

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rifa'i Nana Sudjana, Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002.
- Agus N. Cahyo, 2013, Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler, Jogjakarta: DIVA Press.
- Amaliyah, "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 32 Jakarta," 120–21
- Amaliyah, Sarah. n.d. "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 32 Jakarta Aplikasi Arus Globalisasi Sudah Tidak Terbendung Masuk Ke Indonesia. Disertai Dengan Perkembangan Teknologi Yang Semakin Cang." 2:842–48.
- Amornchewin, Ratchadaporn. (2018). The development of sql language skil in data definition and data manipulation languages using exercises with quizizz for students' learning engagement. Indonesian Journal of Informatics Education, 2(2), 85-90.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta
- Bloom, (2020) . Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi dan Sains*
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017, March). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In 2017 International Conference on Digital Arts, Media, and Technology (ICDAMT) (pp. 178-182). IEEE.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Siswoyo. Dkk, 2007, Ilmu Pendidikan, Yogyakarta: UNY Press. Hasibuan & Moedjiono, 2006, Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Endang Mulyatiningsih. (2014). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: ALFABETA.
- Erlinawati, E., & Muslimah. (2021). Test Validity and Reliability in Learning Evaluation. Bulletin of Community Engagement
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV. Pustaka Setia

- Hamiyah, N. Dan M. Jauhar. 2014. Strategi Belajar-Mengajar di Kelas. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Hardini, I, & Puspita D. (2012). Strategi Pembelajaran Terpadu. Yogyakarta: Familia (Group Relasi Inti Media).
- Herlina. 2010. Minat Belajar. Bumi Aksara: Jakarta.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia
- Illahi, Takdir Mohammad. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. DIVA Press: Jogjakarta.
- Kasmadi., & Sunariah, N. S., 2013. Panduan modern penelitian kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan. (2021). *Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan*.
- Khairina. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN Kelas VI di SD Swasta Pesantren.
- Koyan, W. 2012. Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Komang Sukendra dan Kadek Surya, 2020, `Instrumen Penelitan, Mahameru Press
- Kurniasih, Imas& Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Kata Pena: Surabaya
- Muhammad Takdir Ilahi, Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill, Diva Press, Jogjakarta, Cet. I, 2012, hlm. 30-33
- Ngalimun. 2014. Strategi dan Model Pembelajaran. Aswaja Pressindo: Yogyakarta
- Nokham, R. (2017, March). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In 2017 International Conference on Digital Arts, Media, and Technology (ICDAMT) (pp. 178-182). IEEE.
- Noor, Juliansyah. 2011. Metode penelitian. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA, 1-13.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.

- Ricardo & Meilani, R. I., “Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 2, No.2, (2017), h. 188-209
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172
- Sangadji, E.M dan Sopiah. 2010. *Metodologi Pendidikan*. Yogyakarta: ANDI
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta: Jakarta
- Sudijono, Anas. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Raja Grafindo Persada.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Suherman, Adang. (2002). *Penelitian korelasional dan Komparasi dalam Kurikulum dan Pengajaran*. Proogram Pascasarjana Upi. Bandung.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Premedia Grup.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV: Bandung.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosda Karya
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers
- Sudjana, N. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Tirta rahardja, Umar dan Sulo, La S.L. 2010. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jedral Pendidikan Tinggi.

- Sudjana, N. dan Ahmad Rifai. 2005. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Susanto, Ahmad. (2016). Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group. Tersedia [Online]: <https://books.google.com/>
- Sodiq, A. 2010. Identifikasi Sistem Produksi Dan Keragaan Produktivitas Domba Ekor Gemuk Di Kabupaten Brebes Propinsi Jawa-Tengah. Jurnal Agripet Vol 10(1). 25-31.
- Straus, S. E., Tetroe, J., & Graham, I. D. (2013). Translation in health care: moving from evidence to practice. London: BMJ Publishing Group.
- Syah, M. 2014. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: Rosdakarya
- Siswoyo. Dkk, 2007, Ilmu Pendidikan, Yogyakarta: UNY Press. Hasibuan & Moedjiono, 2006, Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, D. S. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Di Kelas V SDN 200111 Padangsidempuan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IV(1), 68–79.
- Tim Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas. (2024). Panduan Penulisan Proposal Skripsi Mahasiswa. Bandung: Perpustakaan Nasional
- Takdir Mohammad Ilahi. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. DIVA Press: Jogjakarta.
- Tanjung, D. S. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Di Kelas V SDN 200111 Padangsidempuan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IV(1), 68–79.
- Trianto. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.
- Triani, N. (2021). LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa. Jakarta: Guepedia.com.
- Wilcolx dalam hosnan (2014 hlm,281) Pembelajaran Penemuan. Diakses dari halaman web 14 februari 2024 dari <http://digilib.unila.ac.id/11216/15/BAB%20II.pdf>

- Widyawati, Rosita Rita, Seri Hukum dan Perundangan Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) UU RI No. 20 Tahun 2003 dan Penjelasannya, (Jakarta: SL Media, 2011), hal. 80
- Widiadnyana, Sadia, & Suastra. (2014). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep IPA dan Sikap Ilmiah Siswa SMP. e-Journal Program
- Wulandari, Trisna. (2023). Ada Indikasi Penurunan Hasil Belajar Siswa Usai Pandem. Artikel DetikEdu
- Wahyudin, U. (2006). Bahan Belajar Mandiri Evaluasi Pembelajaran SD. Bandung. UPI Press.