

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam., dkk. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79.*
- Adiwisastra, M.F. (2015). Perancangan *Game* Kuis Interaktif sebagai Multimedia Pembelajaran *Drill and Practice* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika, 2 (1).*
- Aini, Y.I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan. Volume 2, Nomor 25.*
- Arikunto, S., dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Bahar, A. (2017). *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz.*
- Cucu Suhana. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Refika Aditama. hal.37.
- Damyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2 (2017) 93-196.*
- Hamzah B. Uno. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Haviz, M. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas : Belajar Melakukan PTK dengan Model Integratif*. Stain Batusangkar Press. Batusangkar.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad ke-21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ika, Erum. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Kartu Kata di RA Miftahul Falah Kelompok B Desa Cileunyi Kulon, Kecamatan Cileunyi Bandung*. Proposal Penelitian Tindakan Kelas.
- Irwan, I., dkk. (2019). Efektivitas Penggunaan *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (*Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes*). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*.
- Istiana, G.A., dkk. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pokok Bahasan

Larutan Penyangga Pada Siswa Kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 1 Ngemplak Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (Jpk)*, Vol. 4 No. 2 Tahun 2015.

- Khasinah, S. (2015). *Classroom Action Research. Jurnal Ilmiah Pionir*.
- Kurniasih, dkk. (2014). *Perancangan Pembelajaran Prosedur Pembuatan RPP yang Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena.
- Muladi, S. (2015). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Solving* pada Siswa Kelas VIII B MTSN Pundong Bantu. Repository Universitas PGRI Yogyakarta.
- Murni, A.W., dkk. (2020). Peningkatan Kemampuan Membuat Kuis *Online* Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Islam Wonokalang Wonoayu Sidoarjo melalui Pelatihan Aplikasi Kuis Interaktif *Quizizz*. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 3 (02), 118-124.
- Mustafa, P.S., dkk. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. h. 19.
- Nugraha, A., Rahman, F.A. (2017). Strategi Kolaborasi Orangtua dengan Konselor dalam Mengembangkan Sukses Studi Siswa. *Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1*.
- Nugrahaeni, A., dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia. Volume 1, Nomor 1, 2017*.
- Nuramanah, S.A., dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Bestari: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17-132:120.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game* Edukasi *Quiziz* pada Masa Pencegahan Penyebaran *Covid-19*. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Volume. 7 Nomor. 3*.
- Palittin, I.D., dkk. (2019). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan Volume 6 - Nomor 2, Juli 2019, (101-109)*.
- Poerwanto, B., & Ali, B. (2018). *Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Kelompok Guru Kecamatan Bua Meneliti. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Volume 1, Nomor 2*.

- M. Ngalim Purwanto. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, R. (2016). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Piyungan pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016*. S1 Thesis. Fakultas Ekonomi.
- Rismayani, N.L. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa*.
- Salmi. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS.2 SMA Negeri 13 Palembang. *Jurnal Profit Volume 6, Nomor 1*.
- Salsabila, U.H., dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. Volume 4, Nomor 2*.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Rajawali Pers: Jakarta.
- Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok:Rajawali Pers.
- Satibi, I. (2011). *Teknik Penelitian Skripsi, Tesis & Disertasi*. Bandung: Ceplax.
- Septita, R. (2020). *Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Platform Quizizz dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX Di SMP Al Islah Surabaya*.
- Situmorang, K., dkk. (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. 2019. h 3.
- Sugian, N. (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*, 6(1), 1-7
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Op.Cit, h. 329.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro. Vol. 3. No. 1*.
- Surani, dkk. (2015). Peningkatan Aktiivtas Belajar Siswa Menggunakan Metode Eksperimen dalam Pembelajaran Ipa di Sekolah Dasar. *JPPK: Journal of Equatorial Education and Learning*.

- Suryani, E., & Aman, A. (2019). Efektivitas Pembelajaran IPS melalui Implementasi Metode *Jigsaw* ditinjau dari Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*. Volume 6, Nomor 1.
- Suryani, T., & Rahayu, E.M. (2018). *Metode Pembelajaran. Modul PKT. 04. Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VII*.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika 2, no. 01 (2018): 36-46*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan 2, no. 2 (2018): 10*.
- Wibawanti, D., & Benardi, A.I. (2021). Pengaruh Penggunaan Media *E-learning* berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 16 Semarang. *Jurnal UNNES: Edu Geography. Volume 2. Nomor 25*.
- Yulianti, R. (2021). *Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi di SMA Yadika 5 Kota Jakarta*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.