

Daftar Pustaka

- Abdillah, R., Kuncoro, A., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(1), 2809–476. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i1.1363>
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* (Issue 1).
- Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 11.
- Andrade, H. L., & Brookhart, S. M. (2020). Classroom assessment as the co-regulation of learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 27(4), 350–372. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2019.1571992>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324–332.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Batubara, M. R., Nurbaiti, N., Tanjung, A., Ilahi, A., & Siregar, K. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Quiz Team Subtema Aku Dan Cita-Citaku Dikelas IV SD Negeri 200405 PadangSidimpuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(2), 39–47.
- Damanik, N. B., & Mariya, S. (2023). *Efektivitas Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis Interaktif Pada Pembelajaran Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia di SMAN 2 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara*.
- Desrita. (2025). Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Pada Siswa Kelas VI SDN NO. 119/II Pedukun. In *Journal Of Indonesian Professional Teacher: JIPT* (Vol. 1, Issue 2).
- Dewi, U., Atik Prihatini, Surya Amami Pramuditya, & Neneng Aminah. (2024). Analysis of Student Perceptions on the Use of Interactive Mathematics Learning Media. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 3(2), 972–976. <https://doi.org/10.55299/ijere.v3i2.1147>
- Dimas Virgiawan, M., Marlina, S., & Studi Pendidikan Matematika, P. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan

- Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42. www.e-learning.unsri.ac.id
- Fadillah, R. (2023). Pengembangan Kuis Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 13 Makassar. In *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication* (Vol. 3).
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2). <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Ferrara, S., Maxey-Moore, K., & Brookhart, S. M. (2019). Guidance in the Standards for Classroom Assessment. In *Classroom Assessment and Educational Measurement* (pp. 97–119). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429507533-7>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Herawati, P., Utami, S. B., Karlina, N., Program, & Pascasarjana, S. (2022). Analisis Bibliometrik: Perkembangan Penelitian Dan Publikasi Mengenai Koordinasi Program Menggunakan VosViewer. In *Jurnal Pustaka Budaya* (Vol. 9, Issue 1). www.scopus.com
- 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>
- Huerta-Gomez-Merodio, M., & Requena-Garcia-Cruz, M. V. (2024). Enhancing Assessment Practices with Moodle: A Comprehensive Study on Teachers' Use of Different Question Types and the Impact of FastTest PlugIn. *Applied Sciences (Switzerland)*, 14(21). <https://doi.org/10.3390/app142110074>
- Ibad, W., Sabat, Y., & Musyarofah, L. (2023). Comparing Kahoot, Quizizz, And Wordwall In EFL Reading Class. *Eduvest: Journal Of Universal Studies*, 3(11).
- Joo, Y., Park, S., & Lim, E. (2018). Factors influencing preservice teachers' intention to use technology: TPACK, teacher self-efficacy, and technology acceptance model. *Educational Technology & Society*, 21, 48–59.
- Kumalasari, V. V. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Bahasa Jawa Menggunakan Google Kelas dan Quizizz Pada Siswa SMP Negeri 1 Kayen. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(2), 164–175. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i2.42488>
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13116436>

- Mahanal, S. (2019). Asesmen Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 51. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.128>
- Marinda, L. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159–167.
- Mayer, R. E. (2002). *Multimedia Learning*.
- Meidina, T., Sulasminah, D., Maaris Mubar, M., & Studi Pendidikan Khusus, P. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Quizizz Bagi Guru SLB Negeri 1 Sidrap Sulawesi Selatan. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(6), 793–799. <https://doi.org/10.25008/altifani.v3i6.496>
- Mesterjon, Suwarni, Hermawansyah, Rulismi, D., Supama, & Sahil, A. (2024). Effectiveness of the Use of Quizizz Media on Students' Learning Interest. *Futurity Education*, 245–262. <https://doi.org/10.57125/fed.2024.06.25.13>
- Miftah, M. (2022). *Peran, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera.
- Muijs, D., & Reynolds, D. (2011). *Effective teaching: evidence and practice. Third edition*.
- Muttaqin, Moch. N., Mustajab, Mas'ud, & Safitri, H. (2024). Attadib: Journal of Elementary Education Implementasi Media Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah dasar Jember Moch. Nurhidayatul Muttaqin, Mustajab, Mas'ud, Hany Safitri. *Attadib: Journal of Elementary Education SINTA*, 3.
- Narawati, A. Y., Supriadi, D., & Mulyanto, R. (2024). Using Quizizz as an Interactive Learning Media to Improve Cognitive Values in Elementary School Students. *International Journal of Engineering, Science and Information Technology*, 5(1). <https://doi.org/10.52088/ijesty.v5i1.637>
- Noor, R., Pratma, Y., Gaol, A., & Susilawat, D. (2024). Cognitive Assessment of PJOK Subjects Using Paper Mode In The Quizizz Application. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 16, 337. <https://doi.org/10.26858/cjpko.v16i2.60866>
- Nurlisa. (2025). Implementasi Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Perbatasan. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 199–208. <https://doi.org/10.58540/pijar.v3i2.843>
- Rahmawati, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Elementary*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834>
- Salam, M. Y., Mudinilllah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil

- Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Sevita Haryanto Wasis Djoko Dwiyo Sulistyorini, T. (2015). *Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo*.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (2019th ed.). Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2015). *Metodologi penelitian bisnis & ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka baru press.
- Tamilmani, K., Rana, N., Dwivedi, Y., Sahu, G., & Roderick, S. (2018). *Exploring the Role of “Price Value” for Understanding Consumer Adoption of Technology: A Review and Meta-analysis of UTAUT2 based Empirical Studies*.
- Tupan, T., Ningsih Maha, R., Sihombing, A., & Nababan, R. T. P. (2022). Analisis Kolaborasi Institusi pada Publikasi Ilmiah Indonesia Berbasis Data Jurnal Ilmiah Indonesia. *Media Informasi*, 31(1), 55–63. <https://doi.org/10.22146/mi.v31i1.4440>
- Tuti Winaningsih, E., & Syarif, F. (2022). Baamboozle’s Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v3i2.1778>
- Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082–2089. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>
- Windi Prihatini, N., Maria Dewi, S., Nur, Y. D., Guru Sekolah Dasar, P., & Buana Perjuangan Karawang, U. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Issue 4).
- Yundayani, A. (2019). Technological Pedagogical And Content Knowledge: Konsep Analisis Kebutuhan Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara (SEMNARA 2019)*.
- Yusuf, A., Pasuruan, Y., Kunci, K., Pemanfaatan, :, Quizizz, A., & Pai, P. (2023). Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar Berbasis Mode Kertas Platform Quizizz. In *Tahun* (Issue 2).
- Zhang, Z., & Crawford, J. (2024). EFL learners’ motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. *Education and Information Technologies*, 29(5), 6217–6239. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12034-7>