

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, K. (2015). MENYUSUN DAN MENGANALISIS TES HASIL BELAJAR Abdul Kadir. *Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Adam, S., & T.S, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90.
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263
- Arikunto, (2013). *DASAR-DASAR EVALUASI PENDIDIKAN*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanti, Kesbi, (2021). Dasar-Dasar Metodologi Pendidikan. *Jurnal Aplikasi Teknologi Pangan*, 4(1), 1–2. Darmadi, H. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Alfabeta.
- Bungin, B (2015). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. Jakarta: Kencana
- Candra Rolisca, & Achadiyah, (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*,
- Doringin, F., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48.
- Eliyah. (2021). *Statistik Pendidikan dengan Aplikasi IBM SPSS 25* (N. S. Rahayu (ed.)). CV. Dandelion Publisher.
- Farikha, L., Redjeki, & Utomo, S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Predict Observe Explain (Poe) Disertai Eksperimen Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Mia 3 Sma Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(4), 95–102.
- Hakim, & Asmah, N. N. (2022). *Menelisik Pengelolaan Pendidikan Islam (Konsep Dasar, Tujuan, Ruang Lingkup)*. February, 1–12.
- Jakni. (2016). *Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.

- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39
- Magdalena, R., & Angela Krisanti, M. (2019). Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT.Merck, Tbk. *Jurnal Tekno*, 16(2), 35–48.
- Mohamed Rosly, R., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*, 144–154.
- Nasution, H. F. (2009). *Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif*. 2(5), 255.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Ono, S. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61.
- Rahdina, A., & Anggaryani, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas XI. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 11(2), 1–10.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0, November*, 289–302.
- Risan, R. (2021). Identifying the Use of Quizzes for Students During Online Learning. *JOEPALLT:Journal of English Pedagogy. Linguistics, Literature, and Teaching*, vol. 9, no. 2, pp. 52–63.
- Sari, & Herawati, M. (2014). Aplikasi ANATES Versi 4 dalam Menganalisis Butir Soal. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 203–214.
- Sari, R. & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot! Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 78–86.
- Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal Taraf Kesukaran, Butir Tes, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 2(2), 192–213.
- Sugiyono, P. D. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (M. T. Sutopo (ed.)). ALFABETA, CF.

- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. In Bandung: Cv. Alfa Beta. Alfabeta.
- Suharsono, A., & Budiarto, M. T. (2018). *Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial*. 1–7.
- Syamsurizal. (2020). Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur. *Jurnal Osf*, 1–11.
- Tersegno, M. M., & Berlin, L. (2018). Biopsy or Follow-Up Mammography? [2] (multiple letters). *American Journal of Roentgenology*, 181(6), 1716–1717.
- Wastari, & Sagoro (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G Smk Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran Implementation of Gamification Based Oorperative Learning To Students ' Learning Outcomes of Adjusting Journal En. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(1), 1–12.
- Wirawan, & Putra, (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 329–335.
- Yuniar, M., Rakhmat, C., & Saepulrohman. (2015). Analisis HOTS (High Order Thinking Skills) pada Soal Objektif Tes dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SD Negeri 7 Ciamis. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 187–195.