

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi dan Supriyono. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anitah, S. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Anwar. 2016. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. 2012. *Metodelogi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, S. 2015. Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*.
- Bates, A. 2019. *Teaching in a Digital Age-Second Edition*. Vancouver: Tony Bates Assocoates.
- Citra. 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)
- Cristiyanda dan Sylvia. 2021. Pengaruh Penggunaan Webquiz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik. 2023. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Longa. 2020. Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 1 Maumere. *JOTE (Journal of Teacher Education)*.
- Majid, A., 2014. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2).

- Muharto dan Ambarita, A. 2016. *Metode Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purba, L. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1).
- Rusman., Kurniawan, D., dan Riyana, C. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, S. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sofyan, 2012. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Alfabet.
- Solikah, H. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *The Journal of Universitas Negeri Surabaya*, 7(3).
- Sudjana. 2010. *Penialian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Bisnis*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhasro, P. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis: Pendekatan Filosofi dan Praktis*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryabrata. S. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryabrata. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Suryani, U. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT*. Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Syah, M. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syah, M. 2013. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Tanzeh, A. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.

- Tayubi, Y. R. 2020. Identifikasi Miskonsepsi Pada Konsep-Konsep Fisika Menggunakan Cri. *Jurnal Mimbar Pendidikan UPI*, 24(3)
- Thoifah, I. 2015. *Statistik Pendidikan*. Malang: Madani, hal.38
- Zahwa dan Syafi'i. 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, vol 19.
- Zhao. 2019. Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1)