

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., & Engaging, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning . *International Journal of Technology in Education*. Vol 4.(3), 542-552
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, Vol 2 (25), 1–6.
- Akour, M., Alsghaier, H., & Aldiabat, S. (2020). Game Based Learning Approach to Improve Self-Learning Motivated Students. *International Journal of Technology Enhanced Learning* . Vol 12 (2),146-160
- Amalia, A., & Sa, N. (2020). Dampak pandemi covid-19 terhadap kegiatan belajar mengajar di indonesia 1,2. *Jurnal Psikologi Vol 13* No. 2, (hal 214–225).
- Anggraini, W., Utami, A., Santi, P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2–10.
- Basar, A. M., Islam, P. A., Nurul, S., Cikarang, F., & Bekasi, B. (2021). *Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri – Cikarang Barat – Bekasi*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol 2* (1), 208–218.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2021). Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New. *Integrated (Information Tecknology and Vocational Education)* Vol 3 (1), 17–22.
- Dibia, I. K., Renda, N. T., Yudiana, K., Artaningsih, L., & Wiradnyana, I. G. A. (2021). Pelatihan Aplikasi *Quizizz* Bagi Guru Untuk Mengevaluasi Hasil Belajar Siswa Secara Daring. *Sepakat, Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 2 (1), 1–7..
- Dimitra, K., Konstantinos, K., & Christina, Z. (2020). Types of Game-Based Learning in Education : A brief state of the art and the implementation in Greece Types of Game-Based Learning in Education : A brief state of the art and the implementation in Greece. *The European Educational Researcher* Doi: 10.31757/euer.324
- Hidayat, R., Psikologi, F., & Gadjah, U. (2018). Game-Based Learning : Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi Vol 26* (2), 71–85.

- Kusuma, Yoselia A. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada materi usaha dan energi Kelas 10 MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*, Universitas Sanatha Darma
- Mamluah, S. K., & Maulidi, A. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(2), 869–877.
- Manurung, R., Sadjiarto, A., & Sitorus, D. S. (2021). Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online dan Dampaknya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(3), 729.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Nazla, Y. (2020). *Pembelajaran Menyenangkan Pada Masa Pandemi dengan Metode Game Based Learning (GBL)*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Universitas Riau
- Nurhasanah, A. D., & Nopianti, H. (2021). Peran Mahasiswa Program Kampus Mengajar Dalam Meningkatkan Kompetensi SDN 48 Bengkulu Tengah. *SNPKM: Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 166–173.
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78–83.
- Rosita, D. A., & Damayanti, R. (2021). Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Perintis Pada Sekolah Dasar Terdampak Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 42–49.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 10 (3), 198-206
- Zidane, J., Tisngati, U., Muhamaddin Al Fath, A., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & PGRI Pacitan, S. (2022). Penggunaan Media Google Classroom dan Kendalanya pada Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Scholarly Journal of Elementary School*, 1(1), 34–39.