

DAFTAR PUSTAKA

- Ageng, U. S. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *AKADEMIKA: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 201–213.
- Arifin, Z. (2013). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Badan Standar, Kurikulum, dan A. P. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Bury, B. (2017). Testing Goes Mobile-Web 2.0 Formative Assessment Tools. *Conference Proceedings*, 87.
- Dewi, L. U. (2020). *Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Universitas Islam Syarif Hidayatullah.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatoni, A. (2013). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitri, A. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Fitria, Y. (2021). Pembelajaran yang melejitkan kecakapan abad 21 untuk level pendidikan dasar di era 5.0, (November), 367–387.
- Hasanah, U. (2021). *Google & Quizizz: Pembelajaran dan Penilaian Berbasis Gawai*. Lamongan: Pagan Press.
- Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students ' learning interest and motivation on their learning outcomes), 2(2), 188–201.
- Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 BOJONEGARA. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73.
- Munadi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

- Musbihin. (2022). Pengaruh Minat pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Melalui Media Quizizz dan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 3, 61–67.
- Nini, N. V. (2019). *Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Sel Kelas XI di SMAN 1 Sandai Kabupaten Ketapang*. Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- Nuryadi. (2017). *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Gülden. (2019). Computers & Education Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Elsevier Computers & Education*, (October 2018), 15–29.
- Pitoyo, M. S. (2019). Gamification based assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in Quizizz Platform. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 6(3), 456–471.
- Totoh, A. (2019). Persepsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Terhadap Penggunaan E-Learning. *CIVED: Journal of Civil Engineering and Vocational Education*, 6, 4. <https://doi.org/10.24036/cived.v6i4.106894>
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. (Budi Santoso, Ed.) (Cet. 6). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Herdini. (2016). The Implementation The Learning Cell Type of Cooperative Learning Model to Improve The Student Achievement The Subject Chemical Bond in Class X MIPA SMAN 5 Pekanbaru, 1–10.
- Ramadhani, E. F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Interaktif Quizizz Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Bilangan Bulat di Kelas V SDN Kumbang II, 99–104.
- Rosmana, P. S. (2023). Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3, 3097–3110.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Anang. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, VII, 659–672.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Widayanti. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V, 7(3), 810–817. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>
- Yenni, R. F. (2022). Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Peserta Didik dengan Pembelajaran CIRC berbantuan quizizz, 7(2), 49–55.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>