

DAFTAR PUSTAKA

- Alaudidin Unirsity Pers. (2018). *Pengembangan pendidikan Islam dalam Kerangka Transformasi Sosial*. Alauddin University Press.
- Ahmad, H., Latif, A., & Al Yakin, A. (2021). *Media Quizizz sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Makassar: Nas Media Pustaka.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Aziz, A. R. (2019). *Pendidikan Islam dan Pembangunan Karakter*. Makasar: Pustaka Makmur.
- Ayuhana, M. M. (2015). *Ruang Lingkup Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Aris, M., & Pd. (2022). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Ilmu.
- Ahmad, M. (2012). *Karakteristik Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Abuddin Nata. (2016). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Abdullah, M. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Al-Bukhari, Muhammad bin Ismail. (2002). *Shahih Al-Bukhari*. Beirut: Dar Ibn Kathir.
- Arrozaaq, M. I., & Trisnawati, N. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP SMK IPIEMS Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(2), 329–341.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. 2019. *Kahoot! or Quizizz: The Students' Perspectives*. Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daradjat, Zakiah, dkk. 2014. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Agama RI. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Firmansyah, I. (2019). *Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Peserta Didik*. Prenada Media.
- Hasan Langgulung. (2003). *Asas-Asas Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al Husna Baru.

- Ibnu Majah. (2009). *Sunan Ibnu Majah*. Riyadh: Darussalam.
- Jamaluddin, D. (2022). *Pendidikan Agama Islam dan Pembentukan Karakter Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Loupatty, F. D., & Saragih, M.J. (2021). *Pemanfaatan Media Quizizz Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Siswa Dalam Belajar Daring*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 9(1), 23-30
- Mulyati, T., & Evendi, E. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 5(2), 45-53.
- Munadi, Y. (2013). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Majid, Abdul. 2012. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Muhaimin. 2012. *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nata, Abuddin. 2017. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Nuri Rahmawati, D., Fitrotun Nisa, A., & Astuti, D. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. 2(1), 62–74.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145.
- Noor, S. 2020. Artikel tentang penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.
- Oxford University Press. (2015). *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (9th ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Rahmawati, N. (2022). *Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. Skripsi. Lamongan: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Ramayulis. 2015. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Republik Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*.

- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2007). *Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2010). *Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Pendidikan Agama pada Sekolah*. Jakarta: Kementerian Agama Republik
- Salam, A., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz berpengaruh atau tidak untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 2737–2746.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2016). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solikhah. (2020). Pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII SMP Negeri 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 45–53.
- Shihab, M. Quraish. (2002). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. 3(2)