DAFTAR PUSTAKA

Agnes Octavia Nainggolan, M., Annisa Fhutu Neva, R., Pakpahan, R., Dwi Suyanti, R., & Masnita Pardosi, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Zep Quiz Terhadap Tingkat Konsep Pemahaman Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan pada Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *3*(11), 3031–5220. https://doi.org/10.62281

Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto Atmowardoyo, & Nurhikmah. (2020). *Belajar & Pembelajaran Teori dan Implementasi* (Jusmawati, Ed.). Samudra Biru (Anggota IKAPI).

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., Hidayat, A. F., & Jambi, U. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information Systemm and Education Development*, *3*(1), 1–6.

Ali Mashuri. (2023). *Statistika Parametrik Dasar*. PT Cita Intrans Selaras (Citila Grup).

Ammara Jauza, N., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, *3*, 15–3. http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan

Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *ADIBA: Journal Of Education*, *5*(2), 183–192.

Andri Yanti, N., Darmawan, D., & Sunan Giri Surabaya, U. (2025). Peran Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Setingkat Sekolah Menengah Pertama. *Didit Darmawan Jurnal Tawadhu*, *9*(1), 65.

Apriliyah, P., Desiningrum, N., & Eka Pratiwi, D. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V-B SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(01), 42–53.

Arifiana, F. S., Armadi, A., & Hardiansyah, F. (2025). The Effect of Using Kahoot Interactive Learning Media on Students' Learning Outcomes in Grade V Science Subjects. *Indonesian Journal of Educational Science*, *7*(2), 263–273.

Averta, S. O., Putri, R. A., Malika, F. F., Fajar, M. A., & Rienovita, E. (2024). Potensi Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alat Kreativitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif. *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *23*(2), 189–201. https://doi.org/10.17509/e.v23i2.69007

Azzahra, I. E., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *09*(02), 6230–6238.

Berutu, Y. N., Siallagan, L., Simarmata, E., & Turnip, H. (2025). Konsep Dasar Diagnostik Kesulitan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1894–1905.

Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Penerbit Laksita Indonesia.

Devianti Laimeheriwa. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong Devianti Laimeheriwa. *Jurnal PETISI*, *6*(1), 70–75.

Dewi Setyaningrum, T., Saputro, H., & Risti Apriani, D. (2025). Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Zep Quiz Media in Science Learning to Improve Students' Learning Motivation in Grade VIII at SMP Muhammadiyah 9 Yogyakarta. *Proceedings of International Conference on Teacher Profession Education*, *3*(1), 820–831.

Dhianti Putri, A., Ahman, Sayyida Hilmia, R., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, *4*(3), 1978–1987. https://doi.org/10.46306/lb.v4i3

Dola, D., Wardani, H., Siregar, N., & Warahma, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, *07*(3), 527–535. https://journalversa.com/s/index.php/jipp

Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Hendrizal, Ed.). Penerbit Samudra Biru.

Fitria Afifah Husen, & Fitria Wulandari. (2025). Pengaruh Media Game Edukasi Zep Quiz terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa di Sekolah Dasar pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *15*(3), 940–947. https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3051

Fitriah, Lailawati, N., Kholilah, S., Ferdiyansyah, A., & Asniwati. (2025). Implementasi media Zep Quiz Berbasis Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPAS di Kelas 3 SD Islam Sabilal Muhtadin. *Journal of Character and Elementary Education*, *4*(2), 2963–6256.

Fitriani, N. (2021). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal dan Neonatal. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, *12*(2), 199–205. https://doi.org/10.31764

Hutauruk, A. F., Subakti, H., Simarmata, J., Soputra, D., Lestari, H., Haddar, G. Al, Da'i Mohamaad, Purba, S., Khalik, M. F., & Cahyaningrum, V. D. (2022). *Media Pembelajaran dan TIK* (Matias Julyus Fika Sirait, Ed.). Yayasan Kita Menulis.

Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, & Amir Reza Kusuma. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, *2*(9), 3507–3514. https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132

Imhar AR. Nailu, & Haeruddin. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis lingkungan untuk kemandirian belajar siswa SD di Palu. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, *6*(1), 90–101. https://doi.org/10.30738/jipg.vol6.no1.a18680

Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(1), 44–48. https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202

Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., Rijanto, A., & Zulfika, D. N. (2025). Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz Kepada Guru SDN Palrejo. *Jurnal Aksi Sosial*, *2*, 2–3. https://doi.org/10.62383/aksisosial.v2i3.2074

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.

