

## مراجع

- Antoro, Qomarudiin Dwi. *Permainan Efektif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. Yogyakarta. 2013
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis* Jakarta: Rhineka Cipta, 2006
- Asyhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: GP Press, 2010
- Azhar, A. (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Cet Ketiga
- Azizah HN, (2018) *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab* Jurnal Penelitian Bahasa Sastra, dan Budaya 1.(1):2
- Basuki, Rahayu Yoyok. *Panduan Mudah Quizizz*. (Azhar Publisher)
- Darmanah, Garaika, *Metodologi Penelitian*, Lampung: CV. Hira Tech, 2019.
- Fitrianingtyas, Anggraini. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedangenak*, E-Jurnal Mitra Pendidikan, Vol.1, No.6, (2017): 708-720
- Ginawan, *Mahir Menggunakan SPSS (Mudah Mengolah Data dengan IBM SPSS Statistic 25)*. Bandung: Pustaka Progresif, 2020
- Haddar, Gamar Al, dan Maulana Adam Juliano. *Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 3, No. 6, (2021): 4794–4801.
- Hasan, Muhammad, dkk, *Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hasna, “*Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Mts DDI Tuppu Kab. Pinrang*” Parepare 2017

Hartatik Sri, *Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Mtematika melalui Daring di Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, Vol.5,No.5

Herman, Acep, "*Metode Pembelajaran Bahasa Arab*" Bandung PT Remaja Rosdakarya. 2011

Husamah dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. (Malang : UMM Press, 2016)

I Komang, Sukendra, *Instrumen Penelitian*, Pontianak: Mahameru Press, 2020

Indrawan, Irjus, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020.

Isnawan, Muhammad Galang. *Kuasi-Eksperimen*. Lombok: Nashir Al-Kutub indonesia, 2020

Iswara,Wiwin. *Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 1, No. 1, (2018): 1-7

Jannah, Raudhatul. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press

Julhadi. *Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau dari Komputer dan Motivasi)*. (Tasikmalaya : Edu Publisher, 2021).

Kurniawan, *Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD*: Jurnal Pena Krakatau Vol.3, No.1

Munadi, Yudhi. 2019. *Modul Perangkat Dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Agama Direktorat Jendral Pendidikan Islam.

Mustofa Abi, Hamid. *Media Pembelajaran*, 2020 Medan: Yayasan Kita Menulis.

Prastinyo, Fendika. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Di Kelas V SDN Sepanjang*, (Surakarta: CV. Kekata Grup, 2019)

- Purba, Ramen A. Dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Pusparani H (2020), *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2.2: 272
- Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Banjarmasin: Antasari Press, 2011.
- Ramdhani, Rahmi dkk. *Platform Pembelajaran Daring: Teori dan Praktik*. (Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Rizal Usman, Muhammad. 2019. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model MEA (Means-Ends-Analysis) Pada Siswa SMP*, dalam jurnal *Majamath 2*, no.1 : 20
- Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- Setyanto, A. Eko. *Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen Dalam Kajian Komunikasi*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 3, No. 1. (2013): 37-48.
- Siregar Syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual*
- Siyotu, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*, Literasi Media Publishing: Yogyakarta, (2015).52-53
- Soeparno (1988) *Media Pengajaran Bahasa* Klaten Intan Pariwara
- Sugiyono. (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhartatik, Tony. *BEST PRACTICE Implikasi Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. (Ahli Book.2020)
- Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan pengembangannya remaja rosdakarya*: Jakarta, 2015

- Supriadi, Nunung, “Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19”, *Jurnal Cakrawala Mandarin*, Vol. 5, No. 1 (2021): 42-51
- Taufik & Adam. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. *CBIS Jurnal*. 3. No. 2, 78- 90
- Wahyuningsih, Endang Sri. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. (Yogyakarta: Deepublish, 2012).
- Wibawa, R.P., Astuti, R.I., dan Pangestu, B.A. (2019). *Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media*. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 14(2): 244-253
- Wijayanti R, (2021) *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa*, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1): 5