

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. Vol.2, No.25.
- Aditia, R. (2015). *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online*. (Online). Tersedia: <https://www.gudangilmukomputer.com/201/5/10/dampak-positif-dan-negativebermaingame.html>
- Anita, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka. Arikunto, S. (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bell Gredler, E. Margaret. (1991). *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Cahyani, A. C. dan Brilliant, R. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Kerintang Surabaya*. E-ISSN: 23389621. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP). Vol.8 No.2. 2020.
- Darimi, Ismail, Irman, S., Bachtiar, I. (2018). Metode Team Quiz Dapat Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik SD Negeri 13 Jaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*. Vol. 7 No. 2.
- DDepdikbud. (1996). "Belajar Aktif", *Mengajar di Perguruan Tinggi*. Jakarta: PAU.
- Damayanti dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Endayani, H. (2017). Pengembangan Materi Ajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan*. Vol.1, No.1.
- Fauziah, U. (2019). *Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN (Quasi Eksperimen di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung)*, Thesis. FKIP UNPAS.
- Gagne, N. L., & Berliner. D. (1979). *Educational Psychology*. Second Edition. Chicago: Rand Mc. Nally.
- Gagne, Robert, M. (1983). *The Conditional of Learning*. Japan: Holt Saunders.

- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Laefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Light, G. and Cox, R. (2001). *Learning and Teach Teori Blejar Behavioristime, Kelebihan dan kekurangan teori pembelajaran Behaviorisme*. (Online). Tersedia: <https://www.materikonseling.com/2021/11/kelebihan-dan-kekurangan-teori-behaviorisme.html>
- Nurhayati, Erlis. (2020). Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, Vol. 7, No. 3.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. JDP. 12.
- Rusman (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sasmito, A. P. (2012). *Prancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Peserta didik Kelas 4 SD Dengan Metode Learning The Actual Object*. Jurnal Sains dan Seni ITS, Vol. 1, No.1.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2000). *Educational Psychology: Theory and Practice. Sixth Eddition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, R. (2017). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol. 2/ No. 2*, 103-114. Retrieved from <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113>

- Thobroni, M. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran: Teori Dan Praktik*. Ar-Ruz Media.
- VanPatten, B. & Williams, J. (Eds). (2014). *Theories in second language acquisition: An Introduction*. Routledge.
- Wawan. (2012). *Pengantar Statistika Penelitian*. Tasikmalaya: CV. Latifah.
- Z.M, Tatan. (2010). Pengaruh Penggunaan Media Belajar dan Minat belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika (Eksperimen Pada Peserta didik Kelas XI IPA SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2010/2011). *Jurnal Formatif*. Vol. 1 No. 1.