

DAFTAR PUSTAKA

- A. Nur Putri, Sulfiani Sulfiani, Andi Quraissy, Ramliah Ramliah, & Nasir Nasir. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 44–54. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.334>
- Dhelilik. (2024). Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Game. Bertema.com. Diakses dari <https://bertema.com/sintaks-model-pembelajaran-berbasis-game/>
- Efendy, A. (n.d.). perbandingan pembelajaran matematika secara daring dan pembelajaran matematika secara luring terhadap hasil belajar matematika siswa kelas vii mts guppi pagar alam. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/index>
- Fathurrohman, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Kasus, S., Sman, P., Kabupaten Banjar, P., Fauzi, A., Keguruan, F., Pendidikan, D. I., Achmad, U., & Banjarmasin, Y. (2022). implementasi kurikulum merdeka di sekolah penggerak. In *Jurnal Pahlawan* | (Vol. 18, Issue 2). Oktober Thn. <https://ojs.uvayabjm.ac.id/index.php/pahlawan/>
- Kuantitatif, P., Penelitian, D., Metode, P., & Pendidikan, P. (n.d.). *metode penelitian pendidikan*.
- Laraswati, D. (2021). Digital Game Based Learning Tebak Nama Buah dan Sayuran Dalam Bahasa Inggris Dengan Model Addie. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 7(1). <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Mandailina, V., & Pramita, D. (2022). uji hipotesis menggunakan software jasp sebagai upaya peningkatan kemampuan teknik analisa data pada riset mahasiswa. *Journal of Character Education Society*, 5(2), 512–519. <https://doi.org/10.31764/jces.v5i2.6109>
- Masitoh, A., Guru, P., Dasar, S., Muhammadiyah, U., Tidar, J., 21, N., Magersari, K. M., