

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Zamrotul. 2015. *Penggunaan Edmodo sebagai Media Pembelajaran E-Learning pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran di SMKN 1 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Program Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya.
- Agustina, Lasia. Rusmana, Indra Martha. 2019. Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan matematika Sesiomadika. Journal unsika.ac.id*. 2 (1), 1-7.
- Agustiningsih, Agustiningsih. 2015. Video sebagai Alternative Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*. 4 (1), 50-58.
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2008. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Busyaeri, Akhmad. Udin, Tamsik dan Zaenuddin, A. 2016. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida*, 3 (1), 116-137.
- Chaiyo, Yanawut dan Nokham, Ranchana. 2017. The Effect of Kahoot, *Quizizz* and Google forms on the Student's Perception In Classrooms Response System. *International Conference on Digital Arts, Media and Technology*. 178-182.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujaun Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Hartini. 2019. Penerapan Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi *Quizizz* di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*. 3 (10), 1298-1313.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djoehaeni, Heny. 2009. *Hakikat Perencanaan Pembelajaran*. Slide presentasi.
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3 (1), 24-29.
- Fauzan, Fauzan. Khairil, Khairil dan Safrida, Safrida. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Video pada Konsep Sistem Kerangka Manusia terhadap Motivasi dan Hasil Pembelajaran Kognitif Siswa SMAN I Peukan Baro Kabupaten Pidie. *Biotik: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi dan Kependidikan*. 6 (2), 131-138.
- Febriani, Corry. 2017. Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*. 5 (1), 11-21.
- Hadi, Sofyan. 2017. Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Transformasi Pendidikan Abad 21*, 1 (15), 96-102.
- Hakim, Thursan. 2017. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hamzah, B Uno. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanum, Latifah. 2017. *Perencanaan Pembelajaran*. Banda Aceh: Syah Kuala University Press.
- Harjanto. 1997. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ju, Suo Yan dan Adam, Zalika. 2018. Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*. 5 (1), 194-198.
- Kafah, Anisa Khayati Nur. Nulhakim, Lukman dan Pamungkas, Aan Subhan. 2020. Development of Video Learning Media Based on Powtoon Application on the Concept of the Properties of Light for Elementary School Students. *Gravity: Jurnal Ilmu Penelitian dan Pembelajaran Fisika*. 6 (1), 1-7.
- KBBI, 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) V 0.2.1 Beta (21)*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Kristiawan, Muhammad. 2017. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Martayo, Susilo. 1980. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: BPPFE.
- Moleong, L.J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya.
- Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Al Asma: Journal Of Islamic Education*. 2 (1), 1-12.
- Nazir, Mohammad. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nikmah, Nur Fitrotun dan Maghfiroh, Nur Fitriatul. 2017. Pemanfaatan Video Kisah Inspiratif sebagai Inovasi Pembelajaran PPKn Guna Meningkatkan Kesadaran Bela Negara pada Siswa. *Transformasi Pendidikan Abad 21*, 4 (34), 409 – 416.
- Pananranggi, Andi Rasyid. 2017. *Manajemen Pendidikan*. Makasar: Celebes Media Perkasa.
- Permana, Pepen dan Permatawati, Irma. 2019. Using *Quizizz* as a Formative Assessment Tool in German Classrooms. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 424. 155-159.
- Puspawati, Patria. 2008. *Manajemen Pembelajaran Pengalaman Lapangan Bidang Studi Matematika Kelompok Belajar paket A Nusa Indah di Kecamatan Bandar Kabupaten Batang*. Tesis: Semarang: Program Pasca Sarjana Unnes.
- Putria, Maula, Uswatun. 2020. Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) untuk Guru Sekolah Dasar pada Masa Pandemi COVID-19 Di SD N Baros Kencana CBM Sukabumi. *Jurnal Basicedu*. 4 (4), 861-872.
- Rahmawati, Nina Septia. Santoso, Anang dan Andajani, Kusubakti. 2017. Respon Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi dengan Media Video Pengetahuan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. 2 (8), 1092-1096.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

- Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Simarmata, Janner dkk. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Surat Edaran No.420/0878/2020 tentang layanan penyelenggaraan pendidikan jenjang SD dan SMP Kabupaten Demak terkait upaya pencegahan penularan dan penyebaran corona virus disease (covid-19) di kabupaten Demak. 2020. Demak. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Demak.
- Suratun, Suratun, Irwandani, Irwandani dan Latifah, Sri. 2018. Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Terintegrasi Chanel Youtube: Pengembangan pada Materi Cahaya Kleas VIII SMP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 1(3), 271-282.
- Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Susilana, Rudi dan Cepi, Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ulfa, Dian Mariya dan Soenarto, Sunaryo. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Video dan Gambar terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5 (1), 22-34.
- UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.

Wibawa, Ramadhan Prasetya. Astuti, Rohana Intan dan Pangestu, BayuAji. 2019. Smartphone-Based Application “Quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*. 14 (2), 244-253.

Winardi.1983. *Azas-Azas Manajemen*. Edisi ketujuh. Bandung: Penerbit Alumni.

[Http://Nancyradjah31.Blogspot.Com/2018/05/Software-Pembelajaran-online.html](http://Nancyradjah31.Blogspot.Com/2018/05/Software-Pembelajaran-online.html).

[Https://Play.Google.Com/Store/Apps/Details?Id=Com.Quizizz_Mobile&Hl=In](https://Play.Google.Com/Store/Apps/Details?Id=Com.Quizizz_Mobile&Hl=In)

[Https://Id.Wikipedia.Org/Penyakit](https://Id.Wikipedia.Org/Penyakit)

Irfan Adi Nugroho, *Lp3m. Ustjogja. ac.i*

