

DAFTAR PUSTAKA

- A.U. Yana, L. A. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 143-152.
- Amornchewin, R. (2021). Tehe Development Of SQL Language Skil In Data Defenition And Data Manupulation Languages Using Exercises With Quizizz For Student Learning Enangement. *Indonesia Journal Of Informatics Education*, 89-90.
- Anonim. (2022, November Rabu). Quizizz Yang Menyenangkan. Retrieved From Permainan Quizizz Yang Menyenangkan : [Http://Mariaoksiw.Blogspot.Com/2018/05/Permainan-Quizizz-Yang-Menyenangkan.Html](http://Mariaoksiw.Blogspot.Com/2018/05/Permainan-Quizizz-Yang-Menyenangkan.Html)
- Anthony, J. N. (2005). *Educational Assasment Of Students*. Ubited States Of America: Person Merril Prentice Hall.
- Bagiyono. (2014). *Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1*. Bandung: Widyadiklida.
- Clark, C. D. (2017). *Celebrating Reading For Enjoyment*. London: National Literacy Trust Research Report.
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Dewayani, S. (2019). *Model Pembelajaran Literasi Untuk Menjang Prabaca Dengan Pembaca Yang Cini*. Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa San Perbukuan, Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Ekowati, D. W. (2019). Literasi Numerasi Di SD Muhammadiyah. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR*, 93.
- Farida, I. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: PT Remaja.
- Hartanti, A. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekresi Kelas XI IPA MAN Tanjungpinang. *Pembelajaran Biologi*, 4.
- Joenaiddy, A. M. (2019). *Konsep Strategi Pembelajaran Di Era Revolusi 4.0*. Yogyakarta: 159.
- Kusuma, S. (2017). Pengembangan Literasi Dalam Kurikulum Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan Dan Kesastraan Indoesia*, 142.
- Listiyani, E. (2007). Studi Guru Dalam Pembelajaran Matematika Menyikapi Pergeseran Paradigma Pendidikan Teacher Centerd Ke Student Centered. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 38-50.

- LPTK, D. (2014). *Pembelajaran Literasi Dikelas Awal SD/MI Di LPTK*. Jakarta : RTI International.
- M. Chandra C Utomo, M. G. (2021). Perbandingan Fitur Pada Platform Kuis Terpopuler. *Jurnal Komunikasi Dan Tekhnologi Kuis Terpopuler*, 12.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offest.
- Mujiono, D. D. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nasional, D. P. (2009). *Buku Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Sd/Mi*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- OECD.PISA. (2016, November 14). *Result. OECD*. Retrieved From Result. OECD. Web Site: [Http//.Bussinesinsiser.Co.Id/Pi, Sa-Worlwide-Ranking-Of-Math. Science Reading-Skill-2016-12\).Com](Http//.Bussinesinsiser.Co.Id/Pi, Sa-Worlwide-Ranking-Of-Math. Science Reading-Skill-2016-12).Com)
- Retnaningdyah, P. (2019). *Seri Manual GLS Literasi Berimbang*. Jl Jendral Sudirman Senayan, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Ridwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian*. Jambi: Pusaka.
- Shita Krisnasari, D. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Di Paud. *Journal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 18-21.
- Shita Krisnasari, D. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Di Paud. *Journal Ilmiah Ilmu Pendidikan* , 9.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriano. (2016). *Design Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Syahrani, E. (2021/2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Model Pembelajaran Langsung (Direct Interaction) Terhadap Hasil Belajar Siswa XI MIPA 1 SMAN 11 (Msteri Pokok Laju Redaksi). *Jurnal Pendidikan Ilmiah Kimia*, 18-27.
- Syifa Agrestina, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Bestari*, 119.
- Wawan Setiawan, E. F. (2010). Penerapan Model Pengajaran Langsung (Direct Interaction) Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). *Pendidikan Tekhnologi Informasi Dan Komunikasi*, 6.
- widiyanto, n. (2020, agustus rabu). *kemendikbud.go.id*. Retrieved from tiga pillar hadapi perubahan zaman: literasi, kompetensi dan karakter: <http://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2016/05/tiga-pilar-hadapi-perubahan-zaman-literasi-kompetensi-dan-karakter>

- Yamin, M. (2012). *panduan manajemen mutu kurikulum pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Yanawut, C. (2021). the effect of kahoot, quizizz and google forms on the students perception in the classroom response aitem. *Chiang Rai Collage*, 26.
- yulianti, y. (2017). literasi sains dalam pembelajaran ipa. *jurnal cakrawala pendas*, 4.
- zhao, f. (2019). using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *international journal of higher education*, 37-43.
- zuchadi, d. d. (1996). *pendidikan bahasa dan sastra indonesia dikelas rendah*. jakarta: depdikbud.

