DAFTAR RUJUKAN

Abdal, Nurul Mukhlisah. *Teknologi Pendidikan*. Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia., 2022.

Aguilar-Cruz, Paola Julie, Peiyu Wang, Zongping Xiang, and Heng Luo. "Factors Influencing Game-Based Learning in the Colombian Context: A Mixed Methods Study." *Sustainability* 15, no. 10 (May 2023): 7817. https://doi.org/10.3390/su15107817.

Amanda, and Umar Darwis. "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 105358 Sekip Lubuk Pakam." *JISMA: Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, dan Akuntansi* 2, no. 4 (October 2023): 1141–48. https://doi.org/10.59004/jisma.v2i4.453.

Andini, Nur, Aprilia Shelvi Assholehah, Choirun Nisa, and Friska Suudiyah Arifiana. "Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Fitur Mode Kertas Sebagai Media Asesmen Formatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS SD." *JURNAL ILMIAH PENELITIAN MAHASISWA* 3 (December 2024). https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v3i.715.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

Azizah, Hani Nur. "Pengaruh Penggunaan Model Game Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Toto Harjo." Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, 2026.

Darma, Budi. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jakarta: Guepedia, 2021.

databoks.katadata.co.id. "PISA 2022: Kemampuan Matematika Pelajar Indonesia Turun | Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia | Databoks." Accessed February 11, 2026. https://databoks.katadata.co.id/pendidikan/statistik/169ba863e25c3d3/pisa-2022-kemampuan-matematika-pelajar-indonesia-turun.

Dermawan, Deden Dicky, Sri Wardani, and Yuli Kurniawati S. Pranoto. *Penerapan Asesmen HOTS Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz*. Cirebon: CV. Zenius Publisher, 2021.

developer, mediaindonesia com. "Hasil PISA 2022, Matematika Indonesia masih Stagnan." Accessed February 11, 2026. https://mediaindonesia.com/opini/637150/hasil-pisa-2022-matematika-indonesia-masih-stagnan.

Dhuha, Shela Hadri Dhuha, Nani Kurniati, Ulfa Lu'luilmaknun, and Harry Soepriyanto. "Pengaruh Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa." *Mandalika Mathematics and Educations Journal* 6, no. 2 (December 2024): 775–84. https://doi.org/10.29303/jm.v6i2.8215.

Ervina, Amidda Silfia, Desri Ulfa, and Abdul Basir. "Penerapan Strategi Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9 (2025).

GoodStats. "Mengulik Hasil PISA 2022 Indonesia: Peringkat Naik, tapi Tren Penurunan Skor Berlanjut." GoodStats. Accessed February 11, 2026. https://goodstats.id/article/mengulik-hasil-pisa-2022-indonesia-peringkat-naik-tapi-tren-penurunan-skor-berlanjut-m6XDt.

Haddar, Gamar Al, and Maulana Adam Juliano. "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 6 (October 2021): 4794–801. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512.

Hafizah, Nurul. "Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (October 2023): 1675. https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699.

Hou, Huei-Tse. "Diverse Development and Future Challenges of Game-Based Learning and Gamified Teaching Research." *Education Sciences* 13, no. 4 (March 2023): 337. https://doi.org/10.3390/educsci13040337.

Iskandar, Akbar et all. *Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Di Era Digital*. Makassar: Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023.

Kadir. *Statistika Terapan: Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015.

Kumala, Ratna, and Rita Yuliastuti. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Statistika Siswa MA." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (July 2025): 1142–49. https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.4332.

Listiyani, Ila, and Nur Yamin Muhammad. "Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023." *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 7, no. 03 (August 2023): 773–86. https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029.

Miranti Maharani Kharisma Putri Toha Pa and Darius Imanuel Wadu. "Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning (GBL) Berbantuan Media Wordwall terhadap Kemampuan Numerasi Siswa SMPK Andaluri." *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 15, no. 3 (September 2025): 1112–19. https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3194.

Mulyati, Sri, and Hanif Evendi. "Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (May 2020): 64–73. https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127.

Muttaqin, Imam. "Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas VII MTsN 1 Blitar." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2025.

Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Sesiomadika* 2 (2019). http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika.

Nadila Oktavianing, Aim Abdulkarim, and Pitria Sopianingsih. "Penerapan Model Game-Based Learning Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung): Penelitian." *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 4, no. 1 (August 2025): 4644–51. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2146.

Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik." *Humanika* 21, no. 2 (December 2021): 151–72. https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252.

Nirmalasari, Septivianti Putri Indra, and Maria Melani Ika Susanti. "Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 2 (May 2023): 1286–94. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926.

Prensky, Marc. *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill, 2021.

Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.

Puspalita, Ajeng Nandya, Nurhanurawati Nurhanurawati, and M. Coesamin. "Pengaruh Self Confidence terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 10, no. 2 (June 2022): 196–207. https://doi.org/10.23960/mtk/v10i2.pp196-207.

Rahmaini, Nurul, and Salsabila Ogylva Chandra. “Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika.” *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4, no. 1 (March 2024): 1–8. https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.420.

Ronny Gunawan, Maya Zaina Billah, Rosiani Silalahi, and Henrik Tuka. “Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital.” *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 4 (December 2024): 277–97. https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661.

Salatun, Nova Olivia, Gustina, and Yus’iran. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan E-LKPD Interactive Live Worksheet terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik.” *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 15, no. 4 (2025).

Setiawan, M. Andi. *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Suhartatik, Tony. *Best Practice: Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Malang: Ahlimedia Book, 2020.

Suprihatien, Titien, Arys Rafiah, Fajru Dalalatul Iqtiran, Puji Rizky Widyaningsih, and Risnita Risnita. “Meta-Analisis: Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus.” *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (January 2024): 242–48. https://doi.org/10.51878/teaching.v3i4.2695.

Suyatno. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media, 2023.

Tampubolon, Cintya Rahayu Br, Eka Margareta Sinaga, Lumban Gaol, and Ester Julinda Simarmata. *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Pembelajaran 2024/2025*. 9 (January 2026).

Ully, Sonali Arta, and Ika Parma Dewi. “Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 10, no. 4 (December 2022): 79. https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039.

Wahyuning, Sri. “Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning.” *Jurnal Sains Edukatika Indonesia* 4, no. 2 (2022): 177–85.

Widiana, I. Wayan. “Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha 10* 10, no. 1 (2022): 1–10.

Widyantari, Ni Kadek Sri, I. N. Suardana, and I. W. Karyasa. “Strategi Belajar dalam Mencapai Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 1 (March 2022): 59. https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.40336.