

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Kuis Online Quizizz. *Prosiiding seminar nasional matematika*, 1-7.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan perangkat pembelajaran*, 48 - 57.
- Ambar Ismara Mula Darisman, P. K. (2020). IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZ PADA MATERI TUMBUHAN. *Jurnal biologi dan Pembelajarannya*, 68 - 72.
- Astuti, R. I. (2021). IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ UNTUK KEAKTIFAN PESERTA DIDIK KELAS DARING PADA MATA PELAJARAN AKUNTASI KEUANGAN. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 71 - 83.
- B, M. (2017). EVALUASI BELAJAR PESERTA DIDIK (SISWA). *JURNAL IDAARAH*, 257 - 267.
- Bahri, S. (2021). Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan Di Masa Pandemi Covid - 19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial*, 180 - 188.
- A. H. (2020). Penilaian Formatif Berbasis Quizizz Pada mata kuliah fisika dasar Pendidikan pada masa covid - 19. *Jurnal Science Pendidikan*, 1-7.
- L. A. (2021). Analisis Antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan platform quizizz. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran matematika*, 1-17.
- Eddy, a. u. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi quizizz sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran jarak jauh. *jurnal ilmiah pengabdian kepada masyarakat*, 55-61.
- Fanani, A. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar berbasis Kasus dan Data*. Surabaya.
- Fazriah, N. (2020). PELATIHAN APLIKASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI SEKOLAH DASAR KOTA BANDUNG. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 199 - 204.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.

- Hidayati, I. D. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz secara Daring terhadap Perkembangan Perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 251-257.
- Husamah, Y. P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Ismail, M. I. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Depok.
- Isti'adah, F. N. (2020). *TEORI - TEORI BELAJAR Dalam Pendidikan*. Jawa Barat: EDU PUBLISHER.
- Karwono, H. (2018). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Depok.
- Khuriyati, L. (2015). Desain Pembelajaran Operasi Pecahan menggunakan Kertas Berpetak di kelas VI. *Jurnal Pendidikan*, 104-114.
- Latip, A. E. (2018). *Evaluasi pembelajaran di SD dan MI*. Jakarta.
- Lefudin. (2017). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- M. Ismail Makki, A. (2017). *KONSEP DASAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Pamekasan: Duta Media.
- Magdalena, I. (2020). *Evaluasi Pembelajaran SD*. Jawa Barat.
- Mashudi, F. (2018). *Evaluasi dan Supervisi Bimbingan Konseling*. Yogyakarta.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran Pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal pendidikan Hayati*, 1-7.
- Omon Abdurakhman, R. K. (2017). Teori Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1-28.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz . *Majalah Lontar*, 57 - 68.
- Purba, P. A. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz sebagai media penilaian online pada pembelajaran matematika selama masa pandemi covid - 19. *Seminar nasional matematika dan pendidikan matematika*, 62 - 68.
- Purnomosidi, D. (2018). *Senang Belajar Matematika*. Jakarta.

- Pusparani, H. (2020). Media quiziz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI Di SDN GUNTUR KOTA CIREBON. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 269-279.
- Rahman, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 60 - 66.
- Sari, E. M. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar peserta didik pada pembelajaran daring tema globalisasi melalui media quiziz kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 kota salatiga tahun pelajaran 2020/2021. *Dimensi pendidikan*, 73-84.
- Simatupang, H. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Abad ke - 21*. Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Sumanik, N. B. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz SEbagai Evaluasi Hasil Belajar disertai Asesment Online . *Journal of Science Education*, 14 - 21.
- Tiana, A. (2021). PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GAME QUIZZZ PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 943 - 952.
- Tonra, W. S. (2016). Pembelajaran number sense untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi pecahan. *Jurnal Matematika*, 109-116.
- Unaenah, E. (2019). Analisis pemahaman konsep matematis siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi pecahan. *Jurnal Basicedu*, 106-111.
- Unik Hanifah Salsabila, I. S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* , 163 - 172.
- Windi Angraini, A. U. (2020). Pemanfaatan aplikasi quiziz untuk tematik dalam pembelajaran jarak jauh kelas III di SDN kebayoran Lama utara 07 pagi . *Prosiding seminar nasional penelitian LPPM UMJ*, 1-10.

Yana, A. (2019). Analisis pemahaman konsep gelombang mekanik melalui aplikasi online quizizz. *journal of science education*, 143-151.