

Daftar Pustaka

- Aditiyawarman, M. A. W. D. (2022). *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran*. Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya, Edisi XXXV, Vol 7, No 1, Bulan Maret, Tahun 2022.
- Agouborde, M. V. (2025). *Albert Sangrà, experto en enseñanza digital: “No hay que mirar a la inteligencia artificial con miedo, sino con prudencia”*. El País.<https://elpais.com/chile/2025-01-17/albert-sangra-experto-en-ensenanza-digital-no-hay-que-mirar-a-la-inteligencia-artificial-con-miedo-sino-con-prudencia.html?utm>.
- Asror, A. (2024). *Penerapan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI DPIB-3 SMK Negeri 4 Semarang*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang.
- Astuti, R. I., Utomo, S. W., & Yusdita, E. E. (2021). Implementasi aplikasi Quizizz untuk keaktifan peserta didik kelas daring pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(2), 47–55.
- Benufinit, D., & Malaikosa, J. (2024). *Pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap minat dan keaktifan belajar siswa SMA Kristen Tunas Gloria*. Jurnal Pendidikan Interaktif, 9(1), 55–63.
- BPMP Riau - Kemdikbud. (2020). *Kuis Interaktif dengan Quizizz: Tutorial Guru*. Diakses dari <https://bpmpriau.kemdikbud.go.id/2020/04/08/kuis-interaktif-dengan-quizizz-tutorial-guru/>.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hotmian. (2018). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa dengan Menerapkan Strategi Sort Card pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Gebang Tahun 2017–2018. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 15(3), Desember 2018.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 12 No 1, Januari 2024.

- Kartika, L., Novianti, W., & Nizar, M. A. K. (2024). *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Pendidikan di SMA Negeri 1 Tebing Tinggi Kab. Serdang Bedagai. AT-TARBIYAH: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2 Nomor 1, Oktober 2024.
- Nurpratiwi, A., Sitika, A. J., & Fauziah, D. N. (2022). *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fiqih di MA Daarul Qur'an Kecamatan Klari Karawang. As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Volume 4, Nomor 3, Juli 2022; 512-526.
- Nurwidodo, W. (2018). *Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Seqip pada Siswa Kelas IV CI Hasan Al Rammah SD Muhammadiyah Sapen Yogyakarta*. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta
- Purwanto, H. (2023). *Menghidupkan Pembelajaran dengan Quizizz*. Diakses dari Hery Purwanto Blog.
- Putra, B. F. D., & Anam, M. K. (2024). *Mengajar Kreatif: Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Quizizz sebagai Media dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Prosiding Nasional 2024 Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, GORONTALO, 25 NOVEMBER 2021. ISBN 978-623-98648-2-8 | 289.
- Rasyid, A. M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMAN 1 Pangkep*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar.
- Raudah, R., Suriansyah, A., & Cinantya, C. A. (2024). *Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–53.
- Rohmah, N. (2024). *Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui implementasi media Quizizz*. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 9(1), 53–68.
- Sampeali, Y. (2024). *Implementasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 9 Gowa*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 672-677.

- Sardiman, A. M. (2009). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subando, J. (2021). *Teknik Analisis Data Kuantitatif Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Klaten: CV Lakeisha.
- Subando, J. (2022). *Validitas dan Reliabilitas Instrumen Non Tes*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Subando, J. (2024). *Desain Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Methods dan Penelitian Pengembangan*. Klaten: CV Lakeisha.
- Subando, Joko. (2020). *Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: CV Gerbang Media Aksara.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, N. (2016). *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari*. Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), Volume 1, Nomor 2, Mei 2016.
- Windartati, S. E. (2023). *Memfaatkan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran*. PRIMARY, Volume 2, No 1, Januari 2023.
- Zamidar, N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.