

## DAFTAR PUSTAKA

- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Penerbit Ombak.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (3rd ed.). PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A., & Rahman, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Aryani, N., & Wahyuni. (2021). *Belajar dan Pembelajaran: Teori Beserta Implikasinya*. Bintang Pustaka Madani.
- Cristiyanda, G., & Sylvia, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 174–183. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.110>
- Dwi, L. (2021). *Pengaruh Penggunaan Quizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fadly, & Dzul, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA SMAN 1 Gowa. *Chemica*, 1, 100–108.
- Husna, K. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Ibrahim, N. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 27 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 16(2). <https://doi.org/10.21009/jimd.v16i2.8755>
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Tiara Wacana.
- Kusuma, Y. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energo Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Universitas Sanata Darma.
- Meirlin, T., Komariyah, L., & Efwinda, S. (2021). Pengaruh Respon Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 2(2), 117–125. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/JLPF/article/view/615>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

Peraturan Menteri dan Kebudayaan NOMOR 59 Tahun 2014

Purba, L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Dinamika Pendidikan*, 12, 29.

Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.

Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. (A. Prabawati (Ed.)). ANDI OFFSET.

Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (8th ed.). Kencana.

Sarmanu. (2017). *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Statistik*. Airlangga University Press.

Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. \ Ghalia Indonesia.

Sudjana. (2009). *Metoda Statistika*. Tarsito.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Sutopo (Ed.); 2nd ed.). ALFABETA.

Suryadi, A. (2020a). *Teknologi Pembelajaran Jilid I*. Jejak Publisher.

Thobroni, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Praktik)*. Ar-Ruzz Media.

Umasih, U. (2012). Evaluasi Pembelajaran Sejarah Pada SMA Negeri di DKI Jakarta. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(2). <https://doi.org/10.15294/paramita.v22i2.2122>

*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2016). 1(4).

Widiyanto, M. (2013). *Statistika Terapan*. PT Elex Media Komputindo.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kencana.

*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Historica*, 1(1), 2252–4673. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095>



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*