

DAFTAR PUSTAKA

- 'Aini, Firosa Nur. 2019. Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mapel Ekonomi Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), hlm. 249-255.
- Abbot. t.t *Generasi Alpha: Tahun Kelahiran, Karakteristik, dan Cara Mendidiknya*, (<https://www.family.abbott>), diakses 4 Mei 2025.
- Abdal, Nurul Mukhlisah., dkk. 2022. *Teknologi Pendidikan*. Bogor: Guepedia.
- Aguilar-Cruz, dkk. 2023. Factors Influencing Game-Based Learning in the Colombian Context: A Mixed Methods Study. *Sustainability*, 15(10), hlm. 7817.
- Ahmad, Herlina., dkk. 2021. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assesmen Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Nas Medis Pustaka.
- A.M, Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: RajaGrafindo Persada (Rajawali pers).
- Anderson, Lorin W. dan David R. Krathwohl. 2001. *Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Arifin, Muhammad. 2019. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Bogor: Guepedia.
- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basuki, Yoyok Rahayu. 2020. *Panduan Mudah Quizizz*. Bogor: Azhar Publisher.
- Cahyadi, Nur. 2024. *Analisis Data Penelitian*. Batam: Cendikia Mulia Mandiri.
- Coffey. 2009. *Digital Game Based Learning*, (<https://www.learnnc.org/lp/pages/4970>), diakses 2 Februari 2025.
- Darma, Budi. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jakarta: Guepedia.
- Dermawan, Deden Dicky., dkk. 2021. *Penerapan Asesmen Hots Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz*. Cirebon: Zenius Publisher.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2021. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husamah, dkk. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMMPress.
- Hou, H.-T. 2023. Diverse Development and Future Challenges of Game-Based Learning and Gamified Teaching Research. *Education Sciences*, 13(4), hlm. 337.
- Iskandar, Akbar., dkk. 2023. *Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Di Era Digital*. Makassar: Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Islam, Kireida Rona., dkk. 2024. Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), hlm. 619-628.
- Kadir. 2015. *Statistika Terapan (Konsep, Contoh, dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Nisbet, Jordan. 2024. *Pembelajaran Berbasis Permainan: Kelebihan, Kekurangan & Tips Implementasi bagi Pendidik*. (<https://www.prodigygame.com>), diakses 5 Oktober 2024.
- Noviyanti, Gladis Vella. 2019. Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), hlm. 110-115.
- OECD. 2023. *Pisa 2022 Result Volume I and II*, (<https://www.oecd.org>), diakses 13 November 2024.
- Pinder. 2008. *Work Motivation in Organizational Behavior*. New York: Psychology Press.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. 2009. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, Ngalim. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rahayu, Afiyah Wildah., dkk. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (One Board) Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), hlm. 46-53.
- Rahmaniati, Rita. 2019. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia Sani, Ridwan Abdullah. 2016. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Ramadhani ,Rahmi dkk. 2020. *Platform Pembelajaran Daring: Teori dan Praktik*, t.p.,:Yayaysan Kita Menulis.
- Septianing, Isti., dkk. 2024. Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Junal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), hlm. 95-103.
- Setiawan, M, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Siyoto, Sandu dan Muhammad Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suhartatik, Tony. 2020. *Best Practice Implikasi Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. t.p.,:Ahli Book.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno, dkk. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Tohir, Muhammad., dkk. 2022. *Matematika SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum Perbukuan.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang No.14 th 2005 tentang Guru & dosen. 2007. Jakarta Selatan : Transemdia Pustaka.
- Uno, Hamzah B. 2023. *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Surabaya: Bumi Aksara.
- Wahab, Gusnarib dan Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Wibowo, Hamid Sakti. 2023. *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran (Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif)*. Semarang: Tiram Media.
- Winatha, Komang Redy dan I Made Dedy Setiawan. 2020. Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), hlm. 198-206.