

**HUBUNGAN RESPON SISWA DALAM PEMANFAATAN
MEDIA PEMBELAJARAN GAME QUIZIZZ
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA CEPAT SISWA
KELAS X SMA NEGERI 04 SINTANG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia



DISUSUN OLEH

SERILADIA PUTRI
NIM. 2016041517

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Seriladia Putri
NIM : 2016041517
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Hubungan Respon Siswa Dalam Media Pembelajaran
Game Quizizz Terhadap Kemampuan Membaca Cepat
Siswa Pada Kelas X SMA Negeri 04 Sintang Tahun
Pelajaran 2023/2024

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi.

Sintang, Juli 2024

Pembimbing I



Debora Korining Tyas, M.Pd.
NIDN. 1109078401

Pembimbing II



Yudita Susanti, S.S., M.Pd.
NIDN. 1116028701

Disetujui Oleh:
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafuddin, S.P., M.Si
NIDN. 1102066603

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Hubungan Respon Siswa Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Quizizz Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa SMA Negeri 04 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024” yang disusun oleh :

Nama : Seriladia Putri

NIM : 2016041517

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa pada hari Kamis, tanggal 20 Juni 2024.

Tim Penguji;

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Herpanus, S.P.,M.A.,Ph.D	Penguji I	
2	Tedi Suryadi, M.Pd	Penguji II	
3	Debora Korining Tyas, M.Pd.	Pembimbing I	
4	Yudita Susanti, S.S., M.Pd	Pembimbing II	

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syarifuddin, S.P., M.Si
NIDN. 1102066603



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**

Jl. Pertamina Sengkuang KM. 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386. 2022387

CATATAN PEMBIMBING PERTAMA

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Seriladia Putri

NIM : 2016041715

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

No	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	26 Januari 2024	Tata tulisan sesuai pedoman	dt
2	28 Januari 2024	Kutipan di perhatikan dan kerangka berfikir	dt
3	22 Februari 2024	Perbaikan kisi-kisi instrumen	dt
4	4 Maret 2024	ACC Proposal Skripsi	dt
5	3 Juni 2024	Memperbaiki BAB IV, lampiran dan membuat abstrak	dt
6	12 Juni 2024	Perbaikan abstrak Perbaikan lampiran	dt
7	13 Juni 2024	Perbaikan tata tulisan Membuat validasi media pembelajaran	dt
8	14 Juni 2024	Perbaikan validasi media pembelajaran Perbaikan penulisan riwayat hidup Perbaikan kalimat pada abstrak	dt
9	20 Juni 2024	ACC Skripsi	dt

Sintang, 20 Juni 2024

Pembimbing Pertama

Debora Korining Tyas, M.Pd

NIDN. 1109078401



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**

Jl. Pertamina Sengkuang KM. 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386. 2022387

CATATAN PEMBIMBING KEDUA

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Seriladia Putri
NIM : 2016041715
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

No	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	28 Januari 2024	Perbaikan latar belakang, tujuan penelitian dan tata tulisan	
2	6 Februari 2024	Perbaikan BAB II	
3	26 Februari 2024	Perbaikan BAB III	
4	4 Maret 2024	ACC Proposal Skripsi	
5	27 Mei 2024	Keserasian abstrak dengan hasil data penelitian dan memasukkan lembar validasi angket	
6	31 Mei 2024	Memasukkan lampiran yang lengkap dan penomoran tabel	
7	3 Juni 2024	Perhatikan dan perjelas pembahasan pada BAB IV	
8	8 Juni 2024	Memperhatikan tanda baca, dan penggunaan kalimat efektif	
9	13 Juni 2024	Perbaikan pada BAB IV, kesesuaian data pada BAB IV dan BAB V	
10	14 Juni 2024	ACC Skripsi	

Sintang, 20 Juni 2024
Pembimbing Kedua



Yudita Susanti, S.S., M.Pd
NIDN. 1116028701

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa maupun di Sekolah tinggi/Perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan peneliti saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbeneran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 20 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Seriladia Putri
NIM. 2016041715

MOTO

“Diperbolehkan kamu berperang. Padahal perang itu adalah sesuatu yang kamu benci.

Dan bisa jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu dan bisa jadi kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu’.

Allah maha mengetahui sesuatu.

QS. Al-Baqarah (2:216)

“Kami ingin kamu tidak menjadi kami sekarang, kerja berat sampai terlihat tulang.

