

DAFTAR RUJUKAN

- Adinawan, M. Cholik, dan Sugijono. 2014. *Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Agung Lukito, Sisworo. 2014. 'Matematika SMP Kelas VII Semester 1'. Jakarta: Kemendikbud.
- Akdon, Riduwan. 2010. 'Rumus Dan Data Dalam Analisis Data Statistika'. Bandung: Alfabeta.
- Albeta, Sri Wilda, Nofianti Nofianti, dan Sri Rahmandani. 2020. 'Peranan Turnamen Berbasis Ict Dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Pembelajaran Kimia'. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*. 5.1.
- Amalia, Nur Fitri. 2013. 'Keefektifan Model Kooperatif Tipe Make A Match Dan Model CPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar', *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, Vol. 4, No. 2
- Amintoko, G. 2017. 'Model Pembelajaran Direct Instruction Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Definisi Limit Bagi Mahasiswa', *Supremum Journal of Mathematics Education (SJME)*, 1.1
- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- , 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atik Wintart, et. al, 2018. *Contextual Teaching and Learning Matematika: Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Basri, Hasan. 2014. 'Using Qualitative Research in Accounting and Management Studies: Not a New Agenda', *Journal of US-China Public Administration*, 11.10.
- Bury, Beata. 2017. 'Testing Goes Mobile—Web 2.0 Formative Assessment Tools', in *Conference Proceedings. ICT for Language Learning*.

- Chusna, Puji Asmaul. 2017. 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak', *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17.2.
- Citra, Cahyani Amildah, dan Brillian Rosy. 2020. 'Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8.2.
- Dahar, Ratna Willis. 1989. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Depdiknas, Dirjen Dikdasmen. 2003. 'Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Berbasis Kompetensi SMP'. Jakarta: Depdiknas.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. 2011. 'From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"', in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Duffin, J.M; Simpson, A.P. 2000. 'A Search for Understanding', *Journal of Mathematical Behavior*.
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hudoyo, Herman. 1990. 'Strategi Belajar Mengajar Matematika', Malang: IKIP Malang.
- , 1985. *Teori Belajar Dalam Proses Belajar-Mengajar Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- Hutagalung, Ruminda. 2017. *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Guided Discovery Berbasis Budaya Toba Di SMP Negeri 1 Tukka*, MES (Journal of Mathematics Education and Science), Vol. 2, No. 2.
- Jati, Dionisius Heckie Puspoko. 2020. 'Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Pembelajaran Online Berbasis QUIZIZZ', *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 4.5

- Kemenag, *Al-Qur'an dan terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia*. (Bandung : Sigma Eksa Media 2009), QS. 65:2-3
- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pendidikan Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Moleong, Lexy J, 2021. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, Prof.DR. H. E., 2020. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Noor, Sugian. 2020. 'Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin', *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6.1.
- Nurhayati, Siti. 2014. *Buku Cerdas Kurikulum 2013: Ringkasan Materi, Pembahasan, Dan Rumus Lengkap Matematika*. Jakarta: Kunci Aksara.
- Nurul, Zuriah. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan Teori-Aplikasi*, Jakarta: Bumi Aksara. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nyimas, Aisyah. 2007. Aisyah Nyimas, Dkk., *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas
- OECD. *PISA 2018 results (volume I)*. OECD Publishing, 2019
<https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Pitoyo, Muhammad Dafit, dan Abdul Asib. 2019. 'Gamification Based Assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in Quizizz Platform.', *International Online Journal of Education and Teaching*, 6.3.
- Priyanti, N W I, M H Santosa, dan K S Dewi. 2019. 'Effect Of Quizizz Towards The Eleventh-Grade English Students' reading Comprehension In Mobile Learning Context', *Language and Education Journal Undiksha*, 2.2.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. 2019. 'Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I', *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12.1.
- Purwanto, Ngalim. 2004. 'Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pendidikan', Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Risnawati. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Pekanbaru:

Suska Pres.

- Rusmana, Indra Martha. 2020. 'Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz', *Prosiding Sesiomadika*, 2.1.
- Samsu. 2017. 'Metode Penelitian:(Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)'. Jambi: Pusaka Jambi.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sari, D. C., 2015. 'Karakteristik Soal TIMSS', in *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Uny*.
- Satrianawati. 2001. 'Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Profesi Pendidikan Dasar', *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4.No. 1.
- Setiawan, Agung, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyaningsih. 2019. 'Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas x Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020', *EDUSAINTEK*, 3.
- Setiyawan, Muhammad, Wing Wahyu Winarno, dan Andi Sunyoto. 2019. 'Implementasi Gamification Pada Aplikasi Perkuliahan Mahasiswa Dengan Metode Feature Driven Development (Studi Kasus: AMIK Cipta Darma Surakarta)', *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 5.1.
- Sholihah, Ummu, and Dziki Ari Mubarak. 2016. '*Analisis Pemahaman Integral Taktentu Berdasarkan Teori Apos (Action, Process, Object, Scheme) Pada Mahasiswa Tadris Matematika (TMT) IAIN Tulungagung*', Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan, 14.1.
- Siyoto, Sandu, dan Muhammad Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. literasi media publishing.
- Slavin, R.E., 2008. *Cooperative Learning, Teori, Riset Dan Praktik [Terjemah]* Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana, 2006. 'Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru', *Algesindo Offset*.
- Sugiyono. 2016. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Kompetensi Dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarmo, Utari. 2010. 'Berpikir Dan Disposisi Matematik: Apa, Mengapa, Dan Bagaimana Dikembangkan Pada Peserta Didik', *Bandung: FPMIPA UPI*.
- Tu'u, Tulus. 2018. *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*, Jakarta: Grasindo.
- Uno, Hamzah B, 2008. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran, Cet, Ke-2*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Usman, Husaini, dan P Setiady. 2006. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Van de Walle, John A. 2008. *Matematika Sekolah Dasar Dan Menengah*, Jakarta: Erlangga.
- Wibawa, Ramadhan Prasetya, Rohana Intan Astuti, dan Bayu Aji Pangestu. 2019. 'Smartphone-Based Application "Quizizz" as a Learning Media', *Dinamika Pendidikan*, 14.2.
- Wijanarko, J., & Setiawati, E. 2016. *Ayah Ibu Baik: Perenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Wiratama, Anggar Anugrah Satrya, J. Prestiliano, and George J.L. Nikijulu. 2015. 'Penerapan Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat Dan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sma Negeri 2 Salatiga', *Jurnal Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Zhao, Fang. 2019. 'Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom.', *International Journal of Higher Education*, 8.1.
- Zichermann, Gabe, dan Christopher Cunningham. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly Media.