

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi android berbasis weblog untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pendidikan matematika IKIP PGRI Bojonegoro. *Prodi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro*, 25.
- Chairunisa, e. (2017). MODEL EVALUASI PADA PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL DI SMA. *Seminar Nasional Sejarah III* , 61.
- Citra, C. (2020). KEEFETIFAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI PERKANTORAN SISWA KELAS X SMK KETINTANG SURABAYA. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 3,4.
- Elizabeth. (2000). Departemen Pendidikan Nasional. *Bumi Sriwijaya Indonesia*.
- M.Dien Madjid, J. W. (2014). *Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar*. Depok: Prenadamedia Group.
- Marinda, D. (2019). Implementasi penerapan Sanitasi Tempat-tempat Umum pada Rekreasi Benteng Kuto Besak kota Palembang. *KESEHATAN LINGKUNGAN INDONESIA*, 90,91.
- Naipospos, N. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI SECARA ONLINE DIMASA PANDEMI COVID 19. *Skripsi*, 29,30.
- Nindiati, D. d. (2021, Desember 2). Pengaruh penerapan model project based learning berbasis video vlog dalam proses pembelajaran sejarah . *Kalpataru*, hal. 83.
- Nindiati, r. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIME TOKEN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS

KELAS VIII DI SMP QUR'ANIAH 1 PALEMBANG. *Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 11,12.

Pakaya, Y. (2008). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA PEMBELAJARAN SEJARAH. *Inovasi*, 2,3.

Pusparani, H. (2020). MEDIA N SEBAGAI APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS DI SD GUNTUR KOTA CIREBO. *Pendidikan Dasa:Jurnal Tunas Nusantara*, 9.

Salsabila, U. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DITENGAH PANDEMI PADA SISWA SMA. *Ilmiah Ilmu Terapan* , 8.

Sugiyono. (2017). Metodologi penelitian Pengembangan. *Metodologi Penelitian* , 475.

Sulasman. (2014). *Metodologi Penelitian Sejarah*. Jakarta: Pustaka Setia.

Tysara, L. (2021, September 28). Pendidikan adalah menurut para ahli proses yang abadi, ketahui tujuan utamanya. *Pendidikan menurut para ahli*, hal. 2.

Varokah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Bukti-bukti Bangunan Masjid Kuno di Palembang Berbasis Android. *Kalpataru Pendidikan Sejarah*, 32.

Wihartanti, L. (2019). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE DALAM MEMBANGUN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA. *Prosiding seminar nasional pendidikan dan pembelajaran*, 3.