

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN." *Jurnal Kifrah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 33–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- Ali, Muhammad. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3rd ed. Bandung: Sinar Baru, 1987. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=677808>.
- Ali, Muhammad Daud. *Pendidikan Agama Islam*. 1st ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, and Euis Winarsih. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5313–27. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Apriliyani, Dini, and Khusnul Khotimah. "Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring ( Online ) Pada Materi Konflik Di SMP Laboratorium YDWP UNESA." *Dialektika Pendidikan IPS* 1, no. 1 (2021): 57–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/42156>.
- Aqib, Zinal. *Model-Model Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya, 2013. <https://onsearch.id/Record/IOS2863.JATEN00000000211016>.
- Arrahim, Rini Endah Sugiharti, Hanayulianti. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (2022): 1924–33. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, 2009. <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/media-pembelajaran/>.

- . *Media Pembelajaran*. 21st ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.  
<https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=25734>.
- Bekasi, SMAN 1 Setu Kab. “SMAN 1 Setu Kabupaten Bekasi,” n.d.  
<https://smanegeri1setu.sch.id/>.
- Devega, Army Trilidia, and Ghea Paulina Suri. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa SMK.” *Engineering And Technology International Journal* 1, no. 1 (2019): 8.
- Dewi, Lathifa Utami. “PENGARUH QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PENILAIAN FORMATIF BERBASIS WEB 2.0 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PERIODIK UNSUR.” FITK IIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/51180>.
- Dharma, Okky Widya, Urip Widodo, and Dwi Maryani Rispatiningsih. “Analisis Minat Dan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD Pada Masa Covid-19 Okky.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7600–7607.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3162>.
- Diah Kusmawati Lilis, DKK. “KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MEMOTIVASI SISWA BELAJAR MATEMATIKA.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (2021): 73–84.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>  
KELAYAKAN.
- Dityaningsih, Destyan, Arlin Astriyani, and Viarti Eminita. “Pengaruh Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020, 1–8. website:  
<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*. 4th&5th ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2010. [https://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=6627&keywords=](https://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=6627&keywords=).

- Dkk, Thoah. *Metodologi Pengajaran Agama*. Semarang: Pustaka Pelajar Offset, 1999.
- Durayini, Muhammad Fathi al. *Al Fiqih Al Islami Wa Ushulihi*. Beirut: Muassah al Risalah., 1994. [http://catalog.uinsa.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=3485](http://catalog.uinsa.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3485).
- Ekawati, Khovifah. “IMPLEMENTASI GAME EDUKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI KELAS 5 SDN NGRINGIN MOYUDAN SLEMAN.” UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA, 2022.
- Fadhlorrohmah, Dzaki, Nur Fitriyanti, Fuad Nasir, and Pendidikan Matematika. “Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan.” *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan 1*, no. 1 (2020): 55–64. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/391>.
- Handayani, Denih, and Diar Veni Rahayu. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor.” *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2020): 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>.
- Hidayati, Issrina Dwika, and Aslam Aslam. “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa.” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.
- Indarta, Yose, Nizwardi Jalinus, Waskito Waskito, Agariadne Dwinggo Samala, Afif Rahman Riyanda, and Novi Hendri Adi. “Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 3011–24. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>.
- Irjusz Indrawan Dkk. *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA*. 1st ed.

- CV. PENA PERSADA, 2020. [https://www.researchgate.net/publication/342304272\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_BERBASIS\\_MULTIMEDIA](https://www.researchgate.net/publication/342304272_MEDIA_PEMBELAJARAN_BERBASIS_MULTIMEDIA).
- Kadaruddin. *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. 1st ed. Yogyakarta: Deepublish, 2016. <https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=318037>.
- Karim, Syafi'i. *Fiqih Ushul Fiqih*. 1st ed. Bandung: Pustaka Setia, 1997. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22039>.
- Khatimah, Al Husnul, Patta Bundu, and Bhakti Prima Findiga. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar The Effect Of Using Quizizz Learning Media on the Learning Interest of Fifth Grade Elementary School Students." *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies*, 2018, 1–13. <https://site.undipa.ac.id/vision-mission/>.
- M. Hasan, DKK. *LANDASAN PENDIDIKAN*. 1st ed. Klaten: Tahta Media Group, 2021. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/495/492>.
- Maesaroh, Siti. "PERANAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 (2013): 150–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.536>.
- Mulyadi, Acep, Yosse Amanda Pratama, Muhammad Syakhil, Afkar Ramadhani, Alfi Husaini, and Muhammad Rijal Fadhilah. "Implementasi Media Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI." *Al-Mau'izhoh* 6, no. 1 (2024): 4–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/am.v6i1.8592>.
- Mulyasa, H. E. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Edited by Anang Solihin Wardan. 4th ed. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=873211>.
- Mustika, Helma, and Lindra Buana. "Penerapan Model Pembelajaran Probing Proompting Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa."

