

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, F. K. & Apriyadi, D. W. (2022). *Implementasi QuizWhizzer Sebagai Media Belajar Digital dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X dan XI SMAN 8 Malang*. Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial, 2(7), 698-706.
- Ameliah, N. (2023). Pengaruh Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Kepekaan Sosial Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 33 Barru (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Parepare). <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/6419/1/18.1700.048.pdf>
- Amin, N. S., Rahmawati, A., Azmin, N., & Nasir, M. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Siswa SMAN 2 Kota Bima*. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(12), 5563- 5567.
- Andriyani, Y. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro). <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1822/1/Yulisa%20Andriyani%20139991.pdf>
- Arifuddin. (2017). *Pengaruh metode demonstrasi dengan alat peraga jembatan garis bilangan terhadap hasil belajar matematika materi bilangan bulat*. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 4(2).
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti. (2020). *Analisis Soal Ujian Akhir Semester Genap Mata Pelajaran Matematika Siswa SD Negeri 005 Binuang Ajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(1), 867-880.
- Bahij, A. A., & Santi, A. U. P. (2017). *Persepsi siswa Sekolah Dasar tentang lingkungan hidup*. Jurnal Holistica, 1(1), 1-7.
- Dear, A. D., Reinita, Arwin, & Mansurdin. (2022). *Analisis Kemampuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui Mode Cooperative Tipe Make a Match di SDN 05 Sawahan Padang*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(1), 8390-8400.

- Ekaputra, F. (2025). *The Use of QuizWhizzer Application to Improve Learning Outcomes to Reduce Potential Student Learning Loss*. JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, 9(3), 1328-1333.
- Erdiana, A., Ngatmini., & Winarni, S. (2024). *Penerapan gamifikasi menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi*. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 7(2), 715–724.
- Faijah, N., Nuryadi., & Marhaeni, N. H. (2022). *Efektivitas penggunaan Game Edukasi QuizWhizzer untuk meningkatkan pemahaman konsep Teorema Phytagoras*. PHI: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 117–123.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). *Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor*. Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, 8(2), 37-64.
- Hali, A. S., Kota, M. K., & Haning, V. A. (2024). *Pengaruh penggunaan aplikasi QuizWhizzer sebagai media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD GMT Airnona 2 Kota Kupang*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4).
- Halim, S., Nasrul, M., & Firdaus, A. (2022). *The Role of Homogeneity Test in Analyzing Learning Models*. Educational Research Updates, 18(3), 112-117.
- Haliza, N., Asriati, N., Wiyono, H., Ramadhan, I., & Imanulyaqin, M. N. (2025). *Analisis Penggunaan Aplikasi QuizWhizzer dalam Pembelajaran Sosiologi pada Peserta Didik Kelas XI MAN 1 Pontianak*. Jurnal P4I: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS 5(2), 764-773.
- Hidayatika, U. & Nurhamidah, D. (2024). *QuizWhizzer as a innovative evaluation learning media Bahasa Indonesia*. AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 8(1), 79-90.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia, 3(2), 8–12.
- Laeli, R. N., & Kasmui. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media QuizWhizzer dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep*

- Siswa Pada Materi Larutan Penyangga. *JIPK: Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 18(1).
- Lestari, P. (2014). Keefektifan Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SMP Negeri 5 Wates (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta). <https://eprints.uny.ac.id/18535/?utm>
- Lubis, N. S., & Meiriza, M. S., (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran QuizWhizzer Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Swasta Istiqlal Deli Tua*. *SJEE: Scientific Journals of Economic Education*, 9(2) 220-225.
- Lutfina, E., Setiawan, R. O. C., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2023). *Perancangan aplikasi pembelajaran dengan konsep gamifikasi: Systematic literature review*. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi* 7(1), 78–87.
- Magdalena, I. (2020). *Evaluasi Pembelajaran SD (Teori Dan Praktik)*. Sukabumi: CV Jejak
- Magdalena, I., (2022). *Teori dan Praktik Evaluasi Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Maulana, A. (2024). *Pengaruh Game Interaktif QuizWhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Analisis Data di MAN4 Cirebon*. *JIEP: Jurnal Inovasi dan Evaluasi Pembelajaran*, 1(1).
- Maulana, A. A., Muslimin, M. I., Kurniawan, M. F., Saputra, P. E. C. (2026). *Penggunaan Game Based Learning untuk Efektifitas Pembelajaran di SD Muhammadiyah Pakel*. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 493-500.
- Meileni, H., Satriadi, I., Oktrapriandi, S., & Apriyanty, D. (2021). *Model aplikasi digital learning menggunakan neth board untuk pembelajaran daring*. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(3) 602-612.
- Nafiati, D. A. (2021). *Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik*. *Humanika*, 21(2) 151-172.
- Nalendra, A. R. A., Rosalinah, Y., Priadi, A., Subroto, I., Rahayuningsih, R., Lestari, R., Kusamandari, S., Yuliasari, R., Astuti, D., Latumahina, J.,

