

DAFTAR PUSTAKA

- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Darmadi Hamid. (2013). *Dimensi-dimensi metode penelitian pendidikan dan sosial : konsep dasar dan implementasi*. CV Alfabeta.
- Eka Ratnasarianti. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quiziz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 kota Makassar. *Skripsi*.
- Harahap, J., Khairinal, D. H., Si, M., & Salam, D. M. (n.d.). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VIII D SMPN 7 Muaro Jambi.
- Hasmah, S. (2022). Pengaruh PJJ Dalam Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pada Materi Gaya. In *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 7).
- McClellan, S., & Crowe, W. (2017). Making room for interactivity: using the cloud-based audience response system Nearpod to enhance engagement in lectures. *FEMS Microbiology Letters*, 364(6). <https://doi.org/10.1093/femsle/fnx052>
- Melina Naila. (2021). Analisis Kemampuan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X di SMKN 1 Aceh Barat Daya.
- Minalti, M. P., Erita |, Y., Aplikasi, P., Erita, Y., Kunci, K., Pengembangan, ., Ajar, B., & Nearpod, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar ARTICLE INFO ABSTRACT Keywords : Teaching Materials Development, Nearpod Application.
- Muhsin. (2015). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Dan Kemampuan Pengembangan Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis Siswa Mtsn Seunuddon Kabupaten Aceh Utara Provinsi Aceh. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- 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>
- Ningrum, P. R. (2013). Perceraian Orang Tua dan Penyesuaian Diri Remaja Studi Pada Remaja Sekolah Menengah Atas/Kejuruan Di Kota Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1). <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v1i1.3278>

- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah* (Saifudin Ahmad, Ed.). StaiaPress.
- 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>
- Sanga, L., & Purba, L. (2017). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I.
- Shinta Apriliani. (2018). Efektivitas Penerapan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 56 Jakarta. UIN SyarifHidayatullah Jakarta.
- Sri Nengsih. (2020). Efektifitas Penggunaan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik Pesantren AlMustaqim Parepare. Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95–108. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>

Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa