

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fadilah, K. R. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 01. doi:<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Amril, S. Y. (2023, Juli). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MUATAN PPKn KELAS V DI SDN 147/VIII BOGO REJO KABUPATEN TEBO. *Jurnal Pendidikan PGSD*, 09. doi:<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1535>
- Anyan Anyan, A. E. (2024, Mei 01). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15. doi:<https://doi.org/10.31932/ve.v15i1.3322>
- Arif Agus Mujahidin, U. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopati. *Journal of Social Science Research*, 01. doi:<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Alxmal, M. S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “GAMESI” BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL MENULIS KREATIF PUISI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. Retrieved from <http://repository.upi.edu/106712/>
- Cahyaningtyas, R. (2023, 07 03). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN BENDA DAN KEGUNAANNYA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53650>
- Dina Lorenza Situmeang, N. A. (2022, 11 01). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI APLIKASI QUIZIZZ PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS X SMA NEGERI 1 KOLANG. *Jurnal MathEdu*, 05.

doi:<https://doi.org/10.37081/mathedu.v5i3.3961>

Elga Arum Wuriyana, M. R. (2022, Oktober ). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL BERBASIS APLIKASI QUIZZ PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD. *Research and Development Journal Of Education*, 8. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13663>

Elsa Kaniawati, M. E. (2023, Maret). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 01. doi:<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>

Firmansyah, A. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz pada pembelajaran tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan. Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/30976/>

Gamar Al Haddar, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 03. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1512/0>

Habsyih, H. A. (2023, Juni). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN SHOLAT DI SDN PESANGGRAHAN 01 KOTA BATU. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humainora*, 02. Retrieved from <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/204>

Julsyam Fitra, H. M. (2021, April ). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4. doi:<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>

Lilik Puji Astutik, I. P. (2023). Pengembangan BAPER Q (Belajar Alat dan Sistem Pembayaran Ekonomi dengan Quizizz) Model Pengembangan 4D Kelas X SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 08. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7584>

M. Sahib Saleh, S. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara . Marâ€™atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. A. (2019, May).

### Pengembangan

Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 03. doi:<https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>

Mochammad Ryan Hidayatullah, K. Y. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI QUIZZ DI MAIN 9 JOMBANG. 03. Retrieved from

<https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/CORCYS/article/view/2050>

Novita, R. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK. 08. doi:<https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>

Nur Alfifah, O. K. (2022, Januari). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA

INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprak Pendidikan*, 01. doi:<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>

Nurlaela, G. Y. (2023, Desember 30). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz dengan Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9. doi:<https://doi.org/10.33369/diksa.v9i2.31821>

Rahman Abdillah, Al. K. (2022, 02 21). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2. doi:<https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>

Safrinus Gulo, Al. O. (2022, Mei). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Jurnal Pendidikan*, 01. doi:<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>

Satria Riki Mustafa, Al. B. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN PAI. *Journal of Computer Science*, 09. doi:<https://doi.org/10.30606/rjocs.v9i1.1740>

- Septy Nurfadhillah, Al. R. (2021, Agustus). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android melalui Aplikasi Quiziz pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1359>
- Tiara Indriarti, M. Al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Powerpoint di SDN 2 Depok. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 01. doi:<https://doi.org/10.59841/ihsanika.v1i4.568>
- Tri Riyadi, S. W. (2024, Maret 01). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SD KELAS 5. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11962>
- TRIANA, Y. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ PADA KETERAMPILAN MEMBAKA BAHASA JERMAN TOPIK KENNENLERNEN KELAS X SMA SEMESTER I. Retrieved from <http://repository.unj.ac.id/38519/>
- Unik Hanifah Salsabila, L. S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan*, 04. doi:<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Utomo, F. T. (2023, September). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Witri Lestari, Al. S. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 03. doi:<https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7863>
- Wulandari, S. (2020, Juni). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. 01. doi:[10.24176/ijtis.v1i2.4891](https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891)

- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19. doi:10.24036/invotek.v19vi1.409
- Cahyaningtyas, R. (2023, 07 03). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS QUIZZZ PADA PEMBELAJARAN BENDA DAN KEGUNAANNYA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 11. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53650>
- Erniawati. (2017). *Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran*.
- Harahap, D. L. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI APLIKASI QUIZZZ PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS X SMA NEGERI 1 KOLANG. *Mathematic Education Journal*, 05. doi:<https://doi.org/10.37081/mathedu.v5i3.3961>
- Inratakaendengan, M. (2023, Juni). Development of an Alumni Data Processing Information System Using the SDLC Modeling System Development Method. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 3. Retrieved from <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jimasia/article/view/2911>
- Kustandi. (2011). *Instrumen Ahli Materi*.
- Likert. (1932). *Skala Likert*.
- Martias, L. D. (2021). STATISTIKA DESKRIPTIF SEBAGAI KUMPULAN INFORMASI. *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 16. doi:<https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.161.40-59>
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. academia.edu.
- Nababan, N. (2020, April 05). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GEOGEBRA DENGAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE DI KELAS XI SMAN 3 MEDAN. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6. Retrieved from

<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2328718>

- Nasution, L. M. (2017, Januari). Statistik Deskriptif. *Journal of Islamic Studios*, 14. Retrieved from <http://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/16>
- Nidial Suriani, R. M. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 01. doi:<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Sarce Tabita Yaung, G. N. (2023, April). Penerapan Metode Media Visual Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas VIII B SMP Negeri 7 Sentani. *Jurnal Musik dan Seni*, 1, 15. doi:<https://doi.org/10.69748/jmcd.v1i1.6>
- Setiawan, R. A. (2018). PENGUKURAN USABILITY WEBSITE E-COMMERCE SAMBAL NYOSS MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT. 07. Retrieved from [academia.edu](http://academia.edu)
- Sidik, M. (2019, 07 19). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika UNIKAL SANTO THOMAS*, 4 No. 1. doi:<https://doi.org/10.17605/jti.v4i1.516>
- Sugiyono. (2010). Penelitian Research and Development. Wahono. (2006). *Kisi - Kisi Instrumen Ahli Media*.
- Waruwu, M. (2023, April). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan*, 07. doi:<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>