- Purnomo, M. W., & Zede, V. A. (2021). *Statistika Seri Dasar Dengan SPSS*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Norfal. (2021). *Statistika Non-Parametrik Untuk Bidang Kesehatan (Teoretis, Sistematis, Dan Aplikatif)*. Klaten: Lakeisha.
- Nuridayanti. (2022). *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Ofianto, & Ningsih, T. Z. (2021). *Assessment Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Purba, D. S., Tarigan, W. J., Sinaga, M., & Tarigan, V. (2021). *Pelatihan Penggunaan Software Spss Dalam Pengolahan Regresi Linear Berganda Untuk Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Simalungun Di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Karya Abdi Masyarakat, 5(2), 202–208.
- Putro, S. C., & Hidayat, W. N., (2021). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Malang: Ahlimedia Press.
- Rahmawati, L., & Suprijono, A. (2025). *Pengaruh Media QuizWhizzer Terhadap Efikasi Diri dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X-2 SMA Negeri 1 Balen*. Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah, 16(3).
- Rahmi, Kustati, M., & Hadel. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Kependidikan, 17(1) 1-8.
- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2020). *Statistical Methods for Testing Normality and their Applications*.
- Rosyid. (2021). *Prestasi Belajar (Edisi 2)*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sahara, W. (2023). *Pengaruh Aplikasi Quiz Whizzer Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 38 Rejang Lebong* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup).
<https://etheses.iaincurup.ac.id/5544/1/skripsi%20widya%20kaset1.pdf>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). *Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah*

- pandemi pada siswa SMA*. JIITU: Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, 4(2).
- Sari, A. P., Hasanah, S., Nursalam, M. (2024). *Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik*. JPT: Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(3), 51329-51337.
- Sari, B. W., Utami, E., Al, H., Sari, B. W., Utami, E., & Fatta, H. Al. (2015). *Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web*. Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA, 5(2), 155–166.
- Sasmita, A. B., Sapti, M., & Darmono, P. B. (2023). *Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika 8(2).
- Seran, E. Y., & Marwadani. *Konsep Dasar IPS*. Sleman: Deepublish, 2021.
- Setiyawan, M., Winarno, W. W., & Sunyoto, A. (2019). *Implementasi Gamification pada Aplikasi Perkuliahan Mahasiswa dengan Metode Feature Driven Development (Studi Kasus: AMIK Cipta Darma Surakarta)*. Jurnal Ilmiah IT CIDA, 5(1), 16–30.
- Sindi, S. L. B., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). *Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar*. Jurnal Lensa Pendas, 8(1) 9-16.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, S. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Penerbit Alfabeta.
- Suhartina. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri 1 Enrekang* (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Parepare).
<https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/6717/1/19.84206.012.pdf>
- Sujana, W., Wulandari, I. G. A. A., & Putra, M. (2022). *Kapita Selekta IPS*. Surabaya: Global Aksara Pers.

- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi QuizWhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko*. Cokroaminoto Journal of Primary Education, 5(1) 104-110.
- Tamrin, M., Fatimah, S., Sirate, S., & Yusuf, D. M. (2011). *Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika*. Dalam Suara Intelektual Gaya Matematika 3(1).
- Tarsono, Astuti, H., Muttaqin, V. P., Fathimah, N. S., & Nurdiansyah, A. (2026). *Integrasi Teori Belajar Konstruktivisme dan Teori Perkembangan Sosial Vygotsky dalam Merancang Pembelajaran Adaptif di Era Digital*. Jurnal Mu'Allim 8(1), 206-218.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). *Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak*. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia 4(1) 210-228.
- Usmadi. (2020). *Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 7(1) 50-62.
- Wahyuningsih, F., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021). *Utilization of QuizWhizzer educational Game applications as learning evaluation media*. IJCSE 2021: In International Joint Conference on Science and Engineering 2021, 209, 148-152.
- Widodo, H., (2021). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: UAD Press.
- Yani, I. M., Ernaningsih, D., & Fitria. (2023). *Pengaruh media pembelajaran Game edukasi QuizWhizzer terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Sint. Gabriel Maumere*. JPSE: Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, 9(2) 165-177.
- Yunitha, E., & Marwadani. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yusuf, M., & Daris, L., (2019). *Analisis Data Penelitian Teori Dan Aplikasi Dalam Bidang Perikanan*. Bogor: IPS Press.

Zimmerman, B. J. (2022). *Zimmerman, B. J Becoming a self-regulated learner: An overview*. *Theory Into Practice* 2(41), 64–70.

