

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 173–183.
<https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/download/461/377>
- Afrilyana, M., Samsuri, T., & Hunaepi. (2014). Model Pembelajaran Langsung Teori Dan Praktik. In Muhali, H. Fitriani, & S. Prayogi (Eds.), *Duta Pustaka Ilmu*. <https://book4you.org/book/11521982/3bc972>
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25312/23196>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran Edisi Revisi* (A. Rahman (ed.); 21st ed.). PT PRAJAGRAFINDO PERSADA.
- Asiyah, S. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Tata Nama Senyawa Sederhana dengan Model Think-Pair-Share pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lingsar. *Reflection Journal*, 2(1), 17–25.
<https://doi.org/10.36312/rj.v2i1.846>
- Astuti, T., Ningsih, E. F., Choirudin, C., & Sugianto, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Stay Two Stray (TS-TS) dan Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 39–45.
<https://doi.org/10.61650/jptk.v1i1.157>
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *Saliha: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300.
<https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis)* (A. Syaddad (ed.)). CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.

- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. (2012). *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Penerbit Teras.
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721–2730. <https://doi.org/https://doi.otg/10.24815/jimps.v8i3.26049>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In Hendrizal (Ed.), *Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI)*. Samudra Biru.
- Finaryanti, N., & Wibawa, S. (2024). Peran Media Pembelajaran dan Teknologi Pada Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Kecis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–12.
- Hasibuan, M. P. (2023). Quizizz Paper Mode Increases Student Learning Motivation in Mathematics Lessons at SD Plus Darul Ilmi Murni. *Mahir : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 109–116. <https://doi.org/10.58432/mahir.v2i2.886>
- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (E-education). *Jurnal Mikrotik*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ycfa2>
- JDIHBPK. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Khaerunnisa, Latri, & Lestari. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>
- Khasanah, F. (2016). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *UM Pers*, 18(2), 48–57.

- Lodong, J., & Seleky, J. S. (2023). Penerapan game-based learning untuk memotivasi siswa dalam belajar matematika. *Semantik*, 293–303. <http://repository.uph.edu/51397/>
- Nasrullah, R. (2020). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi* (N. Siti Nurbaya (ed.); 6th ed.). Simbiosis Rekatama Media.
- Nurhusni, F. A., Tarsono, & Nugraha, M. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode sebagai Media Alternatif Evaluasi Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis di Madrasah Tsanawiyah. *Jurna; Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 191–203. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4218>
- Nurjanah, T., Sundaygara, C., & Qomariyah. (2024). Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Quizizz Paper Mode. *Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 6(2), 86–92.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Paramita, A. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Geografi Kelas XII* (Vol. 1).
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293–306. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Prasetya, P. N., Nursyahidah, F., & Sudarti. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Paper Mode Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Seminar Nasional PPG UPGRIS 2023*, 1717–1725.
- Pratiwi, M. K., & Indana, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan lingkungan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(2), 457–468.

<https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2.p457-468>

- Purwati, R. P. (2020). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Pendekatan Discovery Learning Menggunakan Google Classroom. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 202–212. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45725>
- Putra, R. W. P. (2023). Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL setting. *Englie: English Learning Innovation*, 4(1), 22–31. <https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.24832>
- Putri, N. A., Sapri, & Siregar, L. N. K. (2024). Pengaruh Penggunaan Paper Mode Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDIT Khairur Rahman. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 3(1), 232–243. <https://doi.org/https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i1.1389>
- Qodratillah, M. T. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*.
- Rini, & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65–74.
- Setiawan, U., Malik, A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., Mulyana, & Maldini, C. (2022). Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar). In A. Masruroh (Ed.), *Widina Bhakti Persada Bandung* (1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Setiawan, Y., & Cahyaningsih, U. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Think Pair And Share Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 35–39. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.278>
- Sholichah, L., Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2022). Pengaruh Model Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1037–1045. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2079>
- SMAN 1 Cikatomas, T. U. (2023). *No Title*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sumarsya, C. V., & Ahmad, S. (2020). Think Pair Share sebagai Model untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1374–1387.
- Susanto, H. (2019). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Diniyah Puteri Pekan Baru*.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ips. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186–196. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>
- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., Harianja, J. K., Sitopu, J. W., Yurfiah, Purba, S., & Arhesa, S. (2022). Belajar Dan Pembelajaran. In A. Karim & J. Simamata (Eds.), *Yayasan Kita Menulis* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis. <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Media Quiziz dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420–2425.
- Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal. *Komputaki*, 3(1), 66–82. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024><https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252><http://dx.doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252>
- Winarsih, & Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 112–123.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>

206

Yaumi, M. (2023). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua* (S. S. S. Fatimah (ed.); 4th ed.). KENCANA.