

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E. (2019). *Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada pembelajaran matematika kelas XI* (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung).
- Aini, & Yulia Isratul. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6
- Alan, I., & Junaidi, J. (2014). Studi karakteristik sub daerah aliran sungai (Sub DAS) Sengarit pada daerah aliran sungai (DAS) Kapuas Kabupaten Sanggau. *Jurnal Sains Mahasiswa Pertanian*, 4(1).
- Amanah, S. A., dkk. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap efektivitas pembelajaran PAI. *Bestari*, 17(1)
- Djaali. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Retrieved from <https://www.studocu.com/id/u/44508108?sid=01698892701>
- Fauzi, M. R., Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan model Jigsaw meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9.
- Gemilang, D., & Listiana, H. (2020). Teaching media in the teaching of Arabic language / Media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab. *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 1(1), 49–64. <https://doi.org/10.22515/athla.v1i1.3048>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan Ispring dan APK Builder untuk pembelajaran matematika kelas X materi proyeksi vektor. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Humairoh. (2023). Analisis pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam (JIPPI)*, 1, 1–12.

- Pujiasih, E. (2020). Membangun generasi emas dengan variasi pembelajaran online di masa pandemi COVID-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Retrieved from <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/136>
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran Quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12.
- Purba, L. S. L. (2020). The effectiveness of the Quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of Physics Chemistry 1 to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2), 022039. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/2/022039>
- Rafianti, I., Setiani, Y., & Yandari, I. A. V. (2018). Pengembangan bahan ajar interaktif tutorial dalam pembelajaran matematika siswa SMP. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 11(2).
- Rusmono. (2017). *Strategi pembelajaran dengan Problem Based Learning itu perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Salsabila, U. H., dkk. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 165–166. <https://onlinejournal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>
- Santoso, A. C., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap minat belajar siswa SMP pada muatan pelajaran IPS. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(1), 61–70.
- Setiawan, A., dkk. (2020). Implementasi media game edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linier tiga variabel kelas X IPA 7 SMA N 15 Semarang. *Prosiding*, 167–173.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi media game edukasi Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang tahun pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019*, 167–173.
- 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. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>

- Suhartatik, T. (2020). *Best practice implikasi media Quizizz berbasis Android terhadap kualitas pembelajaran dalam mencetak siswa berprestasi di tingkat nasional*. Malang: Ahlimedia Press.
- Windi Anggraini, A. U. (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*, 1–10.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61–78.

