

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36.
- Aldeva, I., & Permana, N. D. (2023). *TPACK dalam pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Amali, A. (2020). *Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Amaliyah, R. (2019). Media pembelajaran berbasis Quizizz sebagai sarana inovatif dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 7(4), 843–851.
- Andriani, N. (2023). Keterampilan guru dalam pemanfaatan Canva dan Quizizz pada pembelajaran IPA di SD Negeri Kotagede 3. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 115–127.
- Anwar, C., & Awiria, Y. G. (2022). The Role Of The Teacher In Implementing The Attitude Of Religious Tolerance In Class Iv Elementary School. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 5(2), 73–78.
- Arifin, S., & Haryanto, D. (2022). Implementasi teknologi pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–55.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahij, A., et al. (2018). Sains sebagai ilmu dinamis: Perkembangan IPA di abad 21. *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 12–23.
- Citra, H., & Rosy, B. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 260–267.
- Endang, S. W. (2020). *Pembelajaran interaktif di era digital*. Bandung: Alfabeta.
- Fatma, Eka, & Suharno, *Technological Pedagogical Content Knowledge dalam Pembelajaran Abad 21*, (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022) hlm.34.
- Fauzan, R. (2021). Pemanfaatan Quizizz untuk mempercepat pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan IPA*, 9(2), 34–41.
- Hardani. (2021). Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 21–30.

- Hardiyana, H. (2015). Integrasi media digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 55–66.
- Hardjasudarma, A. S. (2024). *Media pembelajaran: Pengertian, manfaat, dan jenisnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hartati, S., Fernadi, M. F., & Utama, E. P. (2022). Integrasi teknologi baru dalam meningkatkan pendidikan Islam di Indonesia. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 159-178.
- Hayati, R., dkk. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis tpack untuk meningkatkan kemampuan literasi digital guru. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(5), 9574-9578.
- Hidayat, A., & Rusman. (2022). Media Quizizz dalam meningkatkan berpikir kritis siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 55–67.
- Idam, R., dkk. (2022). *Pendekatan TPACK Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Kota Surakarta: CV Pajang Putra Wijaya.
- Junaidi. (2019). Media interaktif dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(3), 98–107.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2021). Pembelajaran kolaboratif berbasis Quizizz. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(1), 66–75.
- Lestari, W. (2022). Indikator kemampuan guru dalam menggunakan Quizizz. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 45–54.
- Miftah, M. (2015). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. Jakarta: Kencana.
- Muharni, L. P. J. (2024). Fitur-fitur unggulan dalam Quizizz sebagai media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112–124.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Nugraha. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, 12(2), 139-143.
- Nurdin. (2019). *Guru dan tugas kependidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Nurrita, T. (2018). Pengaruh penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 134–142.
- Oktiana, *Teknologi dalam Pembelajaran Abad 21*, (Surakarta:UNISRI Press, 2023), hlm.4
- Pratiwi, R., & Meilani, D. (2018). Indikator pemilihan media pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(2), 88–97.
- Pratomo, A., & Astuti, L. (2023). Literasi digital siswa sekolah dasar di era ANBK. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 13–24.
- Purba, R. (2019). Quizizz sebagai media interaktif berbasis permainan dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(1), 29–36.
- Putu Mas Dewantara. (2021). *ICT dan pendekatan heutagogi dalam pembelajaran abad ke-21*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Rifai, A., & Sudjana, N. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rosy, B., & Citra, H. (2020). Quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(3), 250–268.
- Rusman. (2024). *Media pembelajaran visual*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusmayani, Y., et al. (2023). Pengaruh keterampilan digital guru terhadap kualitas pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 50–62.
- Safitri, D. (2022). Peran Quizizz dalam meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 91–102.
- Salsabila, N. (2020). Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 64–72.
- Salsabila, N., & Hanifah, U. (2020). Kelebihan dan kekurangan media Quizizz. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 165–172.
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Y. I. (2019). Media interaktif dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2), 83–92.

- Shaver, J. (2023). *Social studies education: Concepts and perspectives*. New York: Routledge.
- Sodiq, M. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan Quizizz. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 110–122.
- Starkey, L. (2020). A review of research exploring teacher preparation for the digital age. *Cambridge Journal of Education*, 50(1), 37–56.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto, Y. (2019). Tujuan utama pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 8(1), 33–42.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suryani, N. (2020). Tantangan keterampilan digital guru di abad 21. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 22–33.
- Temperley, J., & Hattie, J. (2017). The impact of teacher skills on student learning. *Journal of Educational Research*, 110(3), 221–233.
- Trianto. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana.
- Utami, S. (2021). Pemanfaatan keterampilan digital guru dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(1), 42–53.
- Wahyudi, S. (2020). Evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 4(2), 88–99.
- Wibawa, B., & Mukti, F (1993). *Media Pengajaran*. Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Dikti Dipdikbud
- Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh media Quizizz terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 201–209.
- Widodo, A. (2023). Keterampilan guru dalam merancang asesmen digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 14–26.
- Wijaya, R. (2023). Kesulitan siswa SD dalam memahami konsep IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 75–89.

Wijayanti, Alvitri, dkk. 2015. “Respon Petani Terhadap Inovasi Budidaya dan Pemanfaatan Sorgum di Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul”. *Jurnal Argo Ekonomi* . Vol. 26 (2): Hal. 179-191.