

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2022). *Statistika Infrensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan (Edisi 2)*. Singaraja: Aditya Media Publising.
- Agung, Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi Dan Aplikasinya*.
- Ahmad, H., Latif, A., & Yakin, A. A. (2021). *Media quizizz sebagai aplikasi assesment pembelajaran*. Nas Media Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=7KA4EAAAQBAJ>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Aswab Mahasin, M., Winarni, R., & Purwantiningsih, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Tipe

Students Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(10), 1716–1727.

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.

Bedong, M. A. R. (2018). *Prosiding Seminar Nasional Institut Agama Islam Negeri Parepare "Menyikapi Pemilu Berkeadaban: Wujudkan Demokrasi yang "Melebbi Warekkadanna, Makkeadan Ampena" (Sopan Dalam Bertutur Santun dalam Berperilaku)*.

Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Desak Putu Parmiti, M. S., & Ni Nyoman Rediani, S. P. M. P. (2022). *Mengajar Menyenangkan di Sekolah Dasar*. PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers. <https://books.google.co.id/books?id=1m2BEAAAQBAJ>

Eliana Yunitha Seran, M. P., & Mardawani, M. P. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=m9g7EAAAQBAJ>

Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.

H. Punaji Setyosari, M. E. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media.

Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50.

Ilyas Ismail, M. P. M. S. (2019). *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.

Krisno, A. (2016). *Sintaks 45 metode pembelajaran dalam student centered learning (SCL)*. Malang: UMMPress.

- Kusumastuti, A., Ahmad Mustamil Khoiron, M. P., & Taofan Ali Achmadi, M. P. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Meldina, T., Melinedri, M., Agustin, A., & Harahap, S. H. (2020). Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 15.
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Ningsih, E. M. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Stad Berbantuan Media Lks Dan Quizizz Serta Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Di Kecamatan Bumiaji Kota Batu*. 3(9), 177–200.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran* (pp. 1–128). [https://www.academia.edu/6481956/Buku\\_Ajar\\_Media\\_Pembelajaran](https://www.academia.edu/6481956/Buku_Ajar_Media_Pembelajaran)
- Parni. (2022). *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 3(2), 2.
- Razak, F., & Alam, A. J. (2022). *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. CV. Mitra Cendekia Media. <https://books.google.co.id/books?id=T56oEAAAQBAJ>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Riyani, R., Maizora, S., & Hanifah, H. (2017). Uji Validitas Pengembangan Tes untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas VIII SNP. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 60–65.
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120.

Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.

Sugiyono, P. D. (2017). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Taniredja, H. T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2015). *Model-model pembelajaran inovatif dan efektif*.

Toni Nasution, M. P., & Maulana Arafat Lubis, M. P. (2018). *Konsep Dasar Ips*.

Widana, I. W., & Muliani, N. P. L. (2020). *Uji Persyaratan analisis*. Semarang: Klik Media.

Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921.

Zulherman, Z., Iba, K., Paramita, A. A., Supriansyah, S., & Aji, G. B. (2021). The Influence of The Question Box Media Assisted Teams Games Tournament Model on Science Learning Outcomes at Elementary School. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 88.

