

## REFERENCES

- Adhi, G. R., Wiyaka, W., & Lestari, S. (2023). Students' Responses Towards Quizizz as the Assessment Learning Tool for 10th Grade Students of SMAN 5 Semarang. *Verba: Journal of Applied Linguistics*, 2(1), 21-30
- Al-jannah, M., Kahar, M. M., Hambali, H., Makassar, U. M., Pembelajaran, M., & Quizizz, A. (2023). *Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa*. 2, 193–202.
- Albar. (2023). Aplikasi quizizz dan prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar islam athirah kota makassar. *Istiqra*, 11(1), 129–147.
- Andresta, N. B. (2022). Students' Perception of Quizizz as English Assessment Media on The Tenth Grade Students of SMA N 2 Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Annisa, R. R., Indriani, D. E., & Ernawati, E. (2022). Persepsi Siswa terhadap Game Edukasi Quizizz pada Mata Pelajaran PPKn: Studi Kasus di Kelas X IPS 3 MA Negeri 2 Bangkalan. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 6(1), 561–573. <https://doi.org/10.31597/ccj.v6i1.707>
- Arikunto, S. (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Chen, Y., & Hoshower, L. B. (2003). Student evaluation of teaching effectiveness: An assessment of student perception and motivation. *Assessment & evaluation in higher education*, 28(1), 71-88.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dewi, N. N., & Astuti, I. W. (2021). EFL Students' Perspective on

- the Use of Quizizz as Online Learning Media During COVID-19 Pandemic. *Studies in Learning and Teaching*, 2(2), 59-68. <https://doi.org/10.46627/silet.v2i2.76>
- Faqih, M. (2020). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi*. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27-34.
- Fikri, Hasriyulian. (2021). Students' Perceptions of E-Learning in Learning English. *Skripsi*, English Education Department Faculty of Teacher Training and Education Islamic University of Kediri.
- Hasibuan, V. U., & Yani, F. (2023). *Implementasi Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Universitas Haji Sumatera Utara*. 3, 10281-10293.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95.
- Iska, K. A. P. (2022). *Asesmen Dalam Pembelajaran* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Jannah, N. A., Supiani, & Perdana, I. (2020). The EFL Students' Perceptions of Using Quizizz in Doing Online English Test at High School. *Islamic University Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari*, 1-5.
- Kolanus, D., Olli, S., & Rorimpandey, R. (2023). *The Implementation of Quizizz Media in Learning Basic English Vocabulary*. 2(10), 1209-1222.
- Kotler, P., & Amstrong, G. (2016). *Manajemen pemasaran, analisis, perencanaan, implementasi dan pengendalian*. Jakarta: Erlangga.
- Lutfi, M. L. N. (2022). Analisis Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Materi Bilangan Bulat. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 8(2), 59-65.
- Mardapi, D. (2017). *Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Maryati, M., & Brataningrum, N. P. (2022). Ersepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Google

- Classroom Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 3 Bantul. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Akuntansi*, 15(1), 31–41.  
<https://doi.org/10.24071/jpea.v15i1.4604>
- Maryo, F. A. A., & Pujiastuti, E. (2022). Gamification in Efl Class using Quizizz as an Assessment Tool. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 3, 75–80.  
<https://doi.org/10.30595/pspfs.v3i.268>
- Moleong, Lexy, J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Muis, A. B. D., Sutomo, M. O. H., & Suhardi, A. A. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas Vii Di Smp Al-Baitul Amien Jember (Full Day .... *Pesat*, 7(3).  
<http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/view/64%0Ahttp://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat/article/download/64/64>
- Mulyadi. (2002). *Auditing*. Edisi Keenam. Buku 1. Jakarta: Salemba Empat.
- Puji Indah Rahmawati, F., Dian Ayu Afiani, K., & Nanda Faradita, M. (2021). Aplikasi Quizizz Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD Muhammadiyah 18 Surabaya di Era Pandemi Covid-19. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6, 1–9.  
<https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i1.136>
- Puspitarini, Yanuari Dwi, & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.  
<https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Pusti, R. S. R., & Sanjaya, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Repository UNPAS*, 1-10.
- Prasongko, A. (2021). Quizizz as Fun Multiplying Learning Media in English Lecturing Process. *Education and Linguistics Knowledge Journal*, 3(1), 14-23
- Saragih, M., & Damanik, R. (2023). *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Comparison of student learning outcomes using problem- based learning ( PBL ) -Based Kahoot and Quizizz media on materials.* 13(6), 1054–1058.
- Sreejesh, S., Mohapatra, S., & Anusree, M. R. (2014). *Business research methods: An applied orientation*. Springer.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alphabet.
- Sulasma, R., & Mahartika, I. (2022). *Analisis Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Materi Hidrokarbon*. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 3(3), 119-132.
- Ulfa, N. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA NEGERI 8 Kota Jambi TA 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas BATANGHARI Jambi).
- Wulandari, W. (2021). *Students' Perception on the Use Quizizz Application By the Teacher As an Assessment Tool in English Subject of Ninth Grade Students At Smpn 34 Pekanbaru*. 1–61.
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran. Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama*. Universitas Muhammadiyah.
- Yuniar, A., & Suryaman, M. (2022). *Students' Perception of Online Learning Using Quizizz. COM AS A LEARNING MEDIA IN LEARNING ENGLISH*. *Academy of Education Journal*, 13(2), 263-272.
- Zhao, F. (2019). *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.  
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>