

DAFTAR PUSTAKA

- AC, Cahyani., Brillian Rosy. *“Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya”*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Januari 2020.
- Ainunnaja, Muh. Peserta didik kelas XI IPA MA Hasan Kafrawi Pancur, Wawancara Pribadi, Jepara, 2 Mei 2021.
- Akbar, Amin dan Nia Noviani. *Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang, 3 Mei 2019.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Asror, M. Nuril, S.Sy. Guru pengampu mata pelajaran Fikih MA Hasan Kafrawi Pancur, Wawancara Pribadi, Jepara, 2 Mei 2021,
- Asror, M. Nuril. Guru Mapel Fikih MA Hasan Kafrawi Pancur, Wawancara Pribadi, Jepara, 20 April 2020.
- Asrori, Mohammad. *Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran*, Jurnal Madrasah, Januari-Juni, 2013.
- Badudu dan Zain, Sutan Mohammad, *Efektifitas Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2010.
- Cahyani AC., Brillian Rosy. *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol. 8, No. 2, Januari 2020.
- D. Myers, Michael. *Penelitian Kualitatif di Manajemen & Bisnis*, Terj. M.S. Idrus dan Priyono, (Sidoharjo: Zifatama Publisher, 2014.
- Dokumen Emis MA Hasan Kafrawi TP. 2020/2021 Semester Genap
- Dokumen KTSP MA Hasan Kafrawi Pancur Tahun Pelajaran 2016/2017
- Dokumen KTSP MA Hasan Kafrawi Pancur Tahun Pelajaran 2020/2021

- Dr. Hafsah, MA. *Pembelajaran Fiqih Edisi Revisi*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2016.
- Dr. Rohidin, SH, M. Ag. *Pengantar Hukum Islam (Dari Semenanjung Arabia Sampai Indonesia)*, Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2016.
- Drs. Kanif, Kepala MA Hasan Kafrawi Pancur, Wawancara Pribadi, Jepara, 3 Mei 2021.
- Dwi Prasetya, Didik. *Membuat Aplikasi SmartPhone Multiplatform*, Jakarta: PT. Elek Media Komputindo, 2013.
- Erwinsyah, Alfian. *Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Efektifitas Proses Belajar Mengajar*, TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 5, 2, Agustus, 2017.
- Faida, Andreana Fajar. Peserta didik kelas XI IPA MA Hasan Kafrawi Pancur, Wawancara Pribadi, Jepara, 2 Mei 2021.
- Fazriyah, Nurul., Cartonono dan Rolly Maulana Awangga. *Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung*, Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Juni 2020.
- Fitri Kartika Sari, *Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) Dalam Pembelajaran Akuntansi*”, Skripsi Pendidikan Akuntansi, (Medan: UMSU, 2020).
- Haidir dan Salim, *Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Peserta didik Secara Trabsformatif)*, Medan: Perdana Publishing, 2014.
- Hardani., dkk. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Hayati, Sri. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, Magelang: Graha Cendikia, 2017.
- Husamah. dkk. *Belajar dan Pembelajaran*, Malang: UMM Press, 2016.
- Ismail. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: Rasail, 2011.
- Ismanto, Edi. *Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru*, Jurnal untukMU negeRI, I, I, Mei 2017.

- Keputusan Menteri Agama (KMA) no. 183 Tahun 2019 tentang *Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*.
- Khallaf, Abdul Wahhab. *Ilmu Ushulul Fiqh*, terj. Noer Iskandar, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002.
- Khallaf, Abdul Wahhab. *Ilmu Ushulul Fiqh*, terj. Noer Iskandar, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002.
- Kusuma A., Bagus Subchan. *Peranan Perkembangan Aplikasi Smartphone Terhadap Pelayanan Perbankan Di Indonesia*, Jurnal Ekonomi dan Akuntansi, Agustus, 2014.
- Kusuma A., Bagus. Subchan. *Peranan Perkembangan Aplikasi Smartphone Terhadap Pelayanan Perbankan Di Indonesia*, Jurnal Ekonomi dan Akuntansi, Agustus, 2014.
- Lubis Zulkarnain., Dkk. *Perancangan Terbaru Model Pembuatan Game Shopping Habit Society Sebagai Media Edukasi Melestarikan Pasar Tradisional Menggunakan Algoritma Shuffle Random*, Journal of Electrical Technology, Juni 2019.
- Masykur , Mohammad Rizqillah. *Metodologi Pembelejaran Fiqih*, Jurnal Al-Makrifat, 2019.
- Mayampoh, Bin Ony. *Perilaku Masyarakat Pengguna Handphone Di Melonguane Kabupaten Kepulauan Talaud*, HOLISTIK, Journal Of Social and Culture, Volume 5, No. 10, Juli-Desember 2012.
- Morhan,. *Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pkn Dengan Menggunakan Model Kompetisi Pada Kelas V*”, Artikel Penelitian, FKIP universitas Tanjungpura Pontianak, 2013.
- Mu'arrifin, Samsul, S.Th.I, Waka kesiswaan MA Hasan Kafrawi Pancur, Wawancara Pribadi, Jepara, 3 Mei 2021.
- Muhadjir, Noeng. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000.
- Muis, Abdul. *Konsep dan Strategi Pembelajaran di era revolusi Industri 4.0*, Yogyakarta: Laksana, 2019.
- Mulatsih, Bekti. *Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal of Ideguru, Juni 2020.