*Journal of Mathematics Education and Science*) ISSN, no. 2 (2017): 2528–4363. <https://doi.org/https://doi.org/10.30743/mes.v2i2.128>.

Nabilah, Dina. “IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI GAMIFIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA.” UNIVERSITAS NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU PEKAN BARU, 2022.

Nata, Abuddin. *PERSPEKTIF ISLAM TENTANG STRATEGI PEMBELAJARAN*. 1st ed. Jakarta: KENCANA pranadamedia Grup, 2009. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=mI9ADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Abuddin+Nata,+Perspektif+Islam+Tentang+Strategi+Pembelajaran,+Jakarta:Kencana+Media+Grup,2011,+h.+47&ots=3DTHBuXYBN&sig=S15k1sWKJnLq0\\_qUQUow8GX8rRw&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=mI9ADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Abuddin+Nata,+Perspektif+Islam+Tentang+Strategi+Pembelajaran,+Jakarta:Kencana+Media+Grup,2011,+h.+47&ots=3DTHBuXYBN&sig=S15k1sWKJnLq0_qUQUow8GX8rRw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).

Nata, H. Abuddin. *Sejarah Sosial Intelektual Islam Dan Institusi Pendidikannya*. 1st ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2012. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=6493>.

Nazar, Bakry. *Fiqh Dan Ushul Fiqh*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada, 1993. <https://onesearch.id/Author/Home?author=BAKRY%2C+Nazar>.

Ningrum, Emi Febrina. “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Kosakata Baku Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2022): 83. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.1.83-98>.

Nunu, Mahnun. “MEDIA PEMBELAJARAN.” *Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2012): 27–33. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>.

Nurdin, Masmuddin, and Mahadin Shaleh. “Peningkatan Pemahaman Mata Pelajaran PAI Melalui Pendampingan Siswa Di Luar Jam PBM Di Pondok Pesantren Darul Istiqamah Leppang.” *Jurnal Konsepsi* 8, no. 1 (2019): 19–28. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>.

Nurhayati, Erlis. “Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring

- Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19.” *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)* 7, no. 7 (2020): 145–50. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>.
- Oktaviani, Rani, Wika Hardika Legiani, and Febrian Alwan Bahrudin. “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn.” *Journal of Civic Education* 5, no. 3 (2022): 310–19. <https://doi.org/10.24036/jce.v5i3.742>.
- Punaji, S. *Pengertian, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*, 2008.
- Pusparani, Herlina. “MEDIA QUIZIZZ SEBAGAI APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS VI DI SDN GUNTUR KOTA CIREBON.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2020). <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.
- Rachmat, Djatnika. *Sistem Ethika Islam*. Surabaya: Pustaka Islam, 1987.
- Rafsanjani, Toni Ardi, and Muhammad Abdur Rozaq. “INTERNALISASI NILAI-NILAI KEISLAMAN TERHADAP MUHAMMADIYAH KRIYAN JEPARA.” *Profetika Jurnal Studi Islam* 20, no. 1 (2018): 16–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/profetika.v20i1.8945>.
- Ramayulis, H. *Filsafat Pendidikan Islam*. Kalam Mulia, 2019. <https://repo.uinmybatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/11430?show=full>.
- Rejeki, Rejeki, M Fachri Adnan, and Pariang Sonang Siregar. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 337–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.
- Rohman, Miftahur. “Konsep Tujuan Pendidikan Islam Perspektif Nilai-Nilai Sosial Kultural.” *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. I (2018): 21–35. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/viewFile/2603/1901>.

