

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi, Syastra, & Muhammad Taufik. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. . *CBIS Journal*, 3(2).
- Aina, F. (2021). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Tema 3 Subtema 2 di Kelas IV SDN 057201 Kab.Langkat T.A 2020/2021*. Universitas Negeri Medan.
- Amin Akbar, & Nia Noviani. (2019). Tantangan dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Amna Emda. (2014). Laboratorium sebagai sarana pembelajaran kimia dalam meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan kerja ilmiah . *Lantanida Journa*, 2(2).
- Anas Sudijono. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Anas Sudijono. (2013). *Pengantar evaluasi peendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Andre, M. A. N., Milana, M., Wagino, W., & Setiawan, D. (2023). Pengaruh Pengetahuan K3 Terhadap Kedisiplinan Siswa Dalam Melaksanakan Praktikum di SMK Negeri 5 Padang. *JTPVI: Jurnal Teknologi Dan Pendidikan Vokasi Indonesia*, 1(1), 37–44. <https://doi.org/10.24036/jtpvi.v1i1.5>
- Angraini. (2016). Analisis Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS Sma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* , 5(8).
- Arief Sadiman. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifin, & Zainal. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, & Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, & Azhar. (2014). *Media Pembelajaran Rev.Ed*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Atwi Suparman. (2019). *Modul 1: Konsep Dasar Teknologi Pendidikan*. Bates.
- Bambang, & Warsita. (2008). *Tekhnologi Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Citra, & Rosy. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Bebas Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2).
- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 174–183. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.110>

- Fernando Tri Tanjung. (2017). *Perbandingan Efektivitas Penggunaan Media Trainer dan Perangkat Lunak Festo Fluidsim Pada Pembelajaran Sistem Pneumatik di SMKN 1 Cimahi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika . *Jurnal Pendidikan Unsika* , 3(1).
- Genia Putri Syalshadilla, Elly Sukmanasa, & Wawan Syahril Anwar. (2024). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Quizwhizzer Pada Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(18).
- Hasan. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *JURASIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer*, 2(1).
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Hasmirah. (2016). *Pengenalan Laboratorium*. Com/2016/03 Definisi–Penggolongan–Dan–Fungsi.Html?M=1.
- Hellen. (2002). *Bimbingan dan Konseling*. Ciputat Pers.
- Kadir. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 70–81.
- Katili, & Yassin. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. . *Journal of Information Technology Education* , 2(1), 1–12.
- Kemendikbud. (2003). *Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Kemendikbud. (2023). *Perbandingan Kurikulum*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/perbandingan-kurikulum>.
- Ladjamudin, & Al–Bahra. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu.
- Mahendra. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Untuk Kelas Xi Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik Di Smk Negeri 1 Sedayu. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(4).
- Makki, Ismail, & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing.
- Melwin Syafrizal. (2020). *Pengantar Jaringan Komputer*. Amikom.
- Miftah Arief, & Sofrayani. (2022). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Literasi Nusantara Abadi.
- Muhammad Fitra Permadi. (2020). *Efektivitas Penggunaan Festo FluidSIM Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pneumatik Siswa Kelas Xi–A Dan Xi–D Di Smkn 2 Cimahi* . Universitas Pendidikan Indonesia.

- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta .
- Muthiarani, T. E. (2021). Studi Komparasi Keefektifan Pelaksanaan Praktikum Menggunakan Laboratorium Virtual dan Laboratorium Riil dalam Pembelajaran Kimia. In *International Education Conference (IEC) FITK*.
- Nufus, T.F. 2018. Efektivitas Media Wayang Kertas Terhadap Kemampuan Mendongeng Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Mahasiswa Program Dharmasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya Tahun 2017/2018. Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Nugroho, Rusmimoto, & Wrahatnolo. (2020). Penggunaan Festo FluidSIM Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Smk Negeri 1 Cerme. . *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(2), 1–9.
- Pertiwi Vivi. (2016). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quis Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap,. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 4(1).
- Populix. (2024, January 3). *Z Score Adalah: Pengertian, Rumus, Contoh pada Penelitian*. <https://Info.Populix.Co/Articles/z-Score-Adalah/>.
- Pressman, & Roger. (2002). *“Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi.
- Purba. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12.
- Purwono, & Joni. (2014). “Penggunaan Media Audio–Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* , 2(2).
- Rahmi, R. S. (2020). *Perangkat Lunak Rojiqoh Sayyidatu Rahmi*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/zgy2m>
- Ramadani, A. H. (2017). Efektifitas Penggunaan Program Festo Fluidsim Dalam Praktikum Pneumatika dan Hidrolika (mahasiswa teknik mesin universitas hasyim asy`ari). *Reaktom : Rekayasa Keteknikan Dan Optimasi*, 2(1). <https://doi.org/10.33752/reaktom.v2i1.154>
- Rauzatul Isna. (2019). *Penerapan Simulasi Festo Fluidsim untuk Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Kelas XI SMK N2 Banda Aceh*. UIN AR–RANIRY.
- Sadiman. (1996). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Sadiman, Raharjo, Anung Haryono, & Rahardjanto. (1996). *Media Pendidikan. (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*. . PT. Rajawali.
- Salsabila, Habiba, Amanah, & Istiqomah. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jamb*, 4(2).

- Sangi, Meiske, & Adey Tanauma. (2018). 'Keselamatan Dan Keamanan Laboratorium IPA. *Jurnal MIPA*, 20.
- Sari, & Mulyasa. (2021). *Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMK pada Mata Pelajaran Teknik Instalasi Listrik*.
- Shinta Wahyu Yuliningtyas. (2019). *Kelayakan Bengkel Listrik Sekolah Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik (Studi Kelas XI TITL Di SMKN 4 Bandung) [SKRIPSI]*. Universitas Pendidikan Indonesia .
- Silitonga, F. S. (2018, February). The Using of Peer Tutoring Learning Method in Improving Student's Understanding. In *First Indonesian Communication Forum of Teacher Training and Education Faculty Leaders International Conference on Education 2017 (ICE 2017)* (pp. 183–186). Atlantis Press.
- Siregar. (2011). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Sodiq, Mahfud, & Adi. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web" quizizz" sebagai media pembelajaran di sekolah dasarv. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5).
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Uny Press.
- Suharsimi, & Arikunto. (2013). *Dasar–Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Susanto. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Wahyuillahi, N. I., Nawawi, I., & Mahanani, P. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar pada Muatan PKn Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 597–604. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p597-604>
- Wahyuni, & Rahmah. (2019). Penggunaan Festo FluidSIM Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Smk Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 123–130.
- Wiratna Sujarweni. (2021). *Metodologi Penelitian Bisnis Ekonomi*. Pustaka Baru.
- Yudianto, H., Rofi'i, R., & Leksono, I. P. (2022). Interaksi Motivasi Belajar Tinggi Serta Rendah Versus Hasil Belajar Materi Perkakas Tangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(2), 129. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5427>
- Zulfan Efendi. (2024). Konsep Evaluasi Pembelajaran Pada Pendidikan Islam Era Digital: Analisis Prinsip Al–Kamal, Istimrar, Dan Muadhu'iyah. *Journal of Social Science Research*, 4(1).