

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10). <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1148>
- Abdullah, R. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada mata pelajaran kimia di madrasah aliyah. *Lantanida Journal*, 5(1), 13–28. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/2056>
- Adawiyah, R. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Mahasiswa Melalui Kompetensi Profesional Dosen dan Minat Belajar Mahasiswa. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 131–148. <https://jurnalptiq.com/index.php/andragogi/article/view/51>
- Anggraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk tematik dalam pembelajaran jarak jauh kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 2020*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8839>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376>
- Arrahim, A., Yulianti, H., & Sugiharti, R. E. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 208–218. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/article/view/120037>
- 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(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242>

- Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21–25. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/pby/article/view/3081>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1). <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571048.pdf>
- Fitriati, I., Hardiningsih, S., & Sani, K. (2021). Workshop Implementasi Gamifikasi Menggunakan Educandy dan Quizizz pada Pembelajaran Masa Covid-19 Bagi Guru Smk Bima. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 3391–3399. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4857>
- Hayati, N. (n.d.). *IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENYIKAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 PADA MATAKULIAH PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK DI IAIN PADANGSIDIMPUAN*. Retrieved June 5, 2024, from <https://scholar.archive.org/work/bys5r33aafgglsxa7zzmukznu/access/wayback/http://jurnal.iain-padangsidimpuan.ac.id/index.php/DI/article/download/5036/pdf>
- Heryanto, H., & Fradilla, D. (2021). Hubungan Guru Kreatif Dan Inovatif Dalam Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 106833 Desa Wonosari Tanjung Morawa Deli Serdang. *Jurnal Curere*, 5(1), 15–25. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/Ojssystem/index.php/CURERE/article/view/551>
- Jumali, J. (2014). *Profesionalisme Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Ceper (Suatu Tinjauan dari Aspek Tingkat Pendidikan)*. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/5075>
- Kapp, K. (2012). Gaming elements for effective learning. *Training Industry Quarterly*, 31–33. [http://www.cedma-europe.org/newsletter%20articles/TrainingOutsourcing/5%20Gaming%20Elements%20for%20Effective%20e-Learning%20\(Sep%202012\).pdf](http://www.cedma-europe.org/newsletter%20articles/TrainingOutsourcing/5%20Gaming%20Elements%20for%20Effective%20e-Learning%20(Sep%202012).pdf)

- Kapp, K. M. (2012). What is gamification. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, 1–23. [https://www.cedma-europe.org/newsletter%20articles/Clomedia/Gamification%20-%20Separating%20Fact%20from%20Fiction%20\(Mar%2014\).pdf](https://www.cedma-europe.org/newsletter%20articles/Clomedia/Gamification%20-%20Separating%20Fact%20from%20Fiction%20(Mar%2014).pdf)
- Lestari, E. S. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX-I Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Kesebangunan dan Kekongruenan Melalui Penerapan Game Quizizz: The Effect of the Application of Quizizz Games on the Learning Motivation of Class IX-I Students in Mathematics Subjects on the Subject of Conformity and Congruence. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 76–82. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/4887>
- Maryanti, M., Gani, S. A., & Marhaban, S. (2021). The strategies applied by teachers in teaching speaking. *English Education Journal*, 12(3), 381–398.
- Mayasari, P., Yuniati, M., & Marniati, M. (2022). Pengembangan Buku Ajar Mahasiswa Berbasis ADDIE untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Prodi S1 Pendidikan Tata Busana. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5842–5845. <http://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/1307>
- Nafi'ah, L. (2023). Penerapan Model Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas V Mi Bilingual Al-Islam Sukomoro. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(1). <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/1367>

- Nurhandayani, N. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SDN*. <http://digilib.unila.ac.id/66667/>
- Patrick, J., & Wulandari, L. M. C. (2021). Analisa Beban Kerja Mental Mahasiswa Fakultas Teknik Dalam Proses Pembelajaran Secara Daring Di Universitas Katolik Darma Cendika Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Riset Dan Teknologi Terapan (Ritektra)* X, 1(2021), A12. <http://repositori.ukdc.ac.id/id/eprint/873>
- PERMATA, W. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM E-LEARNING MADRASAH DAN KESIAPAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR (Survey Pada Mata Pelajaran Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS MAN 1 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021)* [PhD Thesis, Universitas Siliwangi]. <http://repositori.unsil.ac.id/id/eprint/7542>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Rinjeni, T. P., Lemantara, J., & Wardhanie, A. P. (2020). Implementasi Gamification pada Aplikasi Marketplace Penjualan Olahan Biji Kopi Berbasis Website. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 9(1), 52–63. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/komunika/article/view/3079>
- Sagoro, E. M., Isroah, I., Yushita, A. N., Setiani, E. P., & Atika, A. (2022). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAHASISWA VOKASI MELALUI GAMIFIKASI AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 20(2), 109–118. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/50873>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173. <https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>

- Saputri, H. A., Zulhijrah, Z., Bella, S., & Prastowo, A. (2024). Analisis Penggunaan Quizizz sebagai Media Berbasis Website untuk Evaluasi Kognitif pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 62–71.
<http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/2036>
- SARI, I. (2016). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH MELALUI STRATEGI KONFLIK KOGNITIF TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM MATERI PERBANDINGAN (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Galing)* [PhD Thesis, IKIP PGRI PONTIANAK]. <http://digilib.ikipgripta.ac.id/id/eprint/477/1/BAB%20I.pdf>
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sriwahyuni, E. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Islam YPI 3 Way Jepara* [PhD Thesis, IAIN Metro]. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/5203/>
- Sumarni, S., Abdullah, E., Herlina, B., Nurfadillah, N., Soraya, A. N., & Febriana, B. I. (2023). Analisis Peran Guru Penggerak Dalam Peningkatkan Mutu Sekolah di SMP Negeri 1 Majauleng. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 3909–3922. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5285>
- Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran online English for food and beverage service. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 485–492. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/39524>
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42–51. <http://jurnal-apsmi.org/index.php/CM/article/view/101>

Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Media Quiziz Dalam Pembelajaran IPS Kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420–2425. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/646>