

DAFTAR PUSTAKA

- Amatullah, D. C; Sutrisno, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(Vol. 15, No. 1, (2022)), 243–250.
- Dhewy, R. C. (2022). *PELATIHAN ANALISIS DATA KUANTITATIF UNTUK PENULISAN KARYA ILMIAH MAHASISWA*. 2(3), 4575–4578.
- Erika. (2024). Penggunaan Alat Evaluasi Quizalize Sebagai Media Pembelajaran Babasa Indonesia Mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. *Jurnal Sastra Indonesia*, 13(1), 333–334. <https://doi.org/10.47709/geciV1i1.2405>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- Hadyastiti, G. A. M. N., Suryandari, N. N. A., & Putra, G. B. B. (2020). Pengaruh Ekspektasi Pendapatan, Pendidikan Kewirausahaan, Efikasi Diri, Motivasi dan Lingkungan Keluarga terhadap Minat Berwirausaha. *Jurnal KHARISMA*, 2(2), 174–187. <http://e-journal.unmas.ac.id/index.php/kharisma/article/view/980>
- Hafizha, F. Z., Febriani, K., Oktaviani, Rosmana, P. S., Iskandar, S., Gustavisiana, T. S., & Rosyani, W. A. (2020). Penggunaan Quizalize Sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Mandalika (JCM)*, 31–36.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Dr. Rahmat Hidayat, MA Dr. Abdillah, S.Ag, M.Pd* (C. W. Wijaya & Amiruddin (eds.)). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Khofifah, K., & Kamalia, P. U. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS 1 SMAN 1 CERME*. 15(2), 81–89.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran* (R. Sikumbang (ed.)).

Ghalia Indonesia.

- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nugroho, S. A., Rohmawati, L., Rahayu, T., Faik, T., Wicaksono, W., Purwo, A., Utomo, Y., & Prasadha, D. (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.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA, cv.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sultan, I., Gorontalo, A., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Quizalize Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Bolaang Mongondow Akmal Kurniawan Fatoni*. 04, 33–47.
- Tohiroh, T. (2023). Pengembangan Platform Quizalize Terintegrasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EJournal Sriwijaya University*, 9(2), 1–17.
- Wahyuni, N., Djonaidy, S., Miladiyenti, F., Fitria, N., & Ramadhani, A. P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Educandy sebagai Integrasi Technology- Based Learning Strategies untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMK dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas: Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat*, 4(1), 51–57.