Leon, P., Abdillah, A., Sufyati, |, Muniarty, P., Indra, |, Septina, N., Retnandari, D., Wulandari, |, Adirasa, |, Prasetyo, H., Sinambela, S., Mansur, |, Triana, |, Aulia, Z., Hamzah, A., Firmansyah, H., Andari, S., Rismadi, B., Purba, S., … Nomor, H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Grup Publikasi Yayasan Insan Shodiqin Gunung Jati. http://insaniapublishing.com

Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(2), 815–826. https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi

Machali, I. (2021). *MetodePenelitian Kuantitatif* (Abdau Qurani Habib, Ed.). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Mugi Utami Rosandhi, T., Oktarisa, Y., & Firman Septiyanto, R. (2025). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika (SENDIKFI) UNTIRTA Analisis Hasil Belajar Siswa pada Materi Fluida Statis dengan Modul Berbasis Artificial Intelligence dan Buku Teks Fisika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika (SENDIKFI) UNTIRTA*, *6*(1), 35–44. https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/sendikfi/index

Muslimin. (2025a). Analisis Pemanfaatan Zep Quiz Berbasis Gamifikasi sebagai Media Evalua-si Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *4*(1), 72–78.

Muslimin. (2025b). Integrating Zep Quiz into IPAS Instruction to Enhance Fourth Grade Students' Critical Thinking Skills. *Journal of Education and*

Computer Applications, *2*(2), 30–37. https://jeca.aks.or.id/index.php/jeca/index

Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, *21*(2), 151–172. https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252

Narawati, A. Y., Supriadi, D., & Mulyanto, R. (2025). Using Quizizz as an Interactive Learning Media to Improve Cognitive Values in Elementary School Students. *International Journal of Engineering, Science and Information Technology*, *5*(1), 71–76. https://doi.org/10.52088/ijesty.v5i1.637

Nisa, K., & Aryanti, L. D. (2022). Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman*, *6*, 31–37. http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/hijri

Nisa Sari, C., Sutini, & Prasetyo, A. (2025). Gamify Your Learning: Pengaruh Zep Quiz sebagai Digital Learning Media terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa UPT SMPN 2 Gresik. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, *8*(2), 464–472. https://quiz.zep.us/en.

Nuryandi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & M.Budiantara. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media. www.sibuku.com

Otaya, L. G., Tabroni, I., Jayanti, D., Rahmatullah, Wahab, A., Lutfie, M., Nurjannah, Hasyim, S. H., Nursaeni, Darodjat, & Indra, M. (2023). *Evaluasi Pembelajaran* (Tahta Media, Ed.). Tahta Media Group.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidin. (2020). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, *8*(2), 289–302.

Said, S., Program, D., Ekonomi, S. P., & Bima, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, *6*(2), 196–197.

Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan* , *3*(3), 272–281. https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1829

Sappaile, B. I., Pristiwaluyo, T., & Deviana, I. (2021). *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*. Global Research and Consulting Institute (Global-RCI). https://pixabay.com/images/id-865116/

Sari, A. P., & Munir. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, *4*(2), 977–983. https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127

Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2023). Development Of Interactive Powerpoint Learning Media Based On Information And Communication Technologies To Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *9*(1), 75–86. https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i1.20056

Sianturi. (2025). Uji Normalitas Sebagai Syarat Pengujian Hipotesis. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, *10*(2), 133–138. https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881

Sinta Kusuma Pertiwi, D., & Setyo Wardhani, I. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *2*(11), 3031–5220. https://doi.org/10.62281

Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, *2*(2), 215–226. https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.). Alfabeta.

Tambunan, H., Subakti, H., Sari, A. C., Mas'ud, H., Dwinanto, A., Evenddy, S. S., Pagiling, S. L., Simarmata, J., & Munfarikhatin, A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif* (Matias Julyus Fika Sirait, Ed.). Yayasan Kita Menulis.

Wardana, & Djamaluddin, A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran* (Ahdar Djamaluddin, Ed.). CV. Kaafah Learning Center.

Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*.

Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2024). Penyuluhan Pengembangan Inovasi Media Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Abad 21 Di Sekolah Satu Atap Cimulya. *Abdimas Siliwangi*, *7*(1), 122–134. https://doi.org/10.22460/as.v7i1.21938

Yulianti, T., Insani, N. H., & Sukoyo, J. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Quiz Zep Terhadap Hasil Belajar Kognitif Bahasa Jawa Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *12*(4), 1170–1183. https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i4.5627

Yusnan, M. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar)* (S. Pd. , M. Pd. Kamasiah, Ed.). Eureka Media Aksara.