Jadilah kamu yang mengangkat derajat kami, agar kami tidak lagi di pandang rendah oleh orang lain. InsyaAllah ilmu mu dapat membawa kepada kesuksesan”

Orang Tua (Jumriati dan Suhardan)

“Masa depan adalah milik mereka yang percaya atas kemampuan dirinya sendiri dan jangan sampai tekad mu di jajah oleh pencapaian orang lain”

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, saya mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak Suhardan, Ibu Jumriati dan juga Fika Rahma Yanti saudara tercinta yang telah memberikan dukungan, doa, dan motivasi selama proses perkuliahan ini.
2. Keluarga besar yang selalu memberikan semangat, dorongan, dan motivasi hingga sampai pada saat ini.
3. Debora Korining Tyas, M.Pd dan Yudita Susanti, S.S., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, dorongan, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang terutama dosen prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah banyak membantu, memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi kepada peneliti.
5. Teman-teman seperjuangan kelas A16 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu memberikan semangat serta nasihat dan dukungan selama perkuliahan dan sampai dengan penulisan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Hubungan Respon Siswa Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran *Game Quizizz* Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas X SMA Negeri 04 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Penyusunan skripsi ini peneliti mendapatkan dorongan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Debora Korining Tyas, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Pertama dan sekaligus Dosen Pembimbing Akademik, dengan ketekunan dan kesabaran yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Yudita Susanti, S.S., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Kedua sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan dan memotivasi dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
3. Didin Syafruddin, S.P., M.Si., selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang menjadikan motivasi bagi peneliti untuk giat belajar.
4. Dr. Drs. Y. A. T Lukman Riberu, M.Si., selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa Sintang, yang telah menyediakan sarana prasarana kampus untuk perkuliahan.

5. Evi Fitrianingrum, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan dukungan berupa bantuan atas berkas-berkas yang sangat diperlukan dalam proses pembuatan skripsi ini.
6. Para Dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang telah memberikan dukungan sepenuhnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian proposal skripsi ini.
7. Undang Setiawan. S.Pd, M.M.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 04 Sintang, yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian di sekolah serta memberikan sarana dan prasarana yang sangat membantu peneliti
8. Kedua orang tua, bapak Suhardan dan ibu Jumriati yang sudah banyak memberikan doa yang tidak henti-hentinya, serta dukungan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, lembaran-lembaran uang yang dikeluarkan demi anaknya, keringat dan hembusan nafas lelah dalam menguliahkan anaknya, dan senyuman manis seakan tidak terjadi apa-apa, akan tetapi anak mu ini tahu dari senyuman itu ada maksud yang tidak dapat diuraikan dengan kata-kata.
9. Saudara, adikku yang cantik Fika Rahma Yanti yang sudah banyak memberikan senyuman manis dan tingkah lucu kepada peneliti sehingga peneliti semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan Mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang telah banyak membantu dan mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan penelitian skripsi ini.

Peneliti sudah berusaha maksimal dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini. Jika
Pdalam penelitian skripsi ini masih terdapat kekurangan, peneliti mengharapkan saran
dan kritikan yang membangun dari semua pihak sehingga dapat dijadikan pedoman
dalam memperbaiki penelitian berikutnya.

Sintang, Juni 2024
Peneliti

ABSTRAK

Seriladia Putri. 2024. *Hubungan Respon Siswa Dalam Media Pembelajaran Game Quizizz Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa Pada Kelas X SMA Negeri 04 Sintang Tahun Pelajaran 2023/2024*. Skripsi, Program Studi PBSI STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Pembimbing I: Debora Korining Tyas, M.Pd., Pembimbing II: Yudita Susanti, S.S., M.Pd.

