DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Widyasari, R., Pradana, D. A., & Mulyadi, S. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi Kerajaan Hindu-Buddha kelas X SMA. *Jurnal Sangkala*, *5*(2), 163-177. https://doi.org/10.62734/js.v5i2.1059

Aminarti, S. D., & Irawan, H. (2026). Pola pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi sebagai media asesmen kemampuan peserta didik di SMK Bina Putra. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, *4*(4), 1219-1229. https://doi.org/10.61722/jipm.v4i4.2845

Andayani, S., & Purwanto, H. (2024). Peningkatan Keterlibatan Kognitif Siswa melalui Kuis Interaktif Quizizz pada Materi Kerajaan Hindu-Buddha. *Jurnal Diakronika*, *24*(1), 12-23.

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.

Asriyolanda, S., Putri, N. A., Sahara, N., & Putri, E. S. (2026). Jenis-Jenis Media Pembelajaran yang Bisa Digunakan dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *10*(2), 11599-11603.

Basuki, Y., & Hidayat, Y. (2021). Kahoot! or Quizizz: The Students' Perspectives in EFL and History Classrooms. *Journal of English Teaching and Learning Issues*, *4*(1), 21-34. https://doi.org/10.21043/jetli.v4i1.10123

Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. David McKay.

Burgess, M., & Addyman, S. (2020). Qualitative Evaluation of Student Engagement in Gamified Learning Platforms. *Journal of Computer Assisted Learning*, *36*(5), 670-682.

Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2014). The Effect of Kahoot, Quizizz and Socrative on Students' Voting, Motivation, and Perception. *Journal of Educational Computing Research*, *52*(2), 120-138.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Interaktif. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(1), 282-294.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Dalam *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (hlm. 9-15). https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Dewi, C. K., & Kurniawan, F. (2022). Analisis Respon Siswa SMA Terhadap Media Evaluasi Interaktif Quizizz pada Mata Pelajaran IPS/Sejarah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kependidikan*, *16*(1), 77-86.

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What Is Known, What Is Believed and What Is Fake: A Performance Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *14*(1), 9-32. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5

Firmansyah, E., & Setiawan, D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka: Pemanfaatan Quizizz sebagai Formatif Assessment Sejarah. *Jurnal Khazanah Pendidikan*, *17*(1), 55-64.

Fitriani, D., & Handayani, T. (2023). Studi Kualitatif: Tantangan Guru Sejarah dalam Mengintegrasikan Media Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, *6*(2), 150-163.

Fotiadou, A., Angelaina, S., & Koutsabasis, P. (2021). Evaluating Game-Based Learning in History Education: A Qualitative Inquiry. *Rethinking History*, *25*(3), 341-365.

Gordon, M., & Baker, R. (2019). Gamification and Student Experience in Social Studies Pedagogy. *Teaching and Teacher Education*, *85*, 130-141.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Dalam *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (hlm. 3025-3034). https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Hasmar, A. H. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan di Sekolah. *Jurnal MUDARRISUNA*, *10*(1), 15-33.

Haydn, T. (2013). *Using New Technologies to Enhance Teaching and Learning in History*. Routledge.

Hidayat, A., & Lestari, S. (2021). Analisis Kualitatif Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, *9*(2), 112-120.

Husna, A., Fauzan, F., Akram, A., Nasir, M., & Nurwahida, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kependidikan Media*, *12*(3), 165-171. https://doi.org/10.26618/jkm.v12i3.13448

Juho, H., & Hassan, L. (2018). Media and Gamification in History Education: A Conceptual Framework. *International Journal of Human-Computer Studies*, *114*, 21-31.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.

Kurnia, R., & Septiani, W. (2023). Pengaruh Unsur Gamifikasi Terhadap Retensi Memori Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Chronologia*, *5*(3), 140-149.

Markopoulos, A., & Alexiou, A. (2021). Digital Quiz Platforms as Formative Assessment Tools in Secondary History Education. *Education and Information Technologies*, *26*(4), 4891-4910.

