

DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, Rizqi Ilyasa. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107
- Agustina, Nora. 2018. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta. Deepublish.
- Ahmad. (2014). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Picture. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 34–41
- Alex Sobur. (2011). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT rajagrafindo Persada
- Aslam, N., Khanam, A., Fatima, H. G., Akbar, H., & Muhammad, N. (2017) “Study of the impact of scaffold instructions on the learning achievements of post-graduate students,” *Journal of Arts and Social Sciences*, 4(1), hal. 71–78.
- Fatria Fita Listari.(2017). ”Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*.Volume 2. Nomor 1.(hlm 142).
- Febriani, M. 2021. IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61-66.
- Fitria, D., Lestari, M., Aisyah, S., Renita, R., Dasmini, D., & Safrudin, S. (2021) “Meta-Analisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar,” *Jurnal Simki Economic*, 4(2), hal.192–199.
- Jamun, Yohannes Maryono. 2016. “Desain Aplikasi Pembelajaran Peta NTT Berbasis Multimedia”. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, Vol. 8, No. 1: 144– 150
- Kumala (2016) ‘Pembelajaran IPA SD’, *journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), p. 43.

- Kuswana, W. S. (2012). Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Kuswana, W. S. (2012). Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- M. Andi Setiawan. 2017. Belajar dan Pembelajaran. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. (2020) Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD. JS (Jurnal Sekolah), 4(2), 298.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333.
- Pittariawati. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Inside-Outside Circle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX Pada Materi Teks Prosedur. Jurnal Pendidikan Tambusai. 4(1): 73-81.
- Simanjuntak, K., & Siregar, R. S. (2022). Perkembangan Kognitif Peserta Didik dan Implementasi dalam Kegiatan Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Islam, 1(1), 111-124.
- Slameto, Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 54-71
- Subron, A. N., & Bayu, R. (2019). Persepsi siswa dalam studi pengaruh daring learning terhadap minat belajar ipa. Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 1(2), 30-38.
- Suhartatik, T. (2020). Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional. Malang: Ahlimedia Press.
- Suhelayanti, Syamsiah Z., et al. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Yayasan Kita Menulis, 2023.

- Susanti, E. (2018) Konsep Dasar IPS. Medan: Widya Puspita.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran, 1-16.
- Susanto, H. A. (2015). Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif(1st ed.). Yogyakarta: DEPUBLISH.
- Syaiful Bahari Djamarah Dan Aswan Zain. 2020. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahari Djamarah Dan Aswan Zain. 2020. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2014) “Model Pembelajaran Terpadu. Konsep Strategi dan Implementasinya dalam KTSP,” Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003
- Uno, H.B, Muhamad, N. (2014). Belajar dengan Pendekatan Paikem. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1), 347–356.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. International Journal of Higher Education, 8(1), 37- 43.