

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2000.
- Ardhani, D. J., & Hikmah, K. (2025). *PENGARUH MEDIA QUIZALIZE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH 2 SIDOARJO*. 10.
- Ardiansyah Ardiansyah, Wismanto Wismanto, & Sakban Sakban. (2024). Implementasi Pendidikan Aqidah Akhlak dalam Pembentukan Karakter Religius pada Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Desa Simpang Kubu. *Akhlak : Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat*, 1(4), 32–45. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v1i4.87>
- Arkaf, Y. M. (2026). *Perbedaan Penerapan Media Evaluasi Quizalize dan Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa (Pada Mata Pelajaran DDPK Kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Painan)*. 10.
- Azahra, N. A., & Pranata, K. (2025). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TURNAMENT BERBANTUAN MEDIA QUIZALIZE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SDN RAMBUTAN 03 PAGI*. 10.
- Fatoni, A. K., & Ainiyah, N. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow*. 04.
- Fitriati, I., Hakim, A. R., & Prayudi, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN E-EVALUASI QUIZALIZE BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 6.
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2025). Efektifitas media quizalize dalam evaluasi pembelajaran IPAS: Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 SD. *Science Education and Development Journal Archives*, 3(2), 57–70. <https://doi.org/10.59923/sendja.v3i2.569>
- Hafizha, F. Z., Febriani, K., Rosmana, P. S., Iskandar, S., Gustavisiana, T. S., & Rosyani, W. A. (n.d.). *PENGUNAAN QUIZALIZE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS GAME DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Hanifah, T. G. (n.d.). *Sarjana Pendidikan (S.Pd)*.
- Heri, N. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZALIZE TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMP NEGERI 1 BONTONOMPO*. 10.
- Hidayat, S., Wulandari, R., & Matondang, S. (n.d.). *ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN AQIDAH DALAM PENGUATAN AQIDAH ANAK PADA ANAK USIA SD*.
- Ismail, L. O., & Sinen, R. (2017). *PENERAPAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENDIDIKAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 21 MAKASSAR*. *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2).

<https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4272>

- Lisda, N. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS QUIZALIZE DENGAN MODEL MORISSON PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS KELAS X DI MA DARUL AMIN. 2.*
- Marpaung, U. A. S., Nasution, I. S., & Saragih, M. A. T. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Gamification Berbasis Quizalize terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PPKn Materi Simbol Keragaman Agama. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 3223–3228. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7434>
- Mutmainnah, N., & Amanda, R. A. (n.d.). *MERENCANAKAN KEGIATAN PEMBELAJARAN (MENYATAKAN TUJUAN PEMBELAJARAN)*.
- Nurjannah, N., Nurfadhilah, N., Nurfiana, N., & Danial, D. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI QUIZALIZE DALAM PEMBELAJARAN SISWA DI MAN 2 SINJAI. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48–54. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i1.62>
- Singgih Adi Nugroho, Laely Rohmawati, Titin Rahayu, Tegar Faik Wiji Wicaksono, Asep Purwo Yudi Utomo, & Diyamon Prasandha. (2023). Penerapan Model ASSURE dengan Media QuizAlize dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(2), 56–67. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.113>
- Yanti, R., & Hamdani, U. Z. (2024). Pendampingan Aplikasi Quizalize untuk Meningkatkan Pemahaman Pembuatan Penilaian Pembelajaran Bagi Guru-Guru MGMP IPA Kota Palopo. *Jurnal IPMAS*, 4(1), 9–18. <https://doi.org/10.54065/ipmas.4.1.2024.485>
- Zaqi, M. N., Saputra, E. R., & Nuryadin, A. (2026). *Kelayakan asesmen berbasis game digital Quizalize di fase B Sekolah Dasar. 09(02).*