

DAFTAR PUSTAKA

- Academics. Pengertian.karakteristik dan manfaat E-learning:
<http://www.smkbkujkt.sch.id/read/16/pengertian-karakteristik-dan-manfaat-eLearning>.
- Allen, Michael. 2013. *Guide To E-Learning*. Canada: John Wiley & Sons.
- Arisandi, Ovrina Resti. *Belajar Asyik dengan Quizizz di Tengah Pandemi Covid 19*. Bengkulu: Kemendikbud. 2020.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Cecep, K., & Bambang, S, 2011, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Citra, Cahyani. 2020. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi perkantoran Siswa Kelas X Ketintang Surabaya". Vol.8. No.2 2020
- Desyana, L. V. 2019. *Efektivitas Penggunaan Media Kahoot pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Continus di Kelas X MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma.
- Dewi, C, K. 2018. Respon Siswa Dalam penggunaan media Evaluasi Quizizz Pada kelas X Lintas. Jurnal Univeritas Mulawarman.
<https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/geoedusains/article/download/794/612>.
- Ghufron, M. N. 2013. *Gaya Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryati, M. 2013. *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Referensi.
- Haryono, N. D. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung*

- Yogyakarta. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hayati, Noor. 2020. *Pembelajaran Di Era Pandemi*. Yogyakarta:Deepublish.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan Alwi dkk. *kamus Besar Bahasa Indonesia: Departemen Pendidikan. edisi ketiga*. (Jakarta : Balai Pustaka. 2005). h. 952.
- Iwan, & Didi Haryono. 2015. *Pengendalian Kualitas Statistik (Pendekatan Teoritis dan Aplikatif)*. Alfabeta:Bandung.
- Irwan dkk. 2019. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media pembelajaran Ditengah pandemi Pada Siswa SMA*. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta. <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/download/11605/10463>.
- Irawati, M. 2016. *Fisika I untuk SMA/ MA Kelas X Berdasarkan Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016*. Jakarta: Erlangga.
- J. Ravianto. 2014. *Produktivitas dan Pengukuran*. Jakarta:Binaman Aksara.
- John, M. Echoles dan hasan Shadily. *kamus bahasa Inggris-Indonesia*. cet. Ke-27, (Jakarta : PT. Gramedia, 2003). h. 481.
- J. P. Chaplin. *Kamus Besar Lengkap psikologi*, cet. Ke-9, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2004). hal 432.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Replika Aditama.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kuncahyono. 2017. *Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar*. 5 September:773-774.

- Mardiasmo. 2017. *Perpajakan Edisi Terbaru*. Yogyakarta. Andi.
- Meleong. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- Muhadi, F. 2013. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Sanata Dharma.
- Mulyati, Sri., dkk., 2020. “*Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP 2 Bojonegara*”. Vol. 03 No.01, 5 2020
- Mulyasa, H. E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nata, Abuddin. 2011. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Agung.
- Pane, A., & Dasapong, M. D. 2017. Belajar dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasapong. *Jurnal kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
<http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945/0> .
- Purwanto. 2007. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajaran.
- Purwanto. 2008. *Metodologi Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pusparani, N. 2017. Definisi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian. *Jurnal Universitas Pasundan*.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Pembelajaran*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. cet. Ke-3, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004). hal 64.
- Rasto, 2015. *Pembelajaran Mikro*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyid, M. Z. 2019. *Prestasi Belajar*. Batu: Literasi Nusantara.
- Rosyid, Zaiful, dkk. 2019. *Prestasi belajar*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.

- Rohmah, Baety Nur. 2017. “*pengembangan media pembelajaran game edukatif fun spreadsheet quiz berbasis adobe flash cs6 pada mate pelajaran spreadsheet kelas X akuntansi SMK Negeri 4 Klaten*”. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu: untuk meningkatkan profesionalitas guru*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Rusman. 2013. *Metode-metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Nusantara.
- Sartika, Dewi. 2019. “*Analisis efektivitas pendapatan retribusi daerah dalam meningkatkan pendapatan asli daerah kota Palembang*”. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Sugiono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Save D, Dagon. *kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. (Jakarta : Lembaga pengkajian dan kebudayaan Nusantara. 1997). h 964.
- Subandi, Ahmad. *psikologi social*. cet. Ke-2. (Jakarta : Bulan Bintang, 1982). hal 50.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta
- Salsabilla, Unik. 2020. “*Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA*”. Vol.4 No.2-12 2020
- Sukmadinata, Irawati. 2018. *Panduan Penelitian Kuantitatif Deskriptif*. h, 48.
- Wulandari, Agustina. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-dasar Dan Pemrograman Untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah*. Sripsi S1, Fakultas Teknik.

- Wahyudi & Anugraheni, Indri. 2017. *Strategi pemecahan masalah matematika* . Salatiga: Satya Wacana University Press.
- Widoyoko. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Yoselia Alvi Kusuma. 2020. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Fisika Pada materi Usaha dan Energi kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus*. Skripsi. Yogyakarta.
- Yanti. 2020. Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa SD/MI Pada Masa Covid-19 Di Desa Karanggayam Sidoarjo. Jurnal Ilmu Pendidikan. Jurnal Basicedu Vol 2 No. 2 Tahun 2020.
- <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/download/SuppFile/142/45>.

