

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaini, dkk (2023). *Penggunaan Quiziz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Kelas*. Jurnal Al-Ishlah. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anggraini, A. V. *Pengaruh Media Blooket Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Pada Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Indonesia Di Sdn Jatisampurna X Kota Bekasi* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). Sumber: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/79612>.
- Agnes Jong, Yuliana Tien Bayangkharwati Tacoh (2024). “Pemanfaatan Aplikasi Quiziz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12 (1). Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia.
- Atika, A., & Nora, D. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa pada Materi Ketimpangan Sosial Melalui Model Problem Based Learning di Kelas XII IPS 2 SMA Pertiwi 1 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(2), 122-129.
- Baikuna, L., Farhan Hidayatulloh, M., Fikri Rizal, M. I., Fitria, N., Ulfatun Anjelina, N., Rivan Eko Mahendra, M., Zahrotin Nisak, A., Studi Tadris IPS, P., & Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, U. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 102–115. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1182>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Cahyani, Brilliant (2020). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Quiziz Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX.8 MTsN 4 Kota Padang, *Science and Education Journal*.

- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. 2020. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*.
- Dewi, N. S. (2020). *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 8 Metro* (Doctoral dissertation, IAIN Metro)
- Deviyanti, T. A. (2021). *Peran Motivasi Belajar pada Hubungan antara Faktor Eksternal terhadap Hasil Belajar*. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Akuntansi*, 22(4), 390-403.
- Febiana, C., Purbasari, I., & Riswari, L. A. (2024). Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Analisis Matematika Melalui Model Make a Match Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 5(2), 1082-1092.
- Jenita, J., Harefa, A. T., Pebriani, E., Hanafiah, H., Rukiyanto, B. A., & Sabur, F. (2023). Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Pembelajaran: Pelatihan Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 13121–13129.
- Juliyati, E. D. (2021). Peran Teknologi Informasi Pada Pembelajaran IPS. 2013, 1–6. <https://osf.io/v7amk/download>
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264–6270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>
- Kusuma, J.W dkk. (2023). DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0). Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mahdalena, M. (2022). *Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa*

Pada Mata Pelajaran Ipa (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da. KINDAI, 18(2), 332-351

Nurlaela, N., Usman, H., & Yarmi, G. (2023). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz dengan Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. *Diksa: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 140–149. <https://doi.org/10.33369/diksa.v9i2.31821>

Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM : Makassar .

Purba Pratiwi Bernadetta,dkk.2021.Penelitian Tindakan Kelas. Deli Serdang: Yayasan Kita Menulis.

Purwanto (2020). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.hal.17

Putra, D. E., Hefni, H., & Erningsih, E. (2022). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8913-8920.

Rinda Herwina, Liza Husnita, J. K. J. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software Pada Mata Pelajaran Sejarah di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20292–20300.

Rahman, S. (2022, January). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 289-302

Rahmasari, Dwi Wulan, and Universitas Ahmad Dahlan. 2022. “Platform Quiziz Meningkatkan Motivasi Belajar Anak.” 1(1):2002–6.

Rahman, Rahmania, Erric Kondoy, and Awaluddin Hasrin. 2020. “Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4(3):60–66. doi: 10.58258/jisip.v4i3.1161

- Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 06(01), 2836–2846. <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Sinaga, D. (2024). *Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta : UKI PRESS.
Sumber : <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/14315>
- Sitorus, Destri Sambara, and Tri Nugroho Budi Santoso. 2022. “Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12(2):81–88. doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88
- Sudjana, N. & Rivai, A (2023). *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Suhartini, Nanik. 2022. “Penerapan Media Interaktif Quizizz Sebagai Sarana Evaluasi Belajar Siswa Berbasis Daring Di Kelas III A SDN Sidokumpul Kecamatan Sidoarjo.” *Jurnal Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam* 11(1):187–202. doi: 1055403.
- Violla, R., & Fernandes, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 13-23.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. 2020. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|* 4(2):163–73. doi: 10.22437/jiituj.v4i2.11605
- Umi Nahdhiah, Supriyono, dkk (2024). *Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Perkembangan Teknologi Transportasi Pada Siswa Kelas Tiga Sekolah Dasar*. “Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar”.