

## DAFTAR PUSTAKA

- Amal, N., Harefa, J., & Laoli, B. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik*. 5(2), 981–992.
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Cindy Nababan, Anjelina Pasaribu, Jamaludin Jamaludin, & Sri Yunita. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa Melalui Media Quizizz Kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 106–114. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.678>
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa PAUD. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(2), 259–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>
- Fatmawati, L., & Dewi, K. P. (2023). *Buku Ajar IPS Dasar Berorientasi Pendidikan Multikultural* (1st ed.). K-Media. [https://eprints.uad.ac.id/41731/1/Buku\\_Ajar\\_IPS\\_Dasar\\_Laila\\_Fatmawati\\_Kirana\\_Prama\\_Dewi\\_terbit.pdf](https://eprints.uad.ac.id/41731/1/Buku_Ajar_IPS_Dasar_Laila_Fatmawati_Kirana_Prama_Dewi_terbit.pdf)
- Fauziyah, A., Sakinah, Z. A., Mariyanto, & Juansah, D. E. (2023). *Instrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian*. 08(03), 2548–6950.
- Filahanasari, E., Wahyuni, R. J., & Efendi, R. (2023). Pengembangan Game Interaktif Menggunakan Platform Wordwall.Net Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas Iv. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(2), 200–210. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i2.4160>
- Fitri, H., Iriansyah, H., & Barkah, A. S. (2020). Pengembangan alat evaluasi berbentuk tes online menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (pkn) materi Keberagaman Masyarakat Indonesia kelas IV SD Fadilah Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 393–403. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/727>
- Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, W., & Nasution, F. (2023). Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 9258–9269. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1732>

- Hasan, M., Rahmatullah, Fuadi, A., Inanna, Nahriana, Musyaffa, A., Rif'ati, B., Tahrim, T., Tanal, A. N., Baderiah, Nursyamsi, Alinurdin, M., Arisah, N., Susanti, Sabariah, H., Khasanah, U., & Jayanti, D. . . (2021). Strategi Pembelajaran. In M. Hasan (Ed.), *Penerbit Tahta Media Group* (1st ed.). Penerbit Tahta Media Group.
- Hidayah, D. N., & Hasanah, F. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran "BANTING" untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Dini*. 8(1), 1–17. <https://doi.org/10.21070/acopen.8.2023.4981>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Juliani, R. P., & Erita, S. (2023). *Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis dalam Konteks Sekolah Menengah*. 3(3), 169–179.
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi Peserta Pelatihan Dasar Terhadap Penggunaan Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran. *Akademika*, 10(01), 163–178. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- Magdalena, I., Nurchayati, A., & Abwandi, D. (2023). Evaluasi Pembelajaran pada Tingkat Sekolah Dasar. *Yasin*, 3(5), 849–854. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i5.1421>
- Mahdalena, E. D. S., Putri, S., & Kurnia, B. (2024). Prinsip dan Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i1.2206>
- Nabila, R. A., Putri, D. P., Erawati, P., & Marini, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 360.
- Nadya, A., & Suprayitno. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Kegiatan Ekonomi Berdasarkan Keadaan Alamnya. *JPGSD*, 9(5), 2469–2479.
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Narassati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 169–180. <https://doi.org/10.21831/jpts.v3i2.43919>
- Nazaidah, S., & Wiratsiwi, W. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Digital Dengan Aplikasi Educandy Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(2),

- 1196–1203. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Nengsih, C. O., Zulyusri, & Lufri. (2022). *Penggunaan Alat Evaluasi Pembelajaran IPA Mendukung Keterampilan Abad 21*. 4(1), 10–20.
- Nidhom, A. M., & Putro, S. C. (2019). *Penerapan heutagogi gamifikasi terhadap evaluasi pembelajaran geografi di sekolah menengah pertama*. 29(2), 190–197.
- Nurhasanah, N., Azhari, A., Berutu, K., Putra, T. J., Hasibuan, R. H., & Nasution, I. (2023). Evaluasi Pembelajaran Dikelas. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(2), 257–270.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Phafiandita, A. N., & Permadani, A. (2022). *Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas*. 3(2), 111–121.
- Pratiwi, S., Telaumbanua, S. M., & Syahrial, S. (2024). *Evaluasi Pembelajaran IPA di Sekolah : Kajian Literatur*. 3, 1–8.
- Putri, F. A. (2024). *Prinsip-prinsip dan Teori-teori belajar dalam Pembelajaran*. 2.
- Riziq, T., & Afif, H. (2024). *Systematic Literature Review ( SLR ): ( Hakikat Evaluasi dalam Perspektif Filsafat Pendidikan Islam )*. 6(2), 738–748.
- Rosidah, S. S., & Wiratsiwi, W. (2024). *PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS QUIZIZZ PAPER MODE MATEMATIKA MATERI PIKTOGRAM DAN DIAGRAM BATANG*. 9(1), 700–708.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sari, Y. I., & Agustin, I. (2024). *PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV UPT SD NEGERI SOKOSARI* 2. 9(1), 1112–1121.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Supriyatin, T. (2024). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Nusantara Education*, 3(2), 19–29. <https://doi.org/10.57176/jn.v3i2.88>
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui

- Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipa. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Syahrial, S., Asria, A., Sabil, H., Kurniawan, D. A., Perdana, R., & Kiska, N. D. (2022). Development of E-Module Based on the Traditional Puyuh Game on the Cooperation Character and the Tolerance of Elementary School Students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 478–486. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i3.154>
- Tanjung, R., Supandi, S., & Abdillah, A. (2020). Model Cooperative Learning Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Sub Pokok Bahasan Jenis-Jenis Tanah. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 169–180. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.192>
- Ummah, M. S. (2021). Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19. In R. Hartono (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (1st ed., Vol. 11, Issue 1). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.