720150000025037>
- Candiasa, I. M. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Centauri, B. 2019. Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif

Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>

- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. 2021. Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 174–183. <https://doi.org/10.24036/SIKOLA.V2I3.110>
- Ibrahim, Sufriadi, Marwan, & Don, Y. 2020. *Tantangan Guru / Dosen Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0*. Aceh: Sefa Bumi Persada.
- Hannafin, M. J., & Peck, K. 1988. *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Ibda, F. 2015. Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. 2017. Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale Jurnal Optimasi Sistem Industri Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale. *Jurnal Optimisasi Sistem Industri*, 16(2), 150–157. <https://doi.org/https://doi.org/10.25077/josi.v16.n2.p150-157.2017>
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Mei Yan, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. 2019. Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>
- Nisa, S., & Pahlevi, T. 2021. Pengembangan Instrument Penilaian HOTS Berbantuan Quizizz pada Mata Pelajaran Kearsipan SMK. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2146–2159. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I5.756>
- Noor, S. 2020. Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- Oktaliana, A., Cahaya, G., & Anggraini, D. 2019. Google Slide Dan Quizizz Dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (Baei) Matematika. *AdMathEdu*, 9(2), 98–106. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12928/admathedu.v9i2.14548>
- Permansah, S., & Murwaningsih, T. 2018. Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di

SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 0(0). <https://jurnal.uns.ac.id/snpap/article/view/27906>

Pribadi, B. A. 2011. *Model ASSURE Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.

Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & Dewi, K. S. 2019. Effect of Quizizz Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.23887/leju.v2i2.20323>

Putri, N. W., & Dwijayanti, R. 2020. Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi “Quizizz” Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP Di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3), 985–991. <https://jurnal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/35985>

Ramlah. 2015. Penerapan Teori Perkembangan Mental Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Hukum Kekekalan Materi. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(2), 218–230. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/214>

Retnawati, H. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.

Riastini, P. N. 2021. Barriers to Elementary School Teachers' Professional Practice: Teachers' Voice. *İlköğretim Online*, 20(1), 1086–1097. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.01.101>

Riyanto, H. Y. 2014. *Paradigma Baru pembelajaran: Sebagai referensi bagi pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan berkualitas*. Jakarta: Prenada Media.

Romadhona, N. F., & Rusijono. 2016. Evaluasi Media. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(2), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/16497>

Sadikin, A., & Hakim, N. 2019. Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *BIODIK*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/10.22437/BIO.V5I2.7590>

Salleh, S. M., Tasir, Z., & Shukor, N. A. 2012. Web-Based Simulation Learning Framework to Enhance Students' Critical Thinking Skills. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 64(November), 372–381. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.044>

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>

- Sintawati, M., & Indriani, F. 2019. Pentingnya Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN)*, 1(1), 417–422. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/ppdn/article/view/1355>
- Situmorang, K., Rumerung, C. L., Nugroho, D. Y., Peggy, S., & Maria, M. Y. 2019. Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 869–877. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v2i0.394>
- Sugiyono, P. D. 2017. *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suhartanti, D., Zulaikha, I. A., & Suryani, Y. E. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Kelas VI SD/MI*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Suparno, P. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sutama, G., Suranata, K., Dharsana, K., & Konseling, J. 2014. Penerapan Teori Behavioral Dengan Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* (Issue 1). <https://www.neliti.com/id/publications/248568/penerapan-teori-behavioral-dengan-teknik-modeling-untuk-meningkatkan-kemandirian>
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. 2019. Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran* 2019, 362–368. <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/335>