

## DAFTAR PUSTAKA

- A Muhammad Bin Ismail, Al-Bukhari Sahih, Beirut: Darul Kutub Ilmiah, 1992
- A Rusdiana, *evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- Abi al-Husain Muslim bin al-Hujaj al-Qasir al-Nasaburi, Sahih Muslim, Beirut: Dar al-Kutub al-Ilmiah, 1998
- Arikunto Suharsimi.. *Dasar-dasar Evaluasi berbasis Pendidikan*. Jakarta: Bina. 2002
- Amie Fajar, Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Sleman: CV Budi Utama, 2017.
- Arsyad, Azhar. *Evaluasi berbasis pengeajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Aksara. 2003.
- Asnasir, Basyiruddin Usman. *Evaluasi berbasis Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press. 2002.
- Ayuningtyas Ria. *Pengembangan Evaluasi berbasis Kuis Interaktif Evaluasi berbasis Adobe Flash Dalam Pembelajaran PPKN*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. . 2019
- Azwar, S. Realibilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012..
- Branche Robert Maribe. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- Danielle Cadieux, Boulden Dkk. *Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report*. Journal Inquiry in Education. Vol. 9, Issue 1. 2017.
- Darmadi, Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa. Sleman: CV Budi Utama, 2017.

- Darsikin, Arda, Sahrul Saehana. *Pengembangan Evaluasi berbasis Pembelajaran Interaktif Evaluasi berbasis Komputer Untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII*, Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana UnViersitas Tadulako. 2020.
- Djamarah, B. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Djjamaluddin, Shinqithy, dan H.M. Mochtar Zoerni, *Ringkasan Shahih Muslim*, Bandung: Mizan, 2002.
- Faisal dan Lova Stelly Martha. *Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar*. Medan: CV Harapan Cerdas. 2018.
- Fattah Abu Ghuddah, Abdul, 40 *Metode Pendidikan dan Pengajaran Rasulullah*, Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2009.
- Hariyanto, A. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Sleman: CV Budi Utama, 2007.
- Jasson. *Role Playing Evaluasi berbasis (RPG) Maker*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET Munir. 2012. *MultiEvaluasi berbasis Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2009.
- Kuswana, S. *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Purwanto, N. (2011). *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2010.
- Musthafa, *Hadits Al-Wafi: Kajian Syarah Kitab Arba'in An-Nawawiyah*. Jakarta Timur Al-I'tisom Cahaya Umat, 2003.
- Permendikbud nomer 22. *Standar Proses Pendididkan Dasar dan Menenga*. 2016.
- Purba, L. S. L. *Peningkatan Konsentrasi Belajar MahaPeserta Didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi berbasis Pembelajaran Quizizz paper mode Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I.JDP*. 12. 2019.

- Rianingtias Okta. *Pengembangan Evaluasi berbasis Edukasi Evaluasi berbasis Android Sebagai Evaluasi berbasis Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Peserta Didik Kelas XI di SMA/MA*. Skripsi.Raden Intan Lampung, 2020.
- Ridwan A.S. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara, 2016.
- Rini *Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila*. *Jurnal Evaluasi Pembelajaran* 13(1),65. <https://fip.unesa.ac.id/>, 2023.
- Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018..
- Sanjaya,W. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sawi, Rina O. *Pengaruh Warna Terhadap Short Term Memory Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 37 Palembang*. *PSIKIS\_Jurnal Psikologi Islami* Vol.3 No.1 Juni, 2017.
- Sayuti,W. *Pendidikan Pengantar dan Dasar-Dasar Pelaksanaan Pendidikan*, Jakarta: Lembaga Penelitian UIN Jakarta dan UIN Press, 2006.
- Siregar, S. *Statistik Parameter Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17 cet 1*.Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta. 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung; Alfabeta. *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2018*. 2018. Jakarta: Badan Statistik Indonesia. 2016.
- Sukmadinata, S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Temaja Rosdakarya, 2005.

- Sumantri, S. Strategi Pembelajaran Teori Praktik di Tingkat Pendidikan dasar. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015.
- Supardan, D. Pengantar Ilmu Sosial Sebuah Kajian Pendekatan Struktural. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Tertoni Feri.. *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: UMSIDAPress, 2018.
- Tirtarahardja, U. Pengantar Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
- Trianto, Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan. Jakarta: Kencana, 2010.
- Ulfa Ellistya Hayati. *Pengembangan Evaluasi berbasis Pembelajaran Interaktif Evaluasi berbasis Android Pada Pembelajaran PAI Kelas VI SD/MI*, Skripsi, UnVIersitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Wijayanti Sularmi. *Sains Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI*. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2016
- Wulan, Elis Ratna *Evaluasi pembelajaran*, Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- Zen, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Depok: Kencana, 2017.

## JURNAL

- Agustina, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. VIII. No. 2*, (2020): 85.
- Ahmad S. R. *Inovasi Pembelajaran Era digital, hasil belajar*. *Jurnal:InovasiPembelajaran*,13(1) (2023):34-35  
<https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.32>

- Ashimatul, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal: Basicedu Vol. 5, No. 5, (2021): 134-136*
- Astriaana, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan. *Jurnal: Pendidikan Matematika Indonesia, Vol. 2, No. 1, (2017): 76.*
- Bayu, Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Motivasi Belajar Geografi Siswa Kelas X SMAN 10 Malang. *Jurnal Media Komunikasi Geografi, Vol. 17. No. 2, (2016): 95-96.*
- Gayatri, Yuni, Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal Didaktis, Vol. 8, No. 3, (2009): 50-52.*
- Miftah, M, *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, (Jurnal KWANGSAN Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013): .97
- Purnamasari, Yanti, Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematika Peserta didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya. *Jurnal: Pendidikan dan Keguruan, Vol. 1, No. 1, (2014): 45.*
- Rahma, Erwin. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal: Basicedu Vol. 5, No. 5, (2021): 166.*
- Sundari, Hanna, Model-Model Pembelajaran dan Pemerolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Pujangga Vol. 1, No. 2, (2015): 29.*
- Tara, Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. (*Indonesian Journal Of Science and Mathematics Education, Vol. 2. No. 1, (2019).*