

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Aliyyah, R. R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Bogor: Universitas Djuanda.
- ‘Amanah, S. A. N. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *BESTARI*, 17(1).
- Ananda, R. dan Rafida, T. (2017). *Pengantar Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2011). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asrul, dkk. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media
- Bahri, S., dkk. (2021). Implementasi Game Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 13(2), 180-188.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, John. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) edisi 1*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Fikri, H. dan Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Hawi, Akmal. (2013). *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hilir, A. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Irfani, A. N. (2021). Skripsi: “Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Wahid Hasyim Malang”. Malang: Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang.

- Lusnia. (2020). Skripsi: *“Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran PAI”*. Banten: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Marlina, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Miladi, H. (2021). *Menulis Itu Menyenangkan: 20 Tips dan Motivasi Menulis untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Muis, A., dkk. (2021). Implementasi Media Pembelajaran dengan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (Full Day School) Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 7(3),
- NC, F. S. (2004). *Teknologi Pendidikan*. RaSAIL.
- Ngatiningsih, E. (2020). Skripsi: *“Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang”*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia 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*, 6(1), 1-7.
- Purwianto, A. F. dan Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi COVID-19. *Ta'dibuna*, 10(4).
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2).
- Quizizz. (2020). *Panduan Menggunakan Quizizz untuk Guru Indonesia*. Indonesia: Quizizz.
- Ratnawulan, E. dan Rusdiana, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rojudin., dkk. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Pemberdayaan Peserta Didik MI Cisarua untuk Pembelajaran Materi Pecahan. *PROCEEDINGS UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(89).
- Rosyid, M. Z., dkk. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Batu: Literasi Nusantara.

- Salsabila, U. H. dkk., (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2).
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2013). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiyorini. (2009). *Evaluasi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: Teras
- Suryani, N. dkk., (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ulya, A. dan Arifi, A. (2021). Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *EduLab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 6(1).
- Yuniastuti. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedman Praktis*. Surabaya: Scorpindo Media Pustaka.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Mutiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1).