

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, N., & Yanti, B. (2023). Pengaruh Promosi Jabatan dan Mutasi Terhadap Prestasi Kerja Pegawai di Kantor Dinas Koperasi dan UMKM Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 14(1), 1–11.
- Al-jannah, M., Kahar, M. M., Hambali, H., Makassar, U. M., Pembelajaran, M., & Quizizz, A. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS)*, 1(2), 193–202.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Azahrah, F. R., Afrinaldi, R., & Fahrudin. (2021). Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada SMA Kelas X Se- Kecamatan Majalaya Fauzia. *Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 531–538. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5209565>
- Basri, I., & Hastuti, H. (2020). Bagaimana Sejarah Seharusnya Diajarkan? (Sebuah Kajian Pemikiran Pembelajaran Sejarah). *Kronologi*, 2(4), 140–148.
- Dedi, E., & Zulfani, S. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 90. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v3i2.7626>
- Dewi, R., Sunarsi, D., & Akbar, I. (2020). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Ganesa Satria Depok. *Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(4), 1001–1007. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4395889>
- Ekawati, M. (2024). Persepsi Siswa Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Biogenerasi*, 9(1), 657–663. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v9i1.3400>
- Fadly, M. F. N., & Sari, P. M. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1031–1037. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2792>
- Galuh Mahardika, M. D. (2020). Kata kunci: buku teks, pembelajaran sejarah.

Jurnal Pendidikan Dan Sejarah, 16(1), 1.

- Ismail, H. (2023). Eksplorasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pada Mata Pelajaran Al-qur'an Hadits Kelas XI di Madrasah Aliyah DDI Lil-Banat Ujung Lare Kota Pare-pare. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare*, 1–61, 167–186.
- Januar, M. C. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Gamifikasi Quizizz Dalam Pembelajaran PPKN di SMKN 1 Serang. *Academy Of Education Jurnal*, 14(2), 348–358.
- Khabibi, A., & Priyatmojo, A. S. (2025). The teachers' perception: The use of *Wayground* in EFL learning. *Journal of English Language Teaching*, 14(special issue), 31–40.
- Khairunnisa, F., Mulyani, P. S., & Kamal, F. (2024). Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 121–130. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i4.376>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kurniawan, Dadan, A., & Dwi, A. (2025). Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah: Kajian Teoritis, Filosofis, dan Strategi Aplikatif. *Jurnal Artefak*, 12(1), 1–16. <https://doi.org/10.33503/maharsi.v6i1.3547>
- Motoh, C, T. (2021). Pembelajaran Matematika Di SMA Negeri 1 Dampal Utara Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Penelitian*, 3(1), 25.
- Nova, N., Insyani, N., & Widyawati, S. (2026). Penggunaan *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru di Gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok. *Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(3), 19166–19171.
- Nurholifah, L., Zakia, N., Nurmuzayanah, & Syarifuddin. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital. *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51–61. <https://doi.org/10.65317/an-nashr.v1i2.18>
- Pambudi, M. R., & Eraku, S. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tour Games Turnament (TGT) dengan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa.

- Journal of Geographical Sciences and Education*, 1(1), 39–46.
<https://doi.org/10.69606/geography.v1i1.59>
- Porviati, N. I., & Sari, A. F. (2025). Persepsi Siswa SMA Terhadap Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Transformasi Dan Teknologi Pendidikan Al Hikmah*, 720–725.
- Puspaningtyas, N. D., D. (2021). Penerapan Metode Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Self-Efficacy dan. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2330–2341.
- Putra, Dianggara, B, F., & Anam, Mohammad, K. (2024). Mengajar Kreatif: Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Prosiding Nasional UNARS*, 3(1), 11–17.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646–10653.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1890>
- Rejeki, S., Angela, B. P. S., Nur, A. s., & Cindyra, G. (2025). Students ' Perceptions of Wayground Use and Their Learning Performance in Bahasa Indonesia Course : A Correlational Study. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(3), 1259–1269. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i03.7647>
- Samudra, Hendri, P., & Karima, Elfa, M. (2025). Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Sungai Penuh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4785–4791.
- Setiawan, D. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pencegahan Dan Perawatan Cedera Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(2), 137–143. <https://doi.org/10.55081/joki.v2i2.600>
- Sitompul, H., Sayekti, R., Rahmah, S., & Saragih, D. (2023). Exploring Students' Perception of Quizizz as a Learning Media in Higher Education. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 49(3).
- Sofiyati, L., & Jasiah. (2026). PEMANFAATAN MEDIA WAYGROUND SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X-11 DI SMA. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian*

Pendidikan Dan Pembelajaran, 6(2), 486–494.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.

Supriyatin, T. (2024). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Nusantara Education*, 3(2), 19–29. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2832491&val=25337&title=Pengaruh penggunaan web module fisika berbasis NTT's local wisdom terhadap kemampuan berpikir kreatif](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2832491&val=25337&title=Pengaruh%20penggunaan%20web%20module%20fisika%20berbasis%20NTT's%20local%20wisdom%20terhadap%20kemampuan%20berpikir%20kreatif)

Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*, V(1), 21.

Widodo, Bambang, S. (2021). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif. In *Eiga Media*. Eiga Media.

