

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP. (2022). *Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan DA*.
- Agustiningsih, W., Sulistiono, M., Musthofa, I., Islam, P. A., & Islam, A. (2022). *Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Islam Ma'arif 02 Malang*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, K., & Apriyadi, D. W. (2022). *Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang*. 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i72022p698-706>
- Amalia Fitri Tanjung. (2024). *Bahan Ajar Scrapbook Digital Pada Materi Kalimat Transitif dan Intransitif untuk Sekolah Dasar. EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. 4(1), 43–53. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/>
- Andra, M., Wd, A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran*. In *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya Edisi XXXV* (Vol. 7, Issue 1).
- Anshori, S. (2018). *“Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya” Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*.
- Citra Wafara, P. (2023). *Pemanfaatan QuizWhizzer (Pelangi Citra Wafara) | 243 Madani. Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 243–252. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10103865>
- Devinta Agung Susanto, & Erik Aditia Ismaya. (2022). *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko*. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Dr. Nursapiah. (2020). *Buku Metodologi Penelitian Kualitatif Dr. Nursapiah Harahap, M.HUM*.
- Eriska, D., Aprianti, F., Rahayu, S., Prajabatan Gelombang, P., Muhammadiyah Cirebon, U., & Majalengka Wetan VII, S. (2023). *Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sdn Majalengka Wetan VII Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri Volume 09 Nomor 02*
- Fajriani, A., Razilu, Z., & Pembelajaran, E. (2024). *Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada*

Matapelajaran Informatika di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII
Kata kunci (Vol. 7, Issue 9). <http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>

- Kaulia Taqwa, Achmad Yusuf, Wiwin Fachrudin Yusuf, & Muhammada. (2024). Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9212>
- Khairatun Amalia, Syamsu, I Wayan Darmadi, Ketut Alit Adi Untara, & Nurul Kami Sani. (2024). *Development of Electronic Learning Media Based on Linktree Assisted by Heyzine and Quizwhizzer* (Vol. 12). <http://jurnalfkipuntad.com/index.php/jpft148> Pengembangan media pembelajaran elektronik berbasis linktree berbantuan heyzine dan quizwhizzer
- Liandri, P., & Masito Mutiara, T. (2024). *Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn melalui media quizwhizzer*. 10(4), 1247–1252. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9531>
- Marlina, R. P., Mubarock, W. F., & Al-Fahad, M. F. (2024). Analisis Tindak Tutur Dalam Film Ali Dan Ratu-Ratu Queens Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 4(2), 49–57. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v4i2.10927>
- Mutia Yunita, S., Syachruraji, A., & Hendracipta, N. (2025). *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZWHIZZER Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. XIII(1).
- Nuthfah Faijah, N. , N. H. M. (2022). *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras*.
- Oemanu, M. B., & Rindrayani, S. R. (2025). *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial Pembelajaran Diferensiasi Dengan Menggunakan Game Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Sofyan Iskandar. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(02), 3239–3245.

- Sulistio, A., Pd, M. I., & Haryanti, N. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)* Penerbit Cv.Eureka Media Aksara.
- Wayan Sumandya, I., & Gita Saraswandewi, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. In *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* (Vol. 14, Issue 1).
- Yusfringka Adhi Sanjaya Putra, Vivi Rulviana, & Apri Kartikasari HS. (2023). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>