

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R. (2014). *Pengantar Pendidikan* (Yogyakarta). AR-RUZZ MEDIA.
- Aini, Y. I. (2019a). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK PEMBELAJARAN JENJANG PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH DI BENGKULU*. 2(25), 6.
- AL-QUR'AN TRANSLITERASI PER KATA DAN TERJEMAH PER KATA* (Bekasi). (2011). Cipta Bagus Segara.
- Anggari, A. S., Afriki, Wulan, D. R., Puspitawati, N., Khasanah, M. L., & Hendriyeti, S. (2018). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tema V WIRUSAHA Buku Tematik Terpadu Kurikulum 13* (Balitbang, Kemdikbud.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal* (Padang). Abe Kreatifindo.
- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i2.336>
- Dewi, R. A. (2012). *BUKU MOTIVASI BELAJAR untuk Anak dengan IQ di Atas Rata-rata* (Depok). JAVALITERA.
- Dini Rahmatika, K. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas VI SDIT AT-Thoriq Kecamatan Caringin Bogor*.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. 4, 14.
- Firmansyah, W., Kholik, A., Suherman, I., Amril, L. de, Adri Tasti, H., Teguh, P., Bisri, H., Yektyastuti, R., Razi Amir, F., & Mutiara, F. (2020). *BUKU PEDOMAN PENULISAN DAN PENYUSUNAN SKRIPSI* (Ciawi). UNIDA PRESS.
- Hamzah, A. (2019). *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN* (Malang). Literasi Nusantara.

- Hidayah, N. (2015). *PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI SEKOLAH DASAR*. 2, 16.
- Kompri. (2015). *MOTIVASI PEMBELAJARAN PERSPEKTIF GURU DAN SISWA* (Bandung). REMAJA ROSDAKARYA.
- Mashuri, S. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA* (Yogyakarta). DEEPUBLISHER.
- mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>
- Miftah, M. (2013). *FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 11.
- Mukhtar, & Iskandar. (2012). *Desain Pembelajaran berbasis TIK* (Jakarta). Referensi.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pribadi, A. B. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta). KENCANA.
- Prihartanta, W. (2015). *TEORI-TEORI MOTIVASI*. 1(83), 11.
- Purba, L. S. L. (2019). PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN EVALUASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA KULIAH KIMIA FISIKA I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Sadirman. (2018). *INTERAKSI DAN MOTIVASI BELAJAR-MENGAJAR* (Depok). RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung). ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (Bandung). Alfabeta.

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran* (Jember). CV PUSTAKA ABADI.

Supardi. (2016). *APLIKASI STATISTIKA DALAM PENELITIAN* (Jakarta Selatan). CHANGE PUBLICATION.

Suprihatin, S. (2015). UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1). <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>

*UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL.* (n.d.).

Widiasworo, E. (2015). *19 KIAM SUKSES MEMBANGKITKAN MOTIVASI Belajar Peserta Didik.* AR-RUZZ MEDIA.

Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta). KENCANA.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p3>

