

## DAFTAR PUSTAKA

- Amsal, “Penggunaan Model Pembelajaran Base Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Fisika Pada Siswa Kelas X Mipa SMA Negeri 1 Pontianak”, *JIPPF*, 5
- Anggraini Fitrianingtyas, “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02,”*e-Jurnal Mitra Pendidikan*, Volume.1, No.6, (2017),710.
- Arrahim, Rini Endah Sugiharti, Hanayuliyanti, “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Volume 6, Nomor 2, (Desember 2022).
- Astuti, Nabila Fuji, Agus Suryana, and E. Hamzah Suadi, “Model Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar,” *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, Volume.2,No.2 (2022):195-218.
- Claudia Marpaung, Skripsi “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Siswa Kelas V SDN 060911 Menteng”, (2020).
- Dyah Budiastuti, Agustinus Bandur, Validitas dan Reliabilitas Penelitian, (Jakarta: Mitra Wacana Media), 211.
- Edy Surahman dan Mukminan, “Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosisal Siswa SMP,” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, Volume.4,No.1,(Maret 2017).

- Eli Marlina, "Peran Pendidikan Dalam Bermasyarakat," *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, Volume 2, Nomor 9, 2022.
- Elia Rofi Luddi Anova, "Penggunaan Media Interaktif Aplikasi Quizizz Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Gaya Dan Gerak Kelas 4 SDN Dadaprejo 01 Kota Batu," *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, Volume.2, No.4 (Juni 2023), hlm.1861-1896.
- Febriani, Meli, "IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi)," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, Volume.7, No.1, (2021):61-66.
- Fitri Wardani, "Efektifitas Pemberian Kuis Terhadap Hasil Belajar Siswa XI IPS Pada Pelajaran Ekonomi," dalam *Artikel Penelitian*, ed. MariaUlfah, Sri Buwono (Tanjungpura Pontianak: FKIP Untan, 2016).
- Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswara, "Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yhuda Bhakti," *Jurnal Computech dan Bisnis*, Volume.8, No.2, 2014, Hal 62.
- Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 145.
- Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, 2016), 90.
- Jira, "Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Melalui Metode Kooperatif Tipe Modelling The Way," *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume.17, No.1 (Januari-Juni 2019).
- Ketut Gerot Winarta, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IX A SMP Negeri

2 Tejakula," *Dawi Widya Jurnal Pendidikan*, Vol. 07 no. 3 (Juni 2020, 148.)

Mahmud & Tedi Priatna, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik* (Bandung: Tsabita 2008), 19.

Mu'alimin & Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas Teoritik dan Praktik* (Sidoarjo Universitas Muhammadiyah sidoarjo, 2014), 6.

Mu'alimin & Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas Teoritik dan Praktik* (Sidoarjo Universitas Muhammadiyah sidoarjo, 2014), 33-34.

Mulyati Sri, Hanif Efendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume.3, No.1, (2020), hlm 64.

Novi Herawati, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Prestasi Belajar (Studi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Pagar Alam," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* Vol. 11 no. 2(2021), 58.

Nurhidaya, Nurhidaya, Arif Firmansyah, and Hasdin Hasdin. "Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali." *Jurnal Kreatif Online* 3.1 (2015): 162

Pretty Putri Pamungkas, "Manfaat Aplikasi Quizizz dalam Media Pembelajaran," *Momentum* 9 (05 Juni 2023).

Ratih Puji Lestari, Skripsi “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi dikelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru Semester II (GENAP) Tahun Ajaran 2021/2022*”, (2022).

Samsu Sumadoyo, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 40.

Sulastri, Imran, dan Arif Firmansyah, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya,” *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Volume.3, No.1,(2016).

Sulistiasih, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi), 2

Syafrilla Faigha Utami, Priyono Tri Febrianto,”Pengaruh Pembelajaran Berbatuan Aplikasi Quizizz Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan,” *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, Volume.1,No.3,(September 2023).

Undang-Undang Sisdiknas, No 20 Th 2003, ( Bandung: Fokusmedia, 2013).

Unik Hanifah, Salsabila dkk, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Volume.4,No.2(Desember 2020),hlm 170.

Vigustina, T. (2013). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Dengan Model Pembelajaran Quiz Team Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Kristen Satya Wacana Salatiga Semester 1 Tahun Pelajaran 2012-*

2013 (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP-UKSW).

Wiwin Hidayati, Skripsi “*Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Quizizz Dikelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus*”,(2023).

Yuli Murtiana, Roni Sulistyono, Nur Sri Widyastuti, “Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Kelas IV SD Negeri Margomulyo 1”, *Prosiding Pendidikan Profesi Guru FKIP*. 1529.