

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (1st ed.). Unissula Press.
- Ahmad, S., Ch, A. H., Batool, A., Sittar, K., & Malik, M. (2016). Play and Cognitive Development: Formal Operational Perspective of Piaget's Theory. *Journal of Education and Practice*, 7(28), 72–79. www.iiste.org
- Alam, N. S., Taiyeb, A. M., & Sumarni. (2023). Implementasi Games Wordwall (Wordsearch) dalam Tahapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 2 Soppeng. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 330–335.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Anwar, A. (2009). *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel* (1st ed.). IAIT Press.
- Asbar, A. M. (2022). *Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah* (1st ed.). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Asmedy. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran Soal Terbuka dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Ainara Journal*, 2(2), 79–88. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Azwar, S. (2006). *Reliabilitas, Validitas, Interpretasi dan Komputasi*. Liberty.
- Chali, M. T., Eshete, S. K., & Debela, K. L. (2022). Learning How Research Design Methods Work: A Review of Creswell's Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. *The Qualitative Report*, 27(12), 2956–2960. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5901>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences Second Edition* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Cook, T. D., & Campbell, D. T. (1979). *Quasi-Experimentation: Design & Analysis Issues for Field Settings*. Houghton Mifflin Company.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (Fifth Edition). University of Nebraska.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Erlangga.

- Desliana. (2023, August 28). Hampir 70 Persen Satuan Pendidikan Sudah Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Siaran Pers Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor: 415/Sipers/A6/VIII/2023*.
- Djamarah, S. B. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Efendi, F. N., Warsono, & Cahyadin, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Kelas XII. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 75–82. <https://doi.org/10.25157/jpb.v11i1.10175>
- Hastjarjo, D. (2008). *Ringkasan Buku Cook & Campbell (1979). Quasi-Experimentation: Design & Analysis Issues for Field Settings*.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas* (N. A. Aziz, Ed.; 1st ed.). Health Books Publishing.
- Hopkins, C. D., & Antes, R. L. (1999). *Classroom Measurement and Evaluation*. F. E. Peacock.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: kunci sukses implementasi kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). *Operasionalisasi Variabel, Skala Pengukuran & Instrumen Penelitian Kuantitatif* (M. Pradana, Ed.; 1st ed.). Eureka Media Aksara.
- Istiqomah. (2018). *Pembelajaran dan Penilaian Higher Order Thinking Skills Teori dan Inspirasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. CV. Pustaka Media Guru.
- Karim, Muh. K., Mustaji, & Suhanadji. (2019). Pengaruh Penerapan Game Jeopardy dalam Pembelajaran Remedial Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(1). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Kurniasih, I., & Berlin, S. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013: Konsep & Penerapan*. Kata Pena.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (1st ed.). Kencana.
- Maryam, S., Damri, Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Wordwall Berbantuan Game Based Learning terhadap Kemampuan Kognitif Siswa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4), 2859–2867. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6948>
- Meliani, K., Ardiawan, I. K. N., & Kurniawati, N. N. (2023). PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

KELAS V SEKOLAH DASAR. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 3(2), 276–284.

Mulyana, A., Susilawati, E., Fransisca, Y., Arismawati, M., Madrapriya, F., Phety, D. T. O., Putranto, A. H., Fajriyah, E., Kurniawan, R., Asri, Y. N., Milasari, L. A., & Sumiati, I. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif* (R. Oktavera & P. N. Fauziah, Eds.; 1st ed.). CV. Tohar Media.

Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>

Naga, D. S. (2002). *Pengantar Teori Skor pada Pengukuran Pendidikan*. Gunadarma.

Nugroho, A. S., & Haritanto, W. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Statistika (Teori, Implementasi, & Praktik dengan SPSS)* (M. Kika, Ed.; 1st ed.). Penerbit ANDI.

Nuraini, Ibrahim, M. M., & Jamilah. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Jeopardy Game terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 1085–1097. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.4959>

Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). LPP UNISMUH MAKASSAR.

Nursalam. (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Salemba Medika.

Nursanty, E. (2022). *Pedagogi dalam Praktik: Memahami dan Memanfaatkan Taksonomi Bloom pada Pendidikan Arsitektur* (I. Englishtina, Ed.; 1st ed.). UNTAG Press. <https://untag-press.untagsmg.ac.id>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, Pub. L. No. 23, Jakarta 1 (2016).

Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Pascal Books.

Qomusuddin, I. F., & Romlah, S. (2022). *Analisis Data Kuantitatif dengan Program IBM SPSS Statistic 20.0* (1st ed.). DeepublishPublisher.

Rahayu, D., Muttaqien, M., & Solikha, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JURNAL EDUKASI*, 1(2), 234–246.

Rahayu, I. P., & Hardini, A. T. A. (2019). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tematik. *Journal of Education Action Research*, 3, 193–200. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>

- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri'*, 27(1), 1–13.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *MUDIR: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57. <http://ejournal.insud.ac.id/index.php/mpi/index>
- Simbolon, A., Simanjuntak, N., Pardede, R. A., Gultom, S., Tarigan, N. W. P., & Simbolon, R. (2022). The Effect Of Jeopardy Game On Students' Reading Comprehension. *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(2), 472–476.
- Siregar, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (1st ed.). Kencana.
- Slavin, R. E. (1994). *Educational Psychology: Theory Research and Practice* (2nd ed.). Allyn and Bacon.
- Sudjana, N. (2002). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Redmaja Rosdakarya.
- Suherman, E., Turmudi, S. D., Herman, T., Suhendra, P. S., & Nurjanah, R. A. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. JICA-Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan* (4th ed.). Alfabeta.
- Wardhono, W. (2005). Pengukuran Variabel. *BINA EKONOMI*, 9(1), 1–105.