Kata Kunci: *Respon Siswa, Media Pembelajaran, Game Quizizz, Membaca Cepat*

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya penggunaan media pembelajaran digital di sekolah, sehingga pembelajaran di kelas kurang menarik. Media pembelajaran tersebut belum pernah digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa kurang literasi dalam membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran, kemampuan membaca cepat siswa, dan hubungan antara respon siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran game *Quizizz* dengan kemampuan membaca cepat pada siswa kelas X SMA Negeri 04 Sintang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk penelitian studi korelasi. Sampel penelitian ini berjumlah 210 siswa. Hasil penelitian ini dapat menunjukkan respon siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran game *Quizizz* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Sintang Tahun pelajaran 2023/2024 tergolong sangat kuat dengan presentase sebesar 96,748%. Kemampuan membaca cepat siswa di kelas X SMA Negeri 4 Sintang Tahun pelajaran 2023/2024 tergolong tinggi dengan nilai rata-rata KEM sebesar 564,38 kpm merupakan kecepatan tinggi (efekif) karena di atas 350 kpm. Serta terdapat hubungan yang signifikan antara respon siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran game *Quizizz* dengan kemampuan membaca cepat pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Sintang Tahun pelajaran 2023/2024 dengan nilai $r_{xy} = 0,250$. Hal tersebut menunjukkan adanya korelasi yang lebih besar dibandingkan r tabel sebesar 0,138. Kemudian berdasarkan uji t diperoleh nilai t hitung 3,723 lebih besar dibandingkan t tabel 1,97 yang berarti bahwa koefisien korelasinya signifikan. Korelasi kedua variabel memiliki kategori hubungan yang rendah karena berada pada interval koefisien korelasi 0,20-0,339. Sehingga dalam pemanfaatan media pembelajaran game *Quizizz* dan kemampuan membaca cepat sebaiknya tidak di terapkan pada materi teks biografi karena kedua variabel tersebut memiliki kategori rendah. Setelah itu, untuk menambah minat serta literasi siswa dalam belajar dan membaca sebaiknya jangan dilakukan di sekolah saja tetapi bisa diterapkan di rumah.

ABSTRACT

Seriladia Putri. 2024. *The Relationship Between Students' Responses in the Quizizz Game Learning Media and the Speed Reading Ability of Grade X Students at SMA Negeri 04 Sintang for the 2023/2024 Academic Year*. Thesis, PBSI Study Program, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Advisor I: Debora Korining Tyas, M.Pd., Advisor II: Yudita Susanti, S.S., M.Pd.

Keyword : *Student Responses, Learning Media, Quizizz Game, Speed Reading*

This research is motivated by the lack of use of digital learning media in schools, so that learning in the classroom is less interesting. The learning media has never been used in Indonesian subjects and students lack literacy in reading. This study aims to determine student responses in the utilization of learning media, students' speed reading skills, and the relationship between student responses in the utilization of Quizizz game learning media with speed reading skills in class X students of SMA Negeri 04 Sintang. This study uses quantitative methods with a correlation study research form. The sample of this study amounted to 210 students. The results of this study can show student responses in the utilization of Quizizz game learning media in class X SMA Negeri 4 Sintang in the 2023/2024 academic year classified as very strong with a percentage of 96.748%. The ability to speed read students in class X SMA Negeri 4 Sintang in the 2023/2024 academic year is high with an average KEM value of 564.38 kpm which is a high speed (effective) because it is above 350 kpm. And there is a significant relationship between student responses in the utilization of Quizizz game learning media and the ability to read quickly in grade X students of SMA Negeri 4 Sintang in the 2023/2024 academic year with a value of $r_{xy} = 0.250$. This shows a correlation that is greater than the r table of 0.138. Then based on the t test, the calculated t value of 3.723 is greater than the t table of 1.97, which means that the correlation coefficient is significant. The correlation between the two variables has a low relationship category because it is in the correlation coefficient interval of 0.20-0.339. So that in the utilization of Quizizz game learning media and speed reading ability should not be applied to biography text material because both variables have a low category. After that, to increase students' interest and literacy in learning and reading, it should not only be done at school but can be applied at home.

Translated with DeepL.com (free version)

DAFTAR ISI

	Halaman :
LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
MOTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	9
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Media Pembelajaran	12
B. Game <i>Quizizz</i>	19
C. Kemampuan Membaca Cepat	23
D. Kajian Penelitian yang Relevan	27
E. Kerangka Berfikir	31

F. Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Pendekatan Penelitian	36
B. Metode/Bentuk Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel	38
D. Variabel Penelitian	40
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman:
3. 1 Jumlah Siswa.....	39
3. 2 Pedoman untuk memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	50
4. 1 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz	55
4. 2 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	55
4. 3 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	56
4. 4 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	56
4. 5 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	57
4. 6 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	57
4. 7 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	58
4. 8 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	58
4. 9 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	59
4. 10 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	59
4. 11 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	60
4. 12 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	60
4. 13 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	61
4. 14 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	61
4. 15 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	62
4. 16 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	62
4. 17 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	63
4. 18 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	63
4. 19 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	64
4. 20 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	64
4. 21 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	65
4. 22 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	65
4. 23 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	66
4. 24 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	66
4. 25 Pernyataan hasil pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz.....	67
4. 26 Data Persiapan Korelasi Antara Pemanfaatan Media	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman:
2. 1 Kerangka Berfikir	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman:
1. SURAT IZIN PENELITIAN	94
2. SURAT IZIN PENELITIAN	94
3. SURAT TELAH SELESAI MELAKUKAN PENELITIAN	95
4. Tampilan Game Quizizz	97
5. Lembar Validasi Media Pembelajaran	98
6. Data pemanfaatan media pembelajaran game Quizizz (Variabel X) dan kemampuan membaca cepat siswa kelas X (Variabel Y)	100
7. Uji Validitas Soal	107
8. Hasil Korelasi Variabel X dan Y Uji Product Moment	117
9. Modul Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	118
1.0 Kisi-Kisi Angket Penelitian Variabel X (Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Quizizz).....	132
1.1 Lembar Angket Respon Siswa (Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Quizizz)	133
12. Kisi –Kisi Variabel Y (Kemampuan Membaca Cepat).....	137
13. Teks Bacaan dan Soal Tes	138
14. Kunci Jawaban	143
15. Perhitungan Kecepatan Efektif Membaca (KEM)	144
16. Dokumentasi Pada Saat Penelitian.....	155
17. Tabel Distribusi t.....	159
18. Tabel r PRODUCT MOMENT	160
19. Hasil Angket Siswa Kelas X A-F.....	161
20. Riwayat Hidup	167

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1997). The Definition of Educational Technology. Washington: *Education of Journal*.
- Agung, C. K., dkk. 2021. *Pedoman Teknik Membaca Cepat*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Amiroh, L. A. (2021). " Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih". *Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajarannya*. Volume 7 No. 2 Hal. 28-39.
- Amri, S. dan Ahmadi, I. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Anon. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- BSNP. 2016 *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Sadar Dan Menengah*. Jakarta : BSNP.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fathan Amirul Huda. 2019. *Pengertian Media Pembelajaran*. (Diakses pada laman <http://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran/> pada 10 Februari 2022.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayati, T. & Budiarti, E. 2022. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Anak Bangsa". *Jurnal Al Abyadh*. Volume 5 No. 2 Hal. 42.
- Humairah. 2020. Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Skripsi*. Sumatra Utara: Universitas Muhammadiyah.
- Kusuma, Y. A. (2020). "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020". *Tesis*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.

- Munir. 2020. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Purba, L. S. L. 2019. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Volume 12 No. 1 Hal. 29-39.
- Purwanitaningrum, E., Subyantoro, S., & Haryadi, H. (2014). "Membaca Cepat Untuk Menyimpulkan Isi Bacaan Menggunakan Teknik Tayang Kilas Dengan Media Film Terjemahan". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 3 No. 1 Hal. 1-11.
- Purwanti, D. I., Damianti, P. S., Abidin, Y. 2019. Analisis Membaca Pemahaman Melalui Teknik Membaca Cepat Berbantuan Media Berbasis Web (Studi Pada Siswa Kelas IX SMP Di Kabupaten Bandung Barat). *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Bandung*.
- Restapaty, R & Hanifah, G. 2022 "Strategi Pengayaan Berbasis Digital Membaca Cepat Dan Pemahaman Dengan Aplikasi Quizizz Di SD Negeri Belitung Selatan 1 Banjarmasin Speed Reading And Comprehension Digital Enrichment Strategy With Quizizz Application At SD Negeri Belitung Selatan 1 Banjarmasin ". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 8 Nomor 1 Halaman 77-87.
- Salsabila, U. H., dkk. (2020). "Membaca Cepat Berbantuan Media Berbasis Web (Studi Pada Siswa Kelas IX SMP Di Kabupaten Bandung Barat)". EL-Muhbib: *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*. Volume 7 No. 2 Hal. 163-172.
- Sari, F. K. (2020). "Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Skripsi*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
- Setiani, R. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash Cs5 Untuk Kelas XI SMA". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiawan, A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi.
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta: Kencana.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*”. Volume 1 No. 1 Hal. 81-96.