

## DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & Rosy, B. (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)*. V.8. No. 2, 263.
- Gustiasari, D.R. (2018). Pengaruh perkembangan zaman terhadap pergeseran tata Bahasa Indonesia; Studi Kasus pada pengguna instagram tahun 2018. *Jurnal Renaissance*, I3(2), 433-442.
- Ekayani. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1-10.
- Ermanto, & Emidar. (2018). *Bahasa Indonesia Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Fitriani, N. (2021). Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal Dan Neonatal. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 6356(2), 199–205.
- Herlina Pusparani, M. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*. 2(2), 269-279.
- Hidayah, N., Hambali, S. U., & Millenia, T. F. (2021). Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X. *Prosiding Samasta : Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, 623-631.
- Khair. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*. (2) 1. 81-98.
- Lukman. A. F & Nana. (2021). Analisis Minat dan Penguasaan Konsep Fenomena Quantum Siswa SMA Melalui Aplikasi Game Quizizz. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. 12 (2). 100-105.

- Markus, N., Kusmiyati, & Sucipto. (2017). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah : FONEMA*. 4(2), 102-115.
- Maryanto, F. D. (2017). *Tema 7 Peristiwa dalam kehidupan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. 2018. Menerapkan Quizizz sebagai Pembelajaran Berbasis Game di Kelas Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Ilmu Sosial Eropa*, 5 (1), 194-198.
- Muliya. (2022). Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4.
- Ningrum, E. F. (2022). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Kosakata Baku Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 83-98.
- Noor, Sugian. 2020. Penggunaan Quizizz Dalam Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*. 6(1). 1-7.
- Nurrita. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*. 2(1). 171-187.
- Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang. *Jurnal Puitika*. V.11. No.1, 85.
- Rini. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal PGSD*. 11 (1). 65-74.
- Sari, B.P. (2015). Dampak penggunaan bahasa gaul di kalangan remaja terhadap bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB*. 10(24). 171-176.
- Saryono, M., & Soedjito, P. D. (2020). *Seri Terampil Menulis Bahasa Indonesia KOSAKATA*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Tafonao. T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2). 103-114.
- Tiana. A., Krissandi.S.A.D & Sarwi.M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*. 2(6). 943-952.
- Rahmawati, N. (2014). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya. *Universitas Negeri Surabaya*, 1.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi Teknologi QR ( Quick Response ) Code Implementasi Yang Universal. *Jurnal Komputaki*, 3(1), 1–14.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin*, 18.