

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, A. W., & Rahma, F. (2018). Tingkat Kebisingan Suara Transportasi Di Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 18(1), 10–21.
- Agus, A., Ahmad, M., Kusumaningtyas, S. D. A., & ... (2019). Analisis Dampak Diterapkannya Kebijakan Working From Home Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Kondisi Kualitas Udara Di Jakarta. *Jurnal Meteorologi ...*, 6(3), 6–14. <https://jurnal.stmkg.ac.id/index.php/jmkg/article/view/141>
- Agusniarti, N., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2018). Pengaruh strategi pemecahan masalah terhadap perolehan belajar soal cerita matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7 (4), 1–9.
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844>
- Amin, M. (2021). Polusi Tanah Dan Dampaknya Terhadap Kesehatan Manusia. *Jurnal Sumberdaya Lahan*, 15(1), 36. <https://doi.org/10.21082/jsdl.v15n1.2021.36-45>
- Amiroh, L. A. (2021). Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5 (1), 28–39.
- ANIK ANDIYANI. (2021). Upaya Peningkatan Keterampilan Membuat Surat Pribadi Dengan Metode Drill Menggunakan Teknik “Tumis” (Trik Untuk Mengetik Surat) Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X Otomatisasi Dan Tata Kelola Perkantoran 2 Di Smk Negeri I Indramayu. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 1(2), 54–62.
- ardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Asmara, R., & Afriansyah, E. A. (2018). Perbedaan Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa antara Model Eliciting Activities dan Discovery Learning. *Suska Journal of Mathematics Education*, 4(2), 78–87.
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., &

- Rumble, M. (2014). Defining twenty-first century skills. In *Assessment and teaching of 21st century skills*. [https://doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5\\_2](https://doi.org/10.1007/978-94-007-2324-5_2)
- Callista, C., Yunus, A., & Hua, T. K. (2021). Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom : The Case of Quizizz. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(1), 103–108. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.81.103.108>
- Chayani, D. E., Sutiarto, S., & Bharata, H. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Unila*, 7, 170–181.
- Choirun, L., Nur, N., Baroroh, I., & Rachman, A. (2020). Implementasi Discovery Learning terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Should and Offering di Kelas XI IPS 1 MA Mambaul Ulum Megaluh. *Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi*, 06(01), 65–72.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272.
- Erlis Nurhayati. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 145–150.
- Fadhilawati, D. (2021). Using Quizizz Application for Learning and Evaluating Grammar Material. *JOSAR (Journal of Students Academic Research)*, 6(1).
- Hakim, M. Z. (2019). Pengelolaan dan Pengendalian Sampah Plastik Berwawasan Lingkungan. *Amanna Gappa*, 27(2), 111–121.
- Heckie, D., & Jati, P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 4(5), 231–240.
- Hidayat, T., Astuti, S., Kristen, F. U., & Wacana, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Tema Indahnnya Keberagaman Di Negeriku. *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)*, 7, 1–10.

- Hidayati, I. D. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257.
- Hidayati, N. N., Aini, L. N., Novianty, A., Astutiningsih, T., & Br, T. (2020). Metode Infografis dalam Trigonometri Melalui Pembelajaran Daring Quizizz untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XI. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(2), 71–77. <https://doi.org/10.31002/mathlocus.v1i2.1172>
- Indyah Tri Hastuti. (2021). Pembelajaran Pkn Dengan Memanfaatkan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 99–106.
- Jana, P., & Fahmawati, A. A. N. (2020). Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 213. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2157>
- Krisda Amelia, S. A. (2020). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(2), 151–157. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742727>
- Maryuningsih, Y., Hidayat, T., Riandi, R., & Rustaman, N. Y. (2020). Contribution of internet resources to mastery genetic concept on prospective teachers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(4). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/4/042010>
- Meliyanti, ., Nahdi.D.S, & Yonanda, D. A. (2018). Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 1(2), 196–204.
- Miladanta, A. N., Ahmad, A., & Muharam, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *PROCEEDINGS UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG*, 27(November).
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom , Google Form , Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19 Application Of Google Classroom , Google Form And Quizizz In Chemical Learning During The Covid-19 Pandemic. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1).

- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Ngalmun. 2016 . *Strategi Model Pembelajaran* . Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Nurkisanawati, B. (2020). Implementasi Pembelajaran Direct Instruction Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Pencemaran Lingkungan dan Dampaknya bagi Kehidupan Pada Siswa Kelas VII.9 SMP Negeri 1 Praya Tahun Pelajaran 2018/2019. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i2.1076>
- Nusa Indra Purwanto<sup>1</sup>, Ir . R.J Poluan, MSi<sup>2</sup> & Esli D. Takumansang, ST, M. (2017). Perencanaan Wilayah Pesisir Berbasis Mitigasi Bencana Di Kecamatan Sanana Kabupaten Kepulauan Sula Provinsi Maluku Utara. *Spasial*, 4(3), 1–8.
- Octavia, Shilphy. 2020 . *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Patandung, Y. (2017). Pengaruh model discovery learning terhadap peningkatan motivasi belajar IPA Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.26858/est.v3i1.3508>
- Pramaeda, D. O., & Ningsih, S. C. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan E-Learning ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah A . Pendahuluan Matematika merupakan suatu pelajaran yang telah diajarkan kepada siswa sejak bangku Sekolah Dasar . Banyak manfaat yang dapat. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(1), 116–130.
- Pramuditya, S. A., & Noto, M. S. (2018). *Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika*. 2(2), 165–179.
- Purwaningrum, J. P., & Artikel, S. (2018). Penerapan Pembelajaran Penemuan

- Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 29–37.
- Purwanti, K. Y., & Suryani, E. suryani. (2018). Pengaruh Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbantuan Powtoon Terhadap. *JANACITTA*, 1.
- Radia, W. P. E. H. (2021). Metaanalisis Pagaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8, 281–286.
- Rahayu, S. L., & Utama, U. P. (2018). Penerapan Game Design Document Dalam Perancangan Game Interactive Education Games To Interest Students ' Interest In. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 5(3), 341–346. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rahmat, K., Pernanda, S., Hasanah, M., Muzaki, A., Nurmalasari, E., Rusdi, L., Islam, U., Sunan, N., Dasar, S., Terpadu, I., Hati, B., Utara, P., Padang, U. N., Mada, U. G., Yogyakarta, U. N., Tinggi, S., & Tarbiyah, I. (2021). Model Pembelajaran Discovery Learning Guna Membentuk Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kerangka Konseptual. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6, 109–117.
- Sales, J. N. (2020). Assessment For Learning With Mobile Apps : Exploring The Potential Of Quizizz In Assessment For Learning With Mobile Apps : Exploring The Potential Of Quizizz In. *International Journal of Development Research*, 10(01), 33367–33371.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4, 163–172.
- Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25336>
- Soeprobowati, T. R., Suhry, H. C., Saraswati, T. R., & Jumari, J. (2020). Kualitas Air dan Indeks Pencemaran Danau Galela. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 18(2), 236–241. <https://doi.org/10.14710/jil.18.2.236-241>
- Sukma, N., Lestari, P. I., & Nur, R. A. (2021). Pengaruh Media “Quizizz” Dalam

- Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Binomial*, 4(2), 154–166. <https://doi.org/10.46918/bn.v4i2.1042>
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013 . *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Surur, M., Oktavia, S. T., Prodi, D., Ekonomi, P., Prodi, M., & Ekonomi, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(1), 11–18.
- Theresia Inovia Astuti, Irdam Idrus, Y. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar pada materi biologi siswa smp 1. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi 2(1):*, 2(1), 5–9.
- Vera Dwi Putri. (2021). Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *Linggau Journal Science Education*, Vol. 2 No.(2), 8–22.
- Winarti, W. T., Yuliani, H., Rohmadi, M., & Septiana, N. (2021). Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis Edutainment. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1), 47–54.
- Wiwin Puspita Hadi, Fatimatul Munawaroh, Irsad Rosidi, W. K. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berpendekatan Etnosains Untuk Mengetahui Profil Literasi Sains Siswa Smp Wiwin Puspita Hadi \* , Fatimatul Munawaroh , Irsad Rosidi , Winda Kusuma Wardani. *Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA*, 4(2), 178–192. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.15771>
- Zakaria. (2021). Kecakapan abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar masa pandemi covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 81–90.