

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabanu, Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontestual*. Jakarta: Kencana.
- Andriani, F., dkk. (2023). Penerapan Model ASSURE Menggunakan Media Quizwhizzer dalam Pembelajaran Menganalisis Sistematika dan Kebahasaan Karya Ilmiah Kelas XI. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK)*. 1(2), hlm. 107-111.
- Annisa, A., dkk. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Quizwhizzer Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Gerak dan Gaya. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian, dan Pengembangan Kependidikan*. 14(3), 214-215.
- Ahmad, Susanto. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ahyar, H., dkk. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Asrul, dkk. (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing.
- Dimiyati, Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi, Indri. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Perkembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Pre-Record Youtube*. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/268665> (Diakses 3 Maret 2023)
- Faijah, N., dkk. (2021). QuizWhizzer-Assisted Educational Game Design to Improve Students' Conceptual Understanding Skills. In Multidiscipline International Conference. *Jurnal Multidispline-International Conference 2021*. 1(1), 455-461.
- Faijah, N., dkk. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi QuizWhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 6(1), 117.
- Faijah, N. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Berbantuan Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis*

- Siswa. <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/16304> (Diakses pada 3 Maret 2023)
- Fajjah, N., dkk. (2022). Students' Responses to QuizWhizzer Educational Game to Strengthen Mathematical Concept Understanding Ability. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)*. 4(2), 96.
- Fakhriani, Mutia. (2021). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaksi*. https://www.kompasiana.com/mutiafakhrianihusain0296/60fba06015251050ac145963/meningkatkan-minat-belajar-siswa-melalui-game-edukasi-sebagai-media-pembelajaran-interaktif?page=3&page_images=1 (Diakses 3 Maret 2023)
- Haryono, A.D. (2014). *Metodologi Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Malang: Genius Media dan Pustaka Inspiratif.
- Hadi, Sutrisno. (2015). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lilis, S., dkk. (2023). Efektifitas Media Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Kelas XI IBB SMAN 1 Waru Sidoarjo. *E-Journal Laterne*. 12(2), hlm. 2-3.
- Jupri, Wahab. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Sains: Modal Dasar Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Kemendikbud. (2013). *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan serta Penjaminan Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2016). *Lampiran Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Pebriana, dkk. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas V*.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/9861>

(Diakses pada 3 Maret 2023)

- Majid, A., dkk. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Makmun, Abin Syamsuddin. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Malik, M.T. (2022). *Pengaruh Game Interaktif QuizWhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/8276/1/WATERMAK%20MALIK.pdf> (Diakses pada 3 Maret 2023)
- Meilani, H., dkk. (2021). Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard untuk Pembelajaran Daring. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. hlm. 526-527.
- Mufidah, N.A., dkk. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Dakonmatika Berbasis Teknologi Visual. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 4(2), 101.
- Najib. AA. (2021). *Cara Membuat Akun di QuizWhizzer Sebuah Aplikasi Pembelajaran Interaktif untuk Siswa*. <https://www.edoemedia.com/2021/09/cara-membuat-akun-di-quizwhizzer-sebuah.html> (Diakses pada 3 Maret 2023)
- Prabowo. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Malang: Gaya Media.
- Pratiwi, Novi Niken, dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*. 4(4), 332.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A., dkk. (2014). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Salim, Syahrums. (2014). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cipta Pustaka Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sholehah, Iis. (2017). *Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa pada Subtema Pelestarian Lingkungan di Sekolah Tahun Pelajaran 2016/2017*. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Sukmawati, Fatma. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Sulhan, A., dkk. (2019). *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD/MI)*. Tim FTK Creative. Mataram: CV Sanabil.
- Sujiono, dkk. (2014). *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, Agus. (2016). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahyuningsih, F., dkk. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. 1(1), 150-152.
- Widodo, Wahyu. (2015). *Pemaknaan Siswa Terhadap Iklim Pembelajaran Tematik di Kelas IVB Sekolah Dasar Negeri Percobaan 1 Malang*. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/62875> (Diakses pada 3 Maret 2023)
- Widodo, Ari. (2005). Taksonomi Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Didaktis*. 4(2), 5-7.