

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (2nd ed.)*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, C. (2010). *Introduction to Research in Education (8th ed.)*. Belmont: Wadsworth.
- Blooket. (2023). About Blooket. Diakses dari <https://www.blooket.com>
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals (Vol. 1, Cognitive Domain)*. Longmans, Green.
- Bloom, B. S. (1965). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals (2nd ed., Vol. 1, Cognitive Domain)*. David McKay.
- Bloom, B. S. (1976). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman.
- Chen, Y. L., Lee, C. Y., & Tsai, Y. S. (2022). Game-based learning reduces extrinsic cognitive load: A study on middle school students. *Journal of Educational Technology & Society*, 25(1), 114–125.
- 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: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Devaney, T. (2020). *Using Blooket in the Classroom: A Guide for Teachers*.
- Dimiyati, M., & Mudjiono, M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh penggunaan media Animaker terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6635–6642. Diakses dari <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education (8th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning (4th ed.)*. Holt, Rinehart, & Winston.
- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 20*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2015. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan*,

Psikologi dan Sosial. Yogyakarta: Parama Publishing.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning (7th ed.)*. Merrill Prentice Hall.

Hurlock, E. B. (1980). *Child Development (5th ed.)*. McGraw-Hill.

Husnul Khotimah, dkk. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Filpbook Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPAS di SMK Negeri 2 Pangkep*. Jurnal Guru Pencerah Semester (JGPS). Diakses dari <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemester/article/download/864/283>

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.

Lestari, P. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Motivasi dan Pemahaman Murid*. Jurnal Binomal.

Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mawaddah, A. W. A., dkk. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Matematika. Diakses dari <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/1288/pdf>

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.

Munir. (2012). *Multimedia dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Nainggolan, M., dkk. (2024). *Penerapan Media Games Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(2), 100–109.

Nuryadi, P., Mulya, H., & Purnomo, W. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif: Aplikasi pada Penelitian Bidang Ekonomi dan Sosial*. Yogyakarta: Deepublish.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.

Putra, R. S., dkk. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Murid*. Jurnal Pendidikan. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/JIPK/article/download/10628/6486>

Sahir, M. (2022). *Analisis Statistik: Teori dan Aplikasi dalam Penelitian*. Jakarta: Pustaka Akademika.

Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology (6th ed.)*. McGraw-Hill Education.

Sari, I. M. (n.d.). *Evaluasi pendidikan: Analisis instrumen (TK-DP-analisis pengecoh)*. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari

http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/jur._pend._fisika/Ika_Mustika_Sari/evaluasi_pondidikan/bahan_ajar_%28minggu_ke_13%29_analisis_instrumen_%28TK-DP-analisis_pengecoh%29.pdf

- Shafer, L. (2021). Game-based learning tools: How Blooket enhances engagement. Edutopia. <https://www.edutopia.org/article/game-based-learning-tools-blooket>
- Slavin, R. E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice (8th ed.)*. Pearson.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, D. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, D. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, D., & Rivai, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Sinar Grafika.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Revisi)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi terbaru)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunyoto, D. (2013). *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Ekonomi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4