

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyah, S., Sunyono, & Andra, D. (2023). Development of Quizz-Based Creative Thinking Skill Assessment in Thematic Learning of Elementary School Class V Students. *International Journal of Current Science Research and Review*, 6(6).
- Aminah, S. (2018). Implementasi Model Addie Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaralam). *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 9(3). <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i03.41>
- Anggraini, V., & Erviana, V. Y. (2023). The Use of Quizizz Application to Improve Motivation and Learning Outcomes in Science Subjects of 6th-Grade Students. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 2(03), 159–169. <https://doi.org/10.56741/ijlree.v2i03.406>
- Aulia, S., Lamada, M., & Fathahillah. (2024). *The Effect of the Use of Quizizz Learning Media Based on Information and Communication Technology (ICT) on Student Learning Outcomes*.
- Amin, S. (2020). Effect Of Problem-Based Learning On Critical Thinking Skills And Environmental Attitude. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 8(2), 743-755.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education & Technology*, 1(1). <https://langedutech.com/letjournal/index.php/let/article/view/12>
- Ghassani et, al. (2023). Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Melalui Strategi Outdoor Learning (Studi Kasus Kelas X Di SMA Negeri 1 Peukan Bada). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Biologi*, 8(1), 129-138.
- Gulo, Y. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Cahaya dan Optik Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Gido. *Jurnal Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan (JPIP)*, 2(1), 1-13.
- Hakim, M. N., & Abidin, A. A. (2024). Platform Merdeka Mengajar: Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Vokasi dan Pengembangan Guru. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 68–82. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v3i1.47>

- Indriani, N., & Hasanah, T. F. (2023). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Journal Educational Management Reviews and Research*, 2(01), 57–70. <https://doi.org/10.56406/emrr.v2i01.386>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021). Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96–105. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i1.1260>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Muammar, & Suhartina. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi
- Nadeem, F. (2025). Academic Motivation, Professional Self-Concept, and Self-Esteem in BScN Students and Nursing Interns: A Cross-Sectional Study from Pakistan. *ournal of Health, Wellness, and Community Research (JHWCR)*, III(4).
- Nadifah. (2024). Impact of Digital Learning Tools on Student Engagement in Elementary Schools. *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity*, 2(2), 446-453.
- Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial Dan Keagamaan*, 11(2), 176–188. <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.728>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Masniyati, Zulkifli, & Perpisa, L. (2025). Development of Evaluation Tools Using Quizizz for Elementary School. *INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS*, 08(07). <https://doi.org/10.47191/ijmra/v8-i07-11>
- Nurafni, N., Miatun, A., & Khusna, H. (2018). Profil pemahaman konsep teorema pythagoras siswa berdasarkan perbedaan gaya kognitif field independent and field. *Kalamatika*, 3(2).
- Perangin-angin, D., Panjaitan, C. E., & Suryanto, E. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Life Skill untuk Siswa SMK Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pembelajaran*, 7(1).

<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2812777>

- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of The Child*.
- Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.593>
- Shavab, O. A. K. (2020). Literasi Digital melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Edmodo pada Pembelajaran Sejarah. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 14(2). <https://doi.org/10.17977/um020v14i22020p142-152>
- Sofiasyari, I. (2020). *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar Kota Semarang* [Universitas Negeri Semarang]. <https://lib.unnes.ac.id/40919/>
- Suhana, C. (2014). *Konsep strategi pembelajaran*. PT Refika Aditama.
- Suharto, A., & Maidatina. (2015). Pemahaman konsep matematika siswa SMP melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe memeriksa berpasangan (pair check). *Edumat*, 3(1).
- Suryaman, M. (2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/13357>
- Sutapa, M. (2008). Kebijakan Pendidikan Dalam Perspektif Kebijakan Publik. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 02, 12–16.
- Utomo, H. (2020). Penerapan media Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3). <https://doi.org/10.51651/jkp.v1i3.6>
- Aulia, S., Lamada, M., & Fathahillah. (2024). *The Effect of the Use of Quizizz Learning Media Based on Information and Communication Technology (ICT) on Student Learning Outcomes*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Heriyanto, H., Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). The Effectiveness of Using Quizizz in Improving Learners' Motivation and Engagement in Learning. *Sebatik*, 28(2). <https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>
- Kumala, R., & Yuliasuti, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Statistika Siswa MA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 1142–1149. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.4332>
- Masniyati, Zulkifli, & Perpisa, L. (2025). Development of Evaluation Tools

- Using Quizizz for Elementary School. *INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS*, 08(07). <https://doi.org/10.47191/ijmra/v8-i07-11>
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of The Child*.
- Rahayu, E., & Anggoro, S. (2023). The Use of The Snake and Ladder Game Method to Improve Students' Motivation and Learning Outcomes in Social Studies Class VI Students at SDN Panimbang 04. *European Alliance for Innovation*, 343–351.
- Wulandari, S., Bharata, H., & Rosidin, U. (2023). Development of a Quizizz-Based Mathematics Learning Assessment Tools to Improve Students' Concepts Understanding. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 71–84. <https://doi.org/10.25217/numerical.v7i1>
- 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>
- Yudiana, K., Pebriani, P. W., Riani, P. E. V., Lestari, K. A. M., Utami, K. N. Y., & Asrini, P. I. (2024). *Gemar membaca dengan e-book dan Quizizz untuk meningkatkan literasi*. Nilacakra.
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.5>
- Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593–598. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.977>
- Zulfa, F. N., Shaleh, & Hidayati, F. H. (2023). Urgensi Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2516–2526. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2214>