

DAFTAR PUSTKA

- Achdiyat, M. (2016). *Kartika Dian L., MIPA Unindra*. 6(1), 50–61.
- Azizah, N., Suratno, S., & Irawati, H. (2024). Peran Media Pembelajaran Berbasis TIK dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Atas. ... *Pendidikan Matematika*, 58, 55–62.
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/7195>
- Dermawan, D. A., & Ramadhan, A. (2024). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALACRITY : Journal of Education*, 03(01), 381–390.
<https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.363>
- Muamalah, R. F., Putra, D. A., & Faradita, M. N. (2023). Penerapan Aplikasi Game Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal on Education*, 5(3), 7084–7095. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1496>
- Nabila, H., Nursyahidah, F., Prasetyowati, D., Matematika, P., & PGRI Semarang, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Etnomatematika Menggunakan Ispring Suite Development Of Ethnomathematics-Based 3D Shapes Materials Learning Media Using Ispring Suite. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(3), 280–287.
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/9741>
- Nawa, K., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(7), 740–745. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i7.707>

- Nirmalasari, S. P. I., & Susanti, M. M. I. (2023). Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1286–1294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926>
- Nurotun Mumtahanah1. (2014). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI Nurotun Mumtahanah 1. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4, 2–14.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Susanti, H. J., Suyoto, S., & Azizah, M. (2024). Peningkatan Pembelajaran Matematika Bangun Datar Dengan Menggunakan Media Quizizz Kepada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Sarirejo Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 1264–1312. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/1529>
- Wekke, I. S., & Hamid, S. (2013). Technology on Language Teaching and Learning: A Research on Indonesian Pesantren. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 83, 585–589. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.111>
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel*

- Pendidikan*), 1(2), 165–174. <https://doi.org/10.26998/sap.v1i2.1023>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5426/ijhe.v8n1p37>
- Amaliyah & Lismawati. (2020). Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 32 Jakarta. Prosiding Seminar Nasional Penguatan Riset dan Luarannya sebagai Budaya Akademik di Perguruan Tinggi Memasuki Era 5.0., 842-848
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik. Herya Media.
- Agarwal, P., & Chakraborty, S. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika. *International Journal of Learning and Teaching*, 12(2), 145-152.
- Rofiqoh, D., et al. (2021). Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 89-97.
- Salsabila, U. H. (2019). The Use of Quizizz as Inductive-based Nahwu Learning Media in Higher Education. *Journal of Islamic Education*, 15(2), 164-175.
- Nabillah, T., & Abadi, M. (2019). Hasil Belajar Sebagai Indikator Keberhasilan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 34-42.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah dan Tarbiyah*, 3(1)

- Mahmud Safudin, M. (2018). *Metodologi Penelitian Sosial: Kerangka Berpikir dalam Penelitian*. Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Masyarakat.
- Nurdin, N., & Sri Hartati, S. (2019). *Kerangka Berpikir dalam Penelitian: Sintesis Fakta, Observasi, dan Tinjauan Pustaka*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(2), 120-134.
- Usman, U., & Purnomo Setyadi Akbar, P. (2017). *Kerangka Pemikiran dalam Penelitian: Interpretasi Ad Hoc dari Gejala*. Jurnal Ilmu Sosial, 10(4), 202-215.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.