

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fraihat, D., Joy, M., Masa'deh, R., & Sinclair, J. (2020). Evaluating E-learning Systems Success: An Empirical Study. *Computers in Human Behavior*, 102, 67–86. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.004>
- Amajida, A., Khoiri, N., & Rozzaqi, A. R. (2025). *EFEKTIVITAS MEDIA ZEP QUIZ DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP*. 4(September), 425–434.
- Amajida, A., Khoiri, N., & Rozzaqi, A. R. (2025). Pengaruh penggunaan ZEP Quiz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 45–56.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). *Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian*. Journal PILAR.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2025). *Populasi dan Sampling (Kuantitatif)*. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Association for Educational Communications and Technology. (2014). *Definitions of learning media and technology*. Washington, DC: AECT.
- Chaer, A. (2019). *Bahasa jurnalistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dan, W., Quiz, Z. E. P., Kelas, D. I., & Gowa, X. S. (2025). *Inovasi pembelajaran biologi dengan media wordwall dan Zep quiz di kelas x sman 8 gowa*. 2(1), 170–176.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.

- Dhawan, S. (2022). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22.
- Gagné, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2–3), 87–105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Indiana University*. <https://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Haris, R., & Susanti, D. (2020). Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 12(1), 45–60. <https://doi.org/10.24853/jpt.12.1.45-60>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Horton, W. (2011). *E-learning by design*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Huang, B., & Hew, K. F. (2024). Gamification in Education: Effects on Student Motivation, Engagement, and Learning Outcomes. *Educational Technology Research and Development*.
- Kemdikbud. (2017). *Buku siswa bahasa Indonesia kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa*

- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis teks: Analisis fungsi, struktur, dan kaidah kebahasaan*. Bandung: Yrama Widya.
- Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia SMA/SMK Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
<https://buku.kemdikbud.go.id>
- Krathwohl, D. R. (2002). *A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. Theory Into Practice*, 41(4), 212–218.
- Mahsun. (2019). *Teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Maulidiyah, A., Baihaqi, M., Huda, H., & Astutik, N. S. P. (2025). *Efektivitas gamifikasi dengan Zep Quiz dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab*. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 12038–12044. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i10.9538>
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *The Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135.
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Pendidikan, D. I. E. R. A. (n.d.). *REVOLUSI PENILAIAN PEMBELAJARAN : IMPLEMENTASI ZEP QUIZ SEBAGAI SOLUSI DIGITAL INTERAKTIF*. 3, 608–614.
- Penelitian Implementasi ZEP Quiz pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. (2024). *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 45–56.
- Populix. (2022). *Populasi dan Sampel Penelitian: Definisi hingga Tekniknya*. Info.Populix.co.
- Pramesti, D. A., Rahmawati, N., & Hidayat, R. (2025). Pembelajaran teks berita berbasis literasi kritis di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 1–12.
<https://doi.org/10.21831/jpbsi.v10i1.XXXXX>
- Romli, A. S. M. (2018). *Jurnalistik praktis untuk pemula*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Rosenberg, M. J. (2001). *E-learning: Strategies for delivering knowledge in the digital age*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 139–159.
- Salsabila, U. H., et al. (2020). Pemanfaatan aplikasi kuis digital dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 145–154.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2021). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13.
- Santiaji, N. A., Sukirwan, & Madawistama, S. T. (2025). *Integrasi AI Zep Quiz untuk meningkatkan motivasi belajar aljabar siswa SMP*. Laplace: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 2708.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sudjana. (2017). *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadiria, H. (2017). *Jurnalistik Indonesia: Menulis berita dan feature*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Sunarti, S., dkk. (2024). Implementasi E-learning dalam Mendukung Pembelajaran Digital Abad ke-21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 45–58.
- Susanto, A. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah*. Jakarta: Kencana.

- Syamsi, A., Ramdaeni, S., & Binasdevi, M. (2024). Innovative teaching strategies for Kurikulum Merdeka to improve education quality. *TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society*, 11(1), 37–46. <https://doi.org/10.15408/tjems.v11i1.37904>
- Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2021). The Dark Side of Gamification: An Overview of Negative Effects of Gamification in Education. *Communications in Computer and Information Science*, 832, 143–156.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahyuni, S., & Styaningsih, E. (2025). E-learning dan media kuis digital dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa generasi Z. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 14(2), 98–110. <https://doi.org/10.21009/jtpi.142.08>
- 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. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 200–211. <https://doi.org/10.23969/pendas.v10i2.XXXX>
- Yulianti, T., Insani, N. H., & Sukoyo, J. (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), 2327.
- ZEP EdTech. (2025). *ZEP QUIZ EdTech platform enters Indonesian education market*. PR Newswire.