DAFTAR PUSTAKA

Amiruddin. (2023). *Langkah-langkah Pembelajaran dengan Media Quizizz Mode Kertas.* (online), https://quizizz.com, diunduh 1 November 2025.

Andhika. (2022). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar* (Mengutip Santoso mengenai kemampuan setelah kegiatan belajar). Tesis. Madiun: Program Pascasarjana Universitas PGRI Madiun (Unipma). Tidak dipublikasikan.

Anggraini. (2023). *Efektivitas Lembar Jawaban Fisik dalam Mengurangi Kecurangan Digital*. Jurnal Pendidikan, Volume 4 Nomor 2, Halaman 45-56, (online), https://download.garuda.kemdikbud.go.id, diunduh 24 Oktober 2025.

Anggraini, et al. (2017). *Keterampilan Sosial dan Pengungkapan Perasaan dalam Hubungan Interpersonal Remaja* (Mengutip Hargie, Saunders, & Dickson dalam Gimpel dan Merreii). Jurnal Psikologi Volume 8 No. 1, Tahun 2017, halaman 12-25.

Arikunto, Suharsimi. (2016). *Evaluasi Pendidikan: Manfaat dan Rujukan Otoritatif Hasil Belajar bagi Siswa, Guru, dan Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. (2017). *Dasar-dasar Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Metode tes sebagai alat ukur keterampilan dan pengetahuan). Jakarta: PT Rineka Cipta.

Deterding, S., et al. (2011). Gamification: *Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts. Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, (online), https://scholar.google.com, diunduh 30 Oktober 2025.

Dimyati, dan Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran: *Modifikasi Perilaku melalui Pengalaman dan Interaksi Tindak Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Goleman, Daniel. (2015). *Kecerdasan Emosional dan Hubungannya dengan Keterampilan Sosial*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Gresham, F. M., Sugai, G., dan Horner, R. H. (2001). *Interpersonal Relations and Social Skills Deficits in the School Environment*. Jurnal Edukasi, (online), https://journal.unm.ac.id, diunduh 1 November 2025.

Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar dan Tingkat Penguasaan Standar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hattie, John. (2012). Visible Learning for Teachers: *The Power of Instant Feedback*. New York: Routledge.

Istihana. (2018). *Studi Keterampilan Sosial Remaja* (Mengutip Combs & Slaby mengenai empat pilar utama kemampuan berinteraksi sosial). Tesis. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret (UNS). Tidak dipublikasikan.

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: *Game-based Methods and Strategies*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Kusumawati, dan Haryanti. (2023). *Pemanfaatan Data dan Laporan Komprehensif Analitik Platform Quizizz*. Jurnal Inovasi Riset Akademik, Volume 3 Nomor 1, Halaman 30-37.

Lestari, dan Santoso. (2022). *Teknologi Pemindaian QR Code pada Quizizz Mode Kertas untuk Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Lempu Volume 2 No. 1, Halaman 115-124, (online), https://journal.unm.ac.id/index.php/lempu, diunduh 1 November 2025.

Prasetyawati, dan Suherman. (2023). *Umpan Balik Visual Instan* (Real-time Feedback) dalam Evaluasi Formatif. Proseding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 2023, hal 289-302.

Purba, dan Ginting. (2021). *Platform Asesmen Formatif dan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi digital*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Volume 6, Nomor 2, Halaman 188-210, (online), http://ejournal.upi.edu, diunduh 1 November 2025.

Puspitasari, dan Nugroho. (2021). *Penggunaan Platform Digital Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS*. Jurnal Pendidikan IPS Indonesia, Volume 2 No. 1, April 2021, (online), http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id, diunduh 30 Oktober 2025.

Quizizz. (n.d.). Official Guide and Features of Quizizz Paper Mode: *Generator Kartu Jawaban Otomatis*. (online), https://quizizz.com, diunduh 26 Oktober 2025.

Rahim. (2021). *Penerapan Elemen Gamifikasi dan Papan Peringkat (Leaderboard) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Jurnal Program Studi IPS Volume 5, Januari-Juni 2021.

Ricardo, dan Meilani. (2017). *Impak Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Tiga Ranah Utama Benjamin Bloom* (Kognitif, Afektif, Psikomotor) (Mengutip Moore). Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Volume 2, Nomor 2, Juli 2017, Halaman 188-210, (online), http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper, diunduh 1 November 2025.

Rismayani. (2020). *Mata Pelajaran IPS sebagai Bekal Kehidupan Bermasyarakat di Jenjang SMP/MTs*. Jurnal Pendidikan IPS Indonesia, Volume 1 No. 9, April 2020, (online), http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id.index.PIPS, diunduh 30 Oktober 2025.

Rodriguez. (2020). Comparative Study: *Physical Scanning Mode (Plickers) vs Online Quizzes in Reducing Digital Cheating*. Jurnal Kependidikan Vol. 9 No. 1, Februari 2020, Halaman 124-135.

Rusman. (2013). Metode-Metode Pembelajaran: *Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar* (Mengutip Munadi). Jakarta: PT Rajawali Pers.

Sadiman, A. S. (2014). Media Pendidikan: *Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajawali Pers.

Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Mengutip Corey mengenai pengelolaan lingkungan belajar, serta Gagne mengenai stimulasi kognitif dan kapabilitas belajar). Bandung: Alfabeta.

Sapriya. (2009). Pendidikan IPS: *Konsep dan Pembelajaran di Tingkat Sekolah.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sari, dan Wijaya. (2022). *Gamifikasi Untuk Motivasi Belajar dan Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa*. Jurnal Inovasi Riset Akademik, Volume 2 Nomor 3, halaman 40-49.

Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Mengutip Gagne mengenai penguasaan pengetahuan dari instruksi). Jakarta: PT Rineka Cipta.

Somantri, Numan. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Mengutip Tiga Ranah Kinerja Taksonomi Bloom). Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana., dan Ibrahim. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Hakikat perubahan tingkah laku hasil belajar). Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sukartiningsih. (2019). *Konsep Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar* (Mengutip Djahiri mengenai keterpaduan konsep ilmu sosial). Tesis. Madiun: Program Pascasarjana Universitas PGRI Madiun (Unipma). Tidak dipublikasikan.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Syahputra, dan Handayani. (2022). *Solusi Akses Teknologi Terbatas Melalui Mode Pembelajaran Non-Perangkat Pribadi*. Jurnal Kependidikan Vol. 11 No. 2, Halaman 1249-1257.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 1 Ayat 2 (Tujuan Pendidikan Nasional) & Pasal 37 (Kewajiban Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial).

Wijaya. (2016). *Pembelajaran Abad 21 dan Keterampilan Berpikir Kritis* (Mengutip Tilar mengenai fondasi mendasar pendidikan abad 21 dan Hariyanto mengenai proses interaksi lingkungan belajar). Al Madaris Volume 1, No. 2, halaman 63-75.