

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Kuliah Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92-103.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4034-4040.
- Auliah, a. &. (2023). Auliah, Nur Linda, Asrul Asrul, and Indri Anugrah Ramadhani. "Penggunaan Media Berbasis Animasi Power Point Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar.". *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* , 89-94.
- Centauri, B. (2019, November). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii* (Vol. 1, No. 1, Pp. 124-133).
- Dian Hadiyani, d. (2021). Penerapan Media Presentasi *Classpoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal pemikiran dan pengembangan pembelajaran.*, hal 7.
- Dina, R. A., & ZE, D. S. (2022). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sma Negeri 7 Tanjung Jabung Timur TA. 2021/2022. *ISTORIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 5(2), 60-67.
- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran. *Kemenag*, 1000, 1-6.
- Fitri haryanti dkk. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan : kuantitatif, kualitatif, mixed method dan research and development. *madani media*.
- Indraswati, D., Sobri, M., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 3(2), 74-81.
- Ismi, Z. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Classpoint* sebagai penguatan karakter kemandirian peserta didik pada materi

- sistem pernapasan manusia di kelas v sekolah dasar. *Universitas Negeri Malang*.
- Kristianti, V. N. (2021). Pengaruh *Research And Development* Dan Biaya Promosi Terhadap Nilai Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di Bei Tahun 2010-2019 (Doctoral Dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).
- Kustandi, c., & Darmawan, d. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Magdalena, I., Wahyuni, H., Imelda, M. I., & Tazki, N. N. (2020). Analisis Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Salemban III.
- Mahmud, D. R., Mahmudi, M., Wahyuni, S., Susilo, H., & Ekawati, R. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Digital Book" Hai Si IPA" Untuk Meningkatkan Literasi Sains Di Kelas V Sekolah Dasar: Needs Analysis Development Of" Hai Si IPA" Digital Book To Improve Science Literacy In Class V Elementary School. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(2), 47-57.
- Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2019). Problem-Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika: Upaya Guru Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa. Pythagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2).
- Nico Dwi Kurniawan, I. Y. (2022). Kuis Menggunakan Aplikasi *Classpoint* pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* , 10.
- Nursoviani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2020). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. Bestari| Jurnal Studi Pendidikan Islam, 16 (2), 189.
- Pentury, H. J. B. Penggunaan Media Pembelajaran. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information And Comunication Technology (Ict)*, 99.

- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337-343.
- Rizky, M. d. (2023). Transformasi Pendidikan Pengaruh Media Pembelajaran *Classpoint* Terhadap Minat Belajar Materi Ips Peserta Didik Mi Palembang. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1-10.
- Rozi, F., Prawijaya, S., & Arpah, S. (2022, May). Development Of Natural Science Learning Media Based On Interactive Multimedia Power Point In Blood Circulation System Material Humans At Primary 5th SDN 101928 Rantau Panjang Academic Year. In *ICONSEIR 2021: Proceedings Of The 3rd International Conference Of Science Education In Industrial Revolution 4.0, ICONSEIR 2021, December 21st, 2021, Medan, North Sumatra, Indonesia* (P. 269). European Alliance For Innovation.
- Setiyo, S. A., Anggraeni, A., Supriatnaningsih, R., & Marsuki, R. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Pilihan Ganda Bahasa Mandarin Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Longda Xiaokan: Journal Of Mandarin Learning And Teaching*, 4(1).
- Setyaningsih, A. (2022). Analisis Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Index Card Match. *Jpf (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 10(1), 61-66.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Sugiyono. (2023). metode penelitian pendidikan: kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan. *alfabeta*, 768.
- Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1-9.
- Suyati, S. Peningkatan Proses Pembelajaran Luas Bangun Datar Melalui Model Kooperatif STAD Dan Kuis Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. In *Social*,

*Humanities, And Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 3, Pp. 2056-2063).

- Triatmaja, d. (2021). Optimalisasi Kemampuan Guru Melalui Pelatihan Kuis Secara Daring Berbasis Teknologi Informasi. . *Jurnal Surya Masyarakat*.
- Utari, W., Diningrat, R. B. S. N., & Azis, A. C. K. (2023). Media Kuis Interaktif Dengan Aplikasi Classpoint. *Indopedia (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 1(2), 397-406.
- Waty, H. R. (2023). "Pengembangan media pembelajaran E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi *Classpoint*." . *Journal of Management in Islamic Education*,, 10.
- Wulandari, M. A., & Damayanti, M. I. (2019). Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(05), 3337-47.
- Wurha, E., Wariani, T., & Tukan, M. B. (2022). Pengaruh Sikap Responsif Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educatum: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 33-42.
- Yanti, A. (2023). "Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Classpoint* terhadap pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPS". *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41-47.
- Yohana Priani dkk. (2023). The Effectiveness of *Classpoint* Media in Improving Communication Skills of Fifth-Grade Elementary School Students.". *Teknodika*, 1-15.