

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung Setiawan, Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiha Variabel Kelas X IPA 7 Sma Negeri 5 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020, Seminar Nasional Edusainstek Fmipa Unimus 2019
- Ahmad Imam Khairi, 2019. Dasar Dan Konsep Ips, Panglegur: Iain Madura Press
- Ahmad Susanto, 2014. Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, Jakarta: Pernadamedia Group
- Ahmad Susanto, 2016 Pengembangan Pembelajaran IPS. Jakarta: Kharisma Putra Utama
- Aisyah Purnamasari Siregar, "Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Pada Materi Peninggalan-peninggalan Sejarah di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD IT Rahmat Marindal I". (Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan 2018)
- Anisa Octorin, Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS, Volume 1 No. 2, Tahun 2021
- Asih Istiqoma, Unik Hanaifah, Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi , Volume 4 Nomor 2 Desember 2020
- Baharuddin, Esa Nur Wahyuni, 2015. Teori Belajar Dan Pembelajaran, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Bekti Mulatsih, Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19, Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru Vol. 5, No.1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19
- Cahya Amilda Citra, Brillian Rosy, Keaktifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Vol.8, No.2, 2020  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

Darsono, Widy Karmilasari, Sumber Belajar Penunjang Plpg 2017 Kompetensi Profesional,

<https://www.usd.ac.id/fakultas/pendidikan/f113/PLPG2017/dwonload/materi/SD//I-LMU-PENGETAHUAN-SOSIAL.pdf&ved=2ahUKEwjbaDewuz1AhXbcAHfBwBTQQFnoECAQQBg&usg=AOvVaw1nSApBiFyhJJKdh7WIDt>

Dedi Saputra, Pembuatan Aplikasi Game Quiz “Pontianak Punye” Berbasis Android, Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. V, No. 2 Desember 2017, Yulia Siska, 2016. Konsep Dasar IPS. Yogyakarta: Garudhawaca

Erlis Nurhayati, Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19.

Jurnal Paedagogy, Juli 2020. Vol. 7 No. 3

Eustasia Chritine Martati, 2002. Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Melaksanakan PTK Melalui Model Pelatihan dan Pembimbingan Tutor Teman Sebaya, (Solo: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia(YLGI) 2021)

Hanny Mulyawati, Imas Masturah, 2010. Pembelajaran Studi Sosial, Bandung: Alfabeta

Ketut Nurah Ardiawan, Gede Arya Wiradyana, 2019. Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas(Teori, Praktik, dan Publikasinya), Bali: Nilacakra

[https://books.google.com/books/about/Kupas\\_Tuntas\\_Penelitian\\_Tindakan\\_Kelas\\_T.html?hl=id&id=s6L9DWAAQBAJ#p=onpage&q=Penelitian%20tindakan%20kelas%20teori%20praktik%20suhrsimi%20arikunto&f=false](https://books.google.com/books/about/Kupas_Tuntas_Penelitian_Tindakan_Kelas_T.html?hl=id&id=s6L9DWAAQBAJ#p=onpage&q=Penelitian%20tindakan%20kelas%20teori%20praktik%20suhrsimi%20arikunto&f=false)

Mahmud, 2011. Metodologi Penelitian Pendidikan, Bandung: Pustaka Setia

Maysarah, 2010. Ptk dan Manfaatnya Bagi Guru, Bandung: Cv.Media Sains Indonesia

Oemar Hamalik, 2001. Proses Belajar Mengajar, Jakarta: PT Bumi Aksara

Peter Salim dan Yenny Salim, 2002. Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer. Jakarta: Modern English Perss

- Rahmad, “Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar”,  
Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 1  
Banjarmasin: 2016
- Sabdah, Desain Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe  
Teams Game Tournament , Shautut Tarbiyah, Volume 25 No 1 Mei 2019
- Sapriya, 2009. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran, Bandung: PT. Remaja  
Rosdakarya
- Sifrianus Apong, Peningkatan Aktivitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan  
Media Dua Dimensi Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 17 Toho, (Artikel  
Penelitian Universitas Tanjungpura Pontianak 2013)
- Slameto, 2010. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka  
Cipta
- Sugiono, 2016. Metode Pendidikan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D Bandung:  
Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta:  
PT Rineka Cipta
- Yohana Asih Wijayanti, Meningkatkan Ktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas  
VIII.D Smp Negeri 1 Seyegan Tahun Ajaran 2013/2014 dengan  
Mengunnakan Model Cooperative Learning Tipe Think-Pair-Share Pada  
Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia. Skripsi diterbitkan  
2015.
- Yulia Siska, 2016. Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI, Yogyakarta: Garudhawara
- Zainal Arifin, 2013. Evaluasi Pembelajaran, Bandung: Remaja Rosdakarya