- Rosiyanti, Hastri. "Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ." *Prosiding Yang Diseminarkan Pada Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020, 1–9. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7906>.
- Rukiati, Enung K. *Sejarah Pendidikan Islam Di Indonesia*. Pustaka Setia, 2004. <https://onesearch.id/Record/IOS7419.slims-6759>.
- Rustandi, Agung Ahmad, Harniati, and Dedy Kusnadi. "PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PAI BAGI GAYA BELAJAR SISWA VISUAL." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (2020): 599–597. <https://www.mathline.unwir.ac.id/index.php/Mathline/article/view/126/116>.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. 1st ed. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013. [http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show\\_detail&id=7929](http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=7929).
- Sanjaya, F., Ramafrizal, Y., & Almuji, S. "Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 7, no. 2 (2023): 659–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/oikos.v7i2.8953>.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2008. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=327826>.
- . *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana., 2015. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Y9xDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA48&dq=Wina+Sanjaya,+Perencanaan+dan+Desain+Sistem+Pembelajaran.+\(Jakarta:+PT+Fajar+Interpratama,+2009\),+hal.+204&ots=Eui2FJLcw0&sig=WnYDI9vIBXJFp5JQAICrh9cdie0&redir\\_esc=y#v=onepage&q&](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Y9xDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA48&dq=Wina+Sanjaya,+Perencanaan+dan+Desain+Sistem+Pembelajaran.+(Jakarta:+PT+Fajar+Interpratama,+2009),+hal.+204&ots=Eui2FJLcw0&sig=WnYDI9vIBXJFp5JQAICrh9cdie0&redir_esc=y#v=onepage&q&)
- Sari, Selfiana Purnama, Soraya Djamilah, and Arif Ganda Nugroho. "Penerapan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Pemahaman Matematis Siswa." *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UMT*, 2022, 16–21. <http://103.131.16.137/index.php/cpu/article/viewFile/6848/3549>.

- Seifert, Kelvin. *Manajemen Pembelajaran Dan Instruksi Pendidikan*. 1st ed. Yogyakarta: IRCiSoD, 2007. [http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show\\_detail&id=3172&keywords=](http://library.fip.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=3172&keywords=).
- Solikah, Halimatu. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020.” *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020): 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>.
- Sudjana, Nana. *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo, 2021. <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/26115>.
- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama, 2012. [https://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=7792&keywords=](https://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=7792&keywords=).
- Sukma, Nurul, Pertiwi Indah Lestari, and Rizki Amalia Nur. “Pengaruh Media ‘Quizizz’ Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa.” *Binomial* 4, no. 2 (2021): 154–66. <https://doi.org/10.46918/bn.v4i2.1042>.
- Sungkono. “PEMILIHAN DAN PENGGUNAAN MEDIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN.” *MAJALAH ILMIAH PEMBELAJARAN* 4, no. 1 (2008). <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/viewFile/6878/5911>.
- Supriadi, Dedi. *Sejarah Peradaban Islam*. 10th ed. Bandung: Pustaka Setia, 2008. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=19026>.
- Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=672676>.
- Trinova, Zulvia. “Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik.” *Al-Ta’Lim Journal* 19, no. 3 (2012): 209–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>.



- Tulasi, Dominikus. "Merunut Pemahaman Taksonomi Bloom: Suatu Kontemplasi Filosofis." *Humaniora* 1, no. 2 (2010): 359. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2878>.
- Wahab, Rohmalina. *Psikologi Belajar*. 1st ed., 2015. <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/psikologi-belajar-rohmalina-wahab/>.
- Wanty Eka Jayanti, Eva Meilinda, Nana Fahriza. "Game Edukasi 'Kids Learning' Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android." *Jurnal Katulistiwa Informatika* 1, no. 6 (2018). <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jki.v6i1.3804>.
- Web, Admin. "3 Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran." Admin Sekolah. net, 2022. <https://adminsekolah.net/3-manfaat-penggunaan-media-pembelajaran/>.
- Widoyoko, Eko Putro. *Penelitian Hasil Pembelajaran Disekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Widyastono, Herry. *Pengembangan Kurikulum Di Era Otonomi Daerah : Dari Kurikulum 2004, 2006, Ke Kurikulum 2013*. Edited by Said Hamid Hasan. 1st ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2014. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=889607>.
- Wijaya, Ratna. "Pembelajaran Interaktif: Pengertian, Langkah Dan Manfaat." Naikpangkat.com, 2020. <https://naikpangkat.com/pembelajaran-interaktif-pengertian-langkah-dan-manfaat/>.
- Yunani, Sri, Urip Widodo, and N Kaloran. "MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA ( Penelitian Ex-Post Facto Di Sekolah Menengah Pertama ( SMP ) Negeri 3 Kaloran )." *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial, Agama* VI, no. 1 (2020): 1–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.53565/pssa.v6i1.134>.