Mawaddah, A. W. A., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Keterlibatan Siswa. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3109-3116.

McCollum, D., & Thomas, G. (2020). Gamification in History Classrooms: Enhancing Engagement and Historical Thinking. *The History Teacher*, *53*(4), 611-634.

Moleong, L. J. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif* (Ed. rev.). Remaja Rosdakarya.

Mulyani, S., & Suryani, N. (2020). Pengembangan Kemampuan Berpikir Historis Siswa melalui Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Candi*, *20*(2), 88-101.

Mustari, U. A., & Alfira, E. (2026). Eksplorasi pengalaman belajar siswa melalui game kuis digital Quizizz dalam pembelajaran sejarah. *Magau Historia Jurnal*, *1*(1), 15-27.

Nelson, K., & Chen, X. (2019). Student Perceptions of Competitive vs Collaborative Gamified Quizzes. *Computers \& Education*, *138*, 105-118.

Noviarini, N. P., Prabawati, P. L. S., & Suryanata, I. P. A. (2024). Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Sastra dan Sejarah. *Journal of Education Action Research*, *8*(2), 327-331. https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77878

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syariah dan Tarbiyah*, *3*(1), 171-187.

O'Brien, H. L., & Toms, E. G. (2018). What is User Engagement? A Conceptual Framework for Defining and Measuring User Engagement in Technology. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, *59*(6), 938-955.

Papastergiou, M. (2009). Digital Game-Based Learning in High School Computer Science Education: Impact on Learning and Motivation. *Computers \& Education*, *52*(1), 1-12. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, *50*(4), 258-283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Pratama, R., & Wijaya, A. (2022). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Integrasi Quizizz untuk Meningkatkan Motvasi Kognitif. *Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, *12*(1), 45-56.

Raharjo, M., & Utami, P. (2021). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizizz dalam Meningkatkan Keterlibatan Aktif Siswa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, *14*(2), 99-107.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, *55*(1), 68-78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, *32*(1), 77-112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Sanchez, E., & Young, S. (2020). Classroom Dynamics in Gamified History Lessons: A Micro-Qualitative Analysis. *Interactive Learning Environments*, *28*(6), 780-794.

Santoso, B., & Kusuma, H. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Gamifikasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Quizizz. *Jurnal Pedagogy Sejarah*, *5*(1), 14-25.

Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, *7*(1), 9-17. https://doi.org/10.17977/sb.v7i1.4741

Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital di Era Kebiasaan Baru. *Prosiding Pendidikan Dasar*, *1*(1), 242-248.

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified Learning in Higher Education: A Systematic Review of the Literature. *Computers in Human Behavior*, *87*, 192-206. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suryani, A., & Rahmawati, E. (2021). Interaksi Sosial dan Dinamika Kelas dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, *6*(2), 102-111.

Susilo, A., & Isbandiyah, I. (2019). Peran Guru Sejarah dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Anak Era Globalisasi. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, *1*(2), 171-180. https://doi.org/10.29300/ijsse.v1i2.2246

Susilo, A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *4*(2), 79-93. https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.648

Toda, A. M., Valle, P. H., & Isotani, S. (2019). The Dark Side of Gamification: An Overview of Negative Effects of Gamification in Education. Dalam *Researcher Links Workshop: Higher Education for All* (hlm. 143-156).

Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran sejarah kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, *6*(2), 101-110.

Ulya, A., & Arifi, A. (2021). Media game edukasi Quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, *6*(1), 81-94.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business and Education*. Wharton Digital Press.

Wibawa, S. C., & Hasan, M. (2023). Pemanfaatan Platform Digital Quizizz sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Indonesia. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *10*(1), 33-44.

Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, *4*(2), 84-95.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz as a Formative Assessment Tool in Game-Based Learning Environments. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *16*(1), 33-45. https://doi.org/10.1186/s41239-019-0166-7

Zulkifli, Z., & Radjilun, M. S. (2024). Peran Guru Sejarah dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kepahlawanan melalui Media Digital. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi (JUPEK)*, *5*(2), 46-53.