

DAFTAR PUSTAKA

- abdillah, r., kuncoro, a., erlangga, f., & ramdhan, v. (2022). pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *jurnal pendidikan sains dan komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- acep mulyadi, yose, y. a., muhammad syakhil afkar ramadhani, alfi husaini, & muhammad rijal fadhilah. (2024). implementasi media quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pai. *al-mau'izhoh*, 6(1), 644–655. <https://doi.org/10.31949/am.v6i1.8592>
- akyuna, r. q., wahyuni, a. d., & mintasih, d. (n.d.). *peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik*.
- aliya, n. u., susilowati, s., kelvino, m., & fajar, m. (n.d.). *meningkatkan pemahaman materi dessert melalui media pembelajaran quizizz*. 6(2).
- amin, n. f., garancang, s., & abunawas, k. (2023). *konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian*.
- ananda, e. r., i'zaati, l., & susilawati, s. (2024). *kajian literature: peran penting konsep komunikasi dalam penggunaan media dan bahan ajar sekolah dasar*.
- andriani, d., maritasari, d. b., laela, i., & husnadia, s. (2025a). pemilihan teknik sampling yang tepat dalam penelitian kualitatif: literature review. *indomathedu intellectuals journal*, 6(4), 6238–6247. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3783>

- andriani, d., maritasari, d. b., laela, i., & husnadia, s. (2025b). pemilihan teknik sampling yang tepat dalam penelitian kualitatif: literature review. *indo-mathedu intellectuals journal*, 6(4), 6238–6247. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3783>
- andriani, f., & haris, a. (n.d.). 1,2,3 universitas muhammadiyah bima.
- anugrah dinda juliawan, anjelia ratu oasis, & nur syamsiyah. (2025). pemanfaatan aplikasi quizizz pada pre-test dan post-test dalam pembelajaran bahasa indonesia. *kopula: jurnal bahasa, sastra, dan pendidikan*, 7(1), 206–218. <https://doi.org/10.29303/kopula.v7i1.6277>
- bangsawan, a. (2025). *penerapan model pembelajaran berbasis permainan (game based learning) pada jam terakhir untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa*.
- brilliant, m. f., abidin, m., & rosyidah, i. (2025). *pengaruh game based learning dan motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa arab di sma muhammadiyah 1 malang*. 02(04).
- darllis, n., f. f., & miaz, y. (2020). pengembangan desain pembelajaran model assure berbasis problem based learning menggunakan komik di sekolah dasar. *jurnal basicedu*, 5(1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>
- habib, a., astra, i. m., & utomo, e. (2020). media pembelajaran abad 21: kebutuhan multimedia interaktif bagi guru dan siswa sekolah dasar. *jartika : jurnal riset teknologi dan inovasi pendidikan*, 3(1), 25–35. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.20>

- hakim, m. l., trilisiana, n., & prabowo, m. (2024). *pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan dengan media pembelajaran bagi guru sekolah dasar di wilayah coordinator pendidikan bulu sukoharjo*.
- hidayat, n., pratiwi, y., & mustaqim, i. (2025). *pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka*. 8.
- irfan kholid sofhan, nuning indahwiya, & agus milu susetyo. (2026). efektivitas model game based learning dalam pembelajaran bahasa indonesia kelas xii ips sma bima ambulu. *jurnal ilmu bahasa dan pendidikan guru sekolah dasar*, 2(1), 56–72. <https://doi.org/10.61132/jibpgsd.v2i1.211>
- judijanto, l., mata, r., & putra, h. r. f. (n.d.). *transformasi digital di dunia pendidikan: integrasi teknologi dalam kurikulum sekolah*.
- komalasari, r., sartika, l., putri, h. s., venolah, e., & dwi, z. (2025). *dampak penggunaan teknologi berbasis digital terhadap hasil belajar siswa dalam kurikulum merdeka di smp islam al azhar 52 kota bengkulu*. 14(1).
- muis, m., & alfin, j. (2023). *implementasi pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas 2 mi persmin wonokromo, surabaya*. 6.
- pratiwi, j. i. (2025). penerapan media quizizz sebagai alat penilaian dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas xi sma negeri 16 samarinda. *jurnal inovasi refleksi profesi guru*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.30872/jirpg.v2i1.5027>

- putri, a. n., & quraissy, a. (2017). *pengaruh penggunaan media pembelajaran quizziz berbasis game based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika*. 11.
- putri, h. j., & murhayati, s. (2025). *metode pengumpulan data kualitatif*. 9.
- rizkullah, m. f., sahlani, moh., & puspitarini, d. (2025). penggunaan media pembelajaran quizziz'' dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *jurnal basicedu*, 9(4), 860–867. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>
- rochmawati, l., sari, d. r., & hariyanto, d. (2026). *optimalisasi keterampilan komunikasi efektif melalui pendekatan team teaching pada pendidikan kejuruan di smk muhammadiyah 9 lamongan*. 1(1).
- sabilillah, e., & setiadi, h. w. (2026). *analisis penggunaan media konkret untuk meningkatkan minat belajar ipas siswa kelas v sd n jarakan panggunharjo sewon bantul yogyakarta*. 12.
- salahuddin, s., & ma, s. a. (n.d.). *media sebagai alat pembelajaran*.
- sari, d. y., & agrita, t. w. (n.d.). *application of wordwall-assisted game based learning model to improve indonesian language learning outcomes grade iii sd negeri 227/viii tirta kencana*.
- shabrina, a., putri, r., & khairi, a. (2025). *pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa*.
- sidik, m. (2023). penggunaan quizziz sebagai media asesment untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar ips kelas ix-e di smpn 3 cilimus. *jurnal ilmiah pendidik indonesia*, 2(1), 56–63. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.424>

- sobandi, r. (2017). pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas viii mts negeri 1 pangandaran. *diksatrasia : jurnal ilmiah pendidikan bahasa dan sastra indonesia*, 1(2), 306.
<https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v1i2.634>
- subhaktiyasa, p. g. (2024). evaluasi validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif: sebuah studi pustaka. *journal of education research*, 5(4), 5599–5609. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1747>
- suwartowartom.pd, prof. dr. s. (2021). menggunakan quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa indonesia. *jurnal pendidikan*, 30(3), 499–514.
<https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1934>
- vidya dharma, p. s., ariesta, r., & purwadi, a. j. (2019). implementasi pembelajaran bahasa indonesia berbasis teks di sma negeri 1 bengkulu tengah kelas xi. *jurnal ilmiah korpus*, 3(1), 66–74. <https://doi.org/10.33369/jik.v3i1.7347>
- wibawa, a. c. p., mumtaziah, h. q., sholaihah, l. a., & hikmawan, r. (2020). game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *integrated (journal of information technology and vocational education)*, 2(1), 49–54.
<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- zahra, n. a., amalia, a. i., qulub, f. t., aziza, m., & nur, m. m. (2025). *efektivitas media pembelajaran interaktif (quiziz) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips*.

zulpan, sahrul, ali yusron, rahmi seri hanida, & sri marfu'ah. (2024). valitidas tes objektif bentuk pilihan ganda. *jurnal pendidikan matematika*, 1(3), 10.
<https://doi.org/10.47134/ppm.v1i3.812>

LAMPIRAN