

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryad, A. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN* (ke 21). Rajawali Pers.
- Aslamiyah, S. S. (2018). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi. *Akademika*, 12(01), 98–107. <https://doi.org/10.30736/adk.v12i01.149>
- Astriyani, A., & Eminita, V. (2020). Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Awe, E. Y., & Benghe, K. (2017). Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>
- Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. CV Abe Kreatifindo. <https://books.google.co.id/books?id=cU1UDwAAQBAJ>
- Dasopang, M., & Pane, A. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2).
- Fadly, R. D., Sulastry, T., & Side, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 1 Gowa The Effect of Using Quizizz Application on Cooperative Learning Model of Teams Games Tourname. *Jurnal Chemica*, 21(1), 100–108.
- Fanani, A., Prastyo, D., & Pangesti, W. A. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30s), 27–32. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s.a2753>
- Fanani, A., Triman, J., Wardani, S. I., & Setiawan, B. (2021). *Aktivitas Pembelajaran IPA SD*. Penerbit Pagan Press.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., Simarmata, J., & Limbong, T.

- (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.  
<https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>
- Hasan, M. S. P. M. P. I. M. M. P. I. D. D. M. A. I. D. T. K. H. S. S. M. S. I. T. T. S. P. M. P. C. P. S. C. I. C. M. C. H. T. I. A. M. A. S. P. I. M. P. I. A. R. M. T. P. I. D. M. S. T. M. T. I. I. M. I. P. S. K. M. M. P. H. Q. C. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Tahta Media Group.  
<https://books.google.co.id/books?id=IRQxEAAAQBAJ>
- Hisbullah, S. P. M. P., Nurhayati Selvi, S. P. M. P., & Mirnawati, S. P. M. P. (2018). *PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR*. Penerbit Aksara TIMUR.  
<https://books.google.co.id/books?id=0iJ9DwAAQBAJ>
- Julhadi, & Kholik, N. (2021). *HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*. EDU PUBLISHER.  
<https://books.google.co.id/books?id=BfclEAAAQBAJ>
- Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017). *PEMBELAJARAN TEMATIK: ( KONSEP DAN APLIKASI )*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.  
<https://books.google.co.id/books?id=tq9yDwAAQBAJ>
- Kurniawan widhi agung. (2016). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (ke 1). PANDIVA BUKU.
- Kustandi, C. M. P., & Darmawan, D. M. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.  
<https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ>
- Maulana Arafat Lubis, M. P. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Prenada Media.  
<https://books.google.co.id/books?id=bBwREAAAQBAJ>
- Octorina, A. (2021). *Implementasi Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS*. 1(2), 2774–2776.
- Oemar, H. (2016). *PROSES BELAJAR MENGAJAR* (ke 18). Bumi Aksara.
- Oemar, H. (2020). *KURIKULUM dan PEMBELAJARAN* (ke 19). Bumi Aksara.
- Paksi, H. P., Ariyanti, L., & Pustaka, S. M. (2020). *SEKOLAH*

- DALAM JARINGAN. SCOPINDO MEDIA PUSTAKA.*  
[https://books.google.co.id/books?id=%5C\\_SH%5C\\_DwAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=%5C_SH%5C_DwAAQBAJ)  
 AJ
- Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. UMMPress.  
<https://books.google.co.id/books?id=F5xjDwAAQBAJ>
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, F., Yanti, Y., Simarmata, J., Chamidah, D., & others. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.  
<https://books.google.co.id/books?id=YUYREAAAQBAJ>
- Rafika. (2021). *PENGARUH PEGGUNAAN MEDIA GAME EDUKSI QUIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII SMP AL- RIFA'IE GONDANGLEGI*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Raihan. (2017). *METODE PENELITIAN*.
- Ramadhani, R., Wirapraja, A., Sulaiman, O. K., Safitri, M., Jamaludin, J., Gandasari, D., Irawan, E., Masrul, M., Sudra, R. I., Ahdiyati, M., & others. (2020). *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.  
<https://books.google.co.id/books?id=luz4DwAAQBAJ>
- Ryan, P., & Rustiana, A. (2018). Pengaruh Disiplin Belajar, Lingkungan Keluarga, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Economic Education Analysis Journal*, 7(1), 341–361.
- Samsu. (2017). *METODE PENELEITIAN (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Reseach & Development)* (ke 1). PUSAKA JAMBI.
- Sandu, S. (2015). *DASAR DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Katalog Dalam Terbitan.
- SANTOSA, T. A., & YULIANTI, S. (2020). Pengaruh Pemberian Kuis Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Biologi Siswa Di Sma Negeri 7 Kerinci. *Edusaintek : Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 7(2), 1–18.  
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v7i2.58>
- Santrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Satianingsih, R., & Prastyo, D. (2019). *PENGARUH MODEL*

COOPERATIVE SCRIPT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PGSD UNIPA SURABAYA PADA POKOK BAHASAN MANUSIA DAN LINGKUNGAN. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 23–40.

- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020 PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP MOT. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D* (ke 13). Alfabeta.
- Sundari. (2020). *Belajar Asyik dengan Quizizz*. POSKITA.COM. <https://poskita.co/2020/03/11/belajar-asyik-dengan-quizizz/>
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=IeVNDwAAQBAJ>
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Haura Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=nJPaDwAAQBAJ>
- Tersiana, A. (2020). *METODE PENELITIAN*. ANAK HEBAT INDONESIA.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara. [https://books.google.co.id/books?id=v%5C\\_crEAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=v%5C_crEAAAQBAJ)
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=3Bz-DwAAQBAJ>
- Wulandari, D., & Suwardana, O. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Media Penilaian Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Google Form pada Materi Matriks. *Jurnal Stkip Kusuma Negara*, 114–126.
- Yogi, S. (2013). *Metodologi Penelitian*. Universitas Brawijaya Press.