

REFERENCES

- A . I. Wang, M. Zhu, and R. Saetre. (2016). The Effect of Digitizing and Gamifying Quizzing Quizzing in Classrooms. *Proc. Eur. Conf. Games-based Learn.* 729-737.
- Azwar, Saifuddin. (2001). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, Saifuddin. (2001). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, Saifuddin. (2006). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Citra, C.A., Brilian, R., (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)*, 264.
- Dewi, L.U. (2020). *Pengaruh Quizizz Sebagai Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Fadhilawati, D. (2021). Using Quizizz Application for Learning and Evaluating Grammar Material. *JOSAR*.
- Fadlilah, M. (2018). Persepsi Mahasiswa PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo terhadap PAUD di Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Obsesi*, 116-121.
- Handayani, L. (2020). Keuntungan, Kendala dan Solusi Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19 : Studi Eksploratif di SMPN 3 Bae Kudus. *Jurnal Industrial Engineering & Management Research (JIEMAR)*. 15-23.
- Harahap, R. (2020). Fenomena Online Learning Dimasa Pandemi. *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa & Sastra*. 146.
- Irnanda, K. F., Hartama, D., Windarto, A. P. (2021). Analisa Klasifikasi C4.5 Terhadap Faktor Penyebab Menurunnya Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Masa Pandemi. *Jurnal Media Informatika Budidarma*. 327-331.
- Irwan, I. L. (2019). Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 95-104.
- Kemendikbud RI. 2020. Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan. <https://l1dikti1.ristekdikti.go.id/berkas/semendikbud032020pencegahancorona.pdf> (1 Januari 2020).
- Kuswana, W .S. (2011). *Taksonomi Bepikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maslifah, M. a. (2020). Penerapan Media Video Pembelajaran Kompetensi Dasar Membuat Pola Blus Sesuai Desain. *Jurnal Tata Busana*, 1-6. (Irwan, 2019)

- Muhtadim, A., Shobri, Y.A. (2020). Efektivitas Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. 128-136.
- Noor, S. (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*, 1-7.
- PradnyaDewi, D. A., & Kristiani, P. E. (2021). The Use of Quizizz in Improving Students; Reading Skill. *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 1-7.
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Adalah: Buletin Hukum & Keadilan*. 49-56.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 29-39.
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment. *Conaplin*. 102-106.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian*. Jambi: PusakaJambi.
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Setiyaningtyas. (2016). Persepsi Mahasiswa PPL 1 dan 3 PGSD BIPE UKSW Mengenai Profesi Guru SD yang Profesional dan Pengajaran Literasi. *Jurnal Scholaria*.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunaryo. (2013). *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Werdiningsih, I. (2020). Foreign's Role in Helping Jember Young Learners Speak Better English. *Asian EFL Journal Research Articles*, 97-117.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zainal, V .R. (2017). *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*. Jakarta: Rajawali pers.