

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Adi, M., & Mulyono, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(2), 157–167. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i2.12345>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Alamsyah, S., & Rahman, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal PendidikanSejarah*, 8(1)48–60. <https://doi.org/10.36757/jps.v8i1.123456>
- Apriyani, R., Nugraha, U., & Yuliawan, E. (2022). Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 6(1), 38–44. <https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>
- Astuti, L. S. (2017). Penguasaan Konsep IPA Ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 40–48. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1293>
- Darmanto, W., & Sutrisno, S. (2019). Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(3), 100–111. <https://doi.org/10.31535/jps.v7i3.100>
- Erdiansyah, E. (2016). Pengaruh Disiplin Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Cv Patakan Palembang. *Jurnal Ecoment Global*, 1(1), 93–108. <https://doi.org/10.35908/jeg.v1i1.88>
- Flora Siagian, R. E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122–131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>
- Ghozali 2016. (2017). *Desain Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. 32–42. Hafizah, D. (2022). Implementasi Media Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 9(2), 214–223. <https://doi.org/10.29303/jpmp.v9i2.321>
- Handayani. (2020). Bab Iii Metode Penelitian. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.
- Hasbullah, H., & Imran, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(4),

109. <https://doi.org/10.1029/jip.v16i4.230>

Hasibuan, N. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Darul'Ilmi*, 4(1), –39.

<http://dx.doi.org/10.24952/di.v4i1.423> Li, B. A. B., & Teori, A. K. (2014). Ashar Aryad. 10–35.

Irkham, M. K. (2023). Upaya Peningkatan Pemahaman Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Di Indonesia Melalui Media Game Pada Siswa Kelas V Sdn Tlekung 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(2), 1082–1106. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>.

Mahnun, Nunu (2020). Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran) Oleh., 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>

Murniatun, M. (2022). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Harian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(1), 37–43. <https://doi.org/10.51878/social.v2i1.1087>

Nainggolan. (2022). SKRIPSI Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi Universitas Medan Area diajukan oleh Ingrid Firja Balinda Sihombing Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan.

Nurjanah, S., & Widyastuti, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal PendidikandanPembelajaran*, 18(2), 150–16 <https://doi.org/10.33858/jpp.v18i2.432>

Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190197. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>

Putra, I. M. S., & Kusumawati, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 11(4), 91–102. <https://doi.org/10.1016/j.sps.2020.03.011>

Rianawati, D., & Agus, A. (2018). Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal PendidikandanTeknologi*, 15(3), 143152 <https://doi.org/10.25092/jpt.v15i3.710>

Sari, R. P., & Anwar, H. (2020). Penerapan Media Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sejarah*, 4(2), 78–89. <https://doi.org/10.1007/jppv4i2.101>

Soedibyo. (2003). No Pengaruh Reward dan Punishment Terhadap Minat Belajar

Siswa IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Tanjung Kabupaten Sarolangun. *Teknik Bendungan*, 19(8), 1–7.

Wahyuni, D., & Sitompul, L. (2021). Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya*, 9(1), 45–55.
<https://doi.org/10.31072/jpsb.v9i1.222>

Wulandari, A., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 125138 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 215–221. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page215-221>

Buku

Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No Model Pembelajaran Sejarah Nasional Berbasis E- Learning Dalam Membentuk Karakter Nasionalis* Title. 6.

Budiati, S. (2019). *Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan E-Learning di SMA Pangudi Luhur St. Yusup Yogyakarta*. Thesis, 11–12.

Fahrysa, D. A. (2011). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. 9(2003), 22–52.

Kosanke, R. M. (2019). *Marry & John* 2011. 10–37.

Mahnun, Nunu (2020). Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran) Oleh., 11(03), 262–274.
<https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>