- Mulyati, Sri, dan Hanif Evendi. *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 bojonegara*. Jurnal of GAUSS, 03, 01, Mei 2020.
- Nabila, Nur Silvia. *Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di MTs Darut Taqwa Gresik*”, *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 16, 2, September, 2020.
- Naim, Ngainun. *Menjadi Guru Inspiratif (memberdayakan dan Mengubah Jalan hidup Peserta didik)*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013.
- Noor, Sugian. *Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin*, Jurnal Pendidikan Hayati, 2020.
- Nur Khoiri, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Ragam, Model dan Pendekatan)*”, Semarang: Southeast Asian Publishing, 2018.
- Observasi di kelas XI IPA MA Hasan Kafrawi Pancur, Jepara, 3 Mei 2021.
- Oktaliana Sari, Arum. *Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (Baei) Berbantuan Google Slide Dan Quizizz Pada Materi Matriks*, Skripsi Pendidikan Matematika, Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Prof. Dr. M. Noor Harisudin, M. Fil. I, *Pengantar Ilmu Fiqih*, Surabaya: CV. Salsabila Putra Pratama, 2019.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*, Jurnal Dinamika Pendidikan, April 2019.
- Raco, J.R. *Metode Penelitian Kualitatif (Jenis, Karakter dan Keunggulannya)*, Jakarta: PT. Grasindo, 2010.
- Rahmatullah, Muhammad. dkk., *Pembelajaran Fikih*, Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2014.
- Ramli, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.
- Razak, Abd., Lc, MA. *Pengantar Fiqh dan Usul Fiqh*, Banda Aceh: CV, Tristar Printing Mandiri, 2016.
- Salim, dan Syahrums. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Citapustaka Media, 2012.

- Salsabila, Unik Hanifah, Dkk., *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Peserta didik SMA*, Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, Vol. 4, No. 2, 2020.
- Santosa, Insap. *Interaksi Manusia dan Komputer*, Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2010.
- Sawitri, Erwin. Dkk. *Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang, 03 Mei, 2019.
- Setiawan, M. Andi. *Belajar dan Pembelajaran*, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Siyoto, Sandu., dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sugiarto, Akhmad. *Mudahnya Membuat Soal Online dengan Quizizz*, Jombang: Kun Fayakun Corp, 2019.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suhartatik, Tony. *Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Peserta didik Berprestasi Di Tingkat Nasional*, Malang: CV Multimedia Educasi, 2020.
- Sumarni. *Potret Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah*, Jurnal Edukasi Balitbang, XI, III, September-Desember 2013.
- Sungkono. *Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses pembelajaran*, 1, 4, Mei, 2010.
- Susi. Dkk. *Pengaplikasian Quizizz Pada Pembelajaran Laps-Talk-Ball Dalam Melatih Kemampuan Complex Problem Solving Peserta didik*, Jurnal Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat, 2019.
- Triansyah, Tesar. *Sejarah Dan Perkembangan Smartphone (Ponsel Pintar) Dari Masa Ke Masa*, Jurnal Ilmuti (it sharing for Indonesia Open Knowledge Community), 2018.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

- Utami Dewi, Lathifa. *Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Sistem Periodik Unsur*”, Skripsi Pendidikan Kimia, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2020.
- Utami, Yuni Sri. *Peran Guru dalam Menciptakan Pembelajaran yang Efektif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V di SDN 2 Kranggan Kota Mojokerto*, Skripsi PGMI, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2013.
- Wahab. *Tujuan Penerapan Program*, Jakarta: Bulan Bintang, 2008.
- Wahyuningsih, Sri. *Metode Penelitian Studi Kasus (Konsep, Teori, Pendekatan, Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya)*, Bangkalan: UTM Press, 2013.
- Warsita, Bambang. *Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas*, Jurnal Teknodik, 17, 4, Desember, 2013.
- Zendrato, Juniriang. *Tingkat Penerapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Di Kelas Suatu Studi Kasus Di Sma Dian Harapan Jakarta*, Jurnal Scholaria, 6, 2, Mei 2016.
- Data Referensi Kemdikbud,
<https://referensi.data.kemdikbud.go.id/tabs.php?npsn=20362960>
- Google Maps, <https://maps.google.co.id/>,
- KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> , diakses 29 Januari 2021
- Quizizz Zendesk, What Is Quizizz Super?, <https://quizizz.zendesk.com/hc/en-us/articles/360049010411-What-is-Quizizz-Super-> .
- Quizizz, *Bagaimana Menyelenggarakan (Host) Sebuah Kuis*,
<https://quizizz.zendesk.com/hc/id-id/articles/203616992-Bagaimana-Menyelenggarakan-Host-Sebuah-Kuis,>.
- Quizizz, <https://quizizz.com/>,
- Speedtest Ookla, <https://www.speedtest.net/id>,