

DAFTAR PUSTAKA

- Agus. (2023). *Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian*. [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ahmad, S., Nurmalia, Adelia, A., Rahmawati, L., & Syahputra, F. I. (2025). Analisis efektivitas penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI siswa SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(1), 3–10.
- Aisah, dkk. (2024). Pengembangan media ular tangga Islami untuk meningkatkan hasil belajar PAI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 150–160.
- Delviana, K. (2021). *Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di masa pandemi* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Handayani, F. (2023). Efektivitas *Quizizz* terhadap minat belajar peserta didik pada mapel PAI. *Jurnal Pendidikan Islam Digital*, 7(1), 44–50.
- Jumanto, & Sofyan, H. (2021). Efektivitas penggunaan media *Quizizz* fitur gamifikasi melalui daring pada pembelajaran PSPTKR materi kopling dan transmisi di SMK N 2 Wonosari. *Jurnal Pendidikan Vokasi Teknik Otomotif*, 1(4), 43–44.
- Lestari, D. P. (2020). *Efektivitas pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning) terhadap hasil belajar siswa* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Machali, I. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Nurhaliza, A. (2021). Pengaruh pelatihan multimedia terhadap kinerja guru di Madrasah Aliyah Hasanuddin Bandar Lampung. [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Pajriah, I. N. (2024). *Pengaruh model pembelajaran GBL (Game Based Learning) dalam meningkatkan berpikir kritis siswa terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 03 Bukit Kemuning* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Raden Intan Lampung.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Pascasarjana Universitas Gorontalo*, 2(3), 285–295.
- Ramadhan, R. B., dkk. (2021). *Harmoni lintas mazhab: Menjawab problem Covid-19 dalam ragam perspektif*. Lembaga Ladang Kata.
- Ratnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian*. Parama Publishing.
- Saputra, R. D. (2021). Penerapan *Games Based Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 3 Tambaksogra. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 56–62.
- Septiani, A. A., & Jamaludin, G. M. (2025). Game Based Learning model in PAI subjects in 2023–2024: A literature review. *Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 1–9.
- Shofwan, M. (2020). *Penerapan Game Based Learning dalam pembelajaran di sekolah dasar* [Skripsi tidak diterbitkan]. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Sudjarwadi, D. (2020). *Psikologi pendidikan dan perkembangan anak*. Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian manajemen: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, penelitian tindakan, dan penelitian evaluasi*. Alfabeta.
- Suhartatik, T. (2020). *Best practice: Implikasi media Quizizz berbasis Android terhadap kualitas pembelajaran dalam mencetak siswa berprestasi tingkat nasional*. Ahlimedia Book.
- Zuraida, L. (2022). Pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal EduTech*, 8(2), 40–45.
- Wawancara Nadiatul Khoiriyah, Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, SD N Pendowoharjo Sleman, 07 Mei 2025, 10.00 WIB.

Wawancara Natasya Apriliana, Siswi kelas V, SD N Pendowoharjo Sleman, 28 Mei 2025, 10.00 WIB.