

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2), 1–11.
- Dewi, L. U. (2020). Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur (Vol. 2507, Issue February). Universitas Islam Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fandani, P. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Pahamify Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Geografi Kelas XII IPS SMAN 31 Jakarta. Universitas Negeri Jakarta.
- Indriani, S. D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman (Penelitian Tindakan Kelas di SDN 223 Bhakti Winaya Bandung). *Repository.Unpas.Ac.Id*. [http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB%20II.pdf)
- Lingin, S. S. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi. Teknologi Pendidikan PPs Universitas Negeri Medan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 22–30.
- Maryani, E. (2006). Geografi Dalam Perspektif Keilmuan dan Pendidikan di Persekolahan. *Ilmu Pendidikan*, 1–39.

- Maziyyah, S. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game Based Learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era *New Normal* di SMP Negeri 1 Turen. *Paper Knowledge, Toward a Media History of Document*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nandi, N. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. *Jurnal Geografi Gea*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/gea.v6i2.1741>
- Nurazizah, S., Sinaga, P., & Jauhari, A. (2017). Profil Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 197–202. <https://doi.org/10.21009/1.03211>
- Nurchayati, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Strategi *Word Square* Pada Siswa SMP Negeri Satap 2 Konawe Selatan. Institut Agama Islam Negeri Kendari.
- Orhan Göksün, D., & Gürsoy, G. (2019). *Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences via Kahoot and Quizizz*. *Computers and Education*, 135 (March), 15–29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- 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. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>

Syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya di Indonesia. *Sinastekmapan*, 1(November 2018), 1276–1283.

Turrohmah, M. (2017). *Hubungan Kompetensi Profesional Guru Qur'an Hadist dan Motivasi belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Nurul Ulum Tulungagung Kec. Gading Rejo Kab. Pringsewu*. UIN Raden Intan Lampung.

