

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Akhiruddin, S. A. dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel belajar (kompilasi konsep)*. Medan: CV. Pusdikra MJ.
- Asdar. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan suatu pendekatan praktik*. Bogor: Azkiya Publishing.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Herliani, B. D. T., & Maasawet. E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Mundir. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nursyaidah. (2014). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik*.
- Permana, R. (2020). *Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah*. Tangerang: Media Edukasi Indonesia (Anggota IKAPI).
- Ruseffendi, E. T. (2005). *Dasar-dasar penelitian pendidikan dan bidang non-eksakta lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Stefano, L. H. (2021). 'Future Classroom', in *A Great Model for Future Learning*. Semarang: YSKI Semarang.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia: PT. Pustaka Insan Madani.

Susanto, H. (2014). *Seputar pembelajaran sejarah: isu, gagasan, dan strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat

Suzana, Y., & Jayanto, I. (2021). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Yusuf, M. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. (2018). Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

B. Jurnal

Achru, P. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, Vol. III, No. 2.

Agustiningsih, W. dkk. (2022). Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(6).

Alfianistiawati, R. dkk. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(7), 698–706.

Arifin, T., Rosidin, U., & Wahyudi, I. (2015). Pengembangan Media Sains Berbasis Game Edukasi pada Materi Tata Surya. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(2).

Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120.

Elsa, D., Aminuyati, A., & Putri, A. E. (2022). Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Pelajaran Sejarah SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(6), 10-16.

Faijah, N. dkk. (2021). *QuizWhizzer-Assisted Educational Game Design to Improve Students' Conceptual Understanding Skills*. 455–461.

Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117-123.

Hatimah, H., Mutiastika, N. I., & Hayati, S. A. (2022). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Proceeding: Islamic University of Kalimantan*.

- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71.
- Irawan, D., Ofianto, & Aisiah. (2019). Pengembangan Media Digital Game-Based Learning (DGBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Halaqah*, 1(1).
- Kusuma, M. A. dkk. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28–37.
- Marleni, L. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149-159.
- Meileni, H. dkk. (2021). Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard Untuk Pembelajaran Daring. *Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(3).
- Mustika, Z., & Sumardi, M. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(2017), 2-3.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1(1).
- Nisa, A. (2017). Pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1-9.
- Nur' Aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE*, 6(3).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA*, 3(2), 243-255.
- Nurhana Friantini, R., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1).
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Rahman, B. P. A. dkk. (2022), Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.

- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3).
- Rusli, R. K., & Kholik, M. A. (2013). Teori belajar dalam psikologi pendidikan. *Jurnal Sosial Humaniora*, 4(2).
- Sarbini, R. N., Budi, P. S., & Setyawati, O. (2015). Pengembangan Game Content Model untuk Game-Based Learning Pemahaman Berlalu Lintas. *Jurnal EECCIS*, 9(1).
- Sungkono, S. (2008). Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4(1).
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE: Cokroaminoto Journal Of Primary Education*, 5(1).
- Trinova, Z. (2013). Pembelajaran berbasis student-centered learning pada materi pendidikan agama islam. *Al-Ta Lim Journal*, 20(1), 324-335.
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil, J. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101-110.
- Vinidiansyah, A. S., & Nurhaniah, A. (2021). Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika dalam Pembelajaran Sejarah. *JPSI: Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 165.
- Wahyuningsih, F. dkk. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *International Joint Conference On Science And Engineering*.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Integrated*, 3(1), 17-22.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533.