

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027>
- Agustin, M. S., Sumbawati, M. S., Kholis, N., & Achmad, F. (2024). Literatur Review: Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 14(02 SE-Vol 14 No 02 (JPTE Agustus 2025)), 113–118.
- Akuba, M., & Uno, W. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran LCD Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SDN 15 Tilamuta Kabupaten Boalemo. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 945–951. <http://jim.unsyiah.ac.id/sejarah/mm>
- Bunjamin, A., Arwizet, K., & Aziz, A. (2019). Penerapan Metode Belajar Diskusi Berbantuan Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gambar Teknik Mesin Siswa Kelas X Teknik Pengelasan Smk Negeri 1 Kecamatan Guguk. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 213–218.
- Ekantini, A., & Damayanti, I. (2023). " Quizizz " as an evaluation of advanced natural science learning to increase concentration in post-pandemic learning. 9(1), 73–83.
- Game, P., Quizizz, E., Minat, T., Siswa, B., Mata, P., & Siswa, M. B. (2025). 5) 1-5. 3, 293–307.
- Gustina, H., Abdurrahman, A., & Naryanto, R. F. (2024). *Journal of Vocational Career Education Application of Android-Based Interactive Multimedia to Enhance Learning Outcomes in Understanding the Working Principles of SMAW Welding*. 9(2), 33–41.
- Harawi, W., Nasution, R., & Nasution, A. S. (2021). *Quizizz : Science learning media in elementary school in developing critical thinking skills*. 5(1), 26–30.
- Iswanda, L., Manurung, J. E., & Setiawan, H. (2025). *DIDASCEIN : Journal of English Education STUDENTS ' PERCEPTION OF USING QUIZIZZ APPLICATION IN READING DIDASCEIN : Journal of English Education*. 6(2), 134–146.
- kanghamid,+Journal+manager,+329-340.pdf. (n.d.).
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 7(1), 113.
<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>

Kunci, K. (2024). *JDPP*. 12(1).

Learning, D. G. (2001). The Digital Game-Based Learning Revolution. *Learning*, 1(1), 1–19. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>

Model, I., Learning, P. G., Minat, T., Siswa, B., Dasar, S., & Masa, D. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning*. 2, 279–282.

P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>

Pratama, B. A., Selviani, D., & Fitria, Y. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 4 Kota Bengkulu. *Computer and Information Education Review - CIER*, 4(2), 6–10.

Purnawirawan, R., Yoto, Y., & Suhartadi, S. (2023). *Welding engineering student learning outcomes in SMAW subjects: The effect on interest in entrepreneurship*. 3(2), 117–126.

Putri, A. N., & Quraissy, A. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika*. 2(2).

Q, U. U. L. (n.d.). *Learning Outcomes of Psychomotor Domains in Welding Technology : VR Welding Kit Assessment : A Systematic Literature Review*.

Rustandi, A., Sulistio, U., & Suryani, I. (2023). Minat Siswa terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 852–862.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4749>

Salma, N. D., Mastoah, I., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Negri, U., & Maulana, S. (2025). *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. 9, 9898–9901.

Sappile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Shofi, A., Mubarak, & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 714–727.

Sarbaitinil, Muzakkir, Muhammad Yasin, Irfan Sepria Baresi, & Muhammadong. (2024). Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Kreatif. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2), 367–379.

<https://doi.org/10.62504/jimr75xf4w76>

Siswa, M., Mata, P., Teknik, P. D., Di, O., Jabon, S., Pendidikan, S., Mesin, T., Teknik, F., Surabaya, U. N., Pendidikan, S., Teknologi, V., Teknik, F., & Surabaya, U. N. (n.d.). *Heru Arizal*. 1–8.

Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>

Taksonomi, A., Kognitif, B., Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). *Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam* : 2, 149–158.

Urva, M. (2025). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Dalam Pembelajaran PAI*. 2(4), 706–715.

Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>

