

## DAFTAR PUSTAKA

- Adianto, S. (2020). Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran Penerapan Scientific Dan Cooperative Learning Dengan Quis Online Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 57–65. <https://doi.org/10.17977/Um031v7i12020p057>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1288>
- Amaliyatul Ulya, & Ahmad Arifi. (2021). Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edulab : Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 6(1), 80–94. <https://doi.org/10.14421/Edulab.2021.61.07>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667.
- Asna Tiana, A. D. S. K. Dan M. S. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 6.
- Chabib Dwi Kurniawan, M., & Misbachul Huda, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Ket. Artikel. *Jurnal Pena Karakter*, 03(01), 37–41.
- Lestari, S., Zifa, M., Fatimah, S., Kunci, K., & Keaktifan, : (2022). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021. *Educatif: Journal Of Education Research*, 4(1), 27–35. <https://quizizz.com/>

- Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester I SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal Of Educational Development*, 3(1), 189–198. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6575177>
- Musfirah, Nana Alfiana, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat - Sifat Benda. 2(2), 356–361.
- Nafisaturrafiah, N., Setianingsih, E. S., Subekti, E. E., Article, H., Subekti, E., Berbasis, P., Quizizz, G., & Semarang, K. (2021). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 8 Subtema 1 Di SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan. 1(1), 1–8.
- Nugrahani, K., Purbosari, P., & ... (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Quizizz. *Jurnal Dikdas* ..., 4(3), 150–159. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/dikdasbantara/article/view/1686>
- Nuryati, N., Subadi, T., Muhibbin, A., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2486-2494.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas Vi Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57–68. <https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306>
- Pujawan, I. M. (2022). Implementasi Model Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pkn Siswa Kelas V Semester Ii Sd Negeri 2 Pangkung Karung. 3, 34–43. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6566356>
- Ramadhani, S. A., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah

Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 937-944.

Sari, E. M. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas Vi Sd Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021. *Dimensi Pendidikan*, 16(2), 73–84.

Sasongko, Vitus Gading, S., & Dian, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Memahami Teks Melalui Pembelajaran Kontekstual Dan Quizizz Materi Ips Pada Siswa Kelas Ivb Sd Kanisius Sorowajan. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 274–282.

Siti Rahmatul Fitriyah, E. F. F. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Materi Beriman Kepada Malaikat Allah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19. *Academia Open*, 15, 1–13. <https://doi.org/10.21070/acopen.4.2021.3032>

Susanti, Alfera B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas Vi Sd Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik*, 6(1), 73–82.

Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas Iv Sd Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37–43. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/31004>

Wahyuillahi, N. I., Nawawi, I., & Mahanani, P. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Pkn Kelas V Sd. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 597–604. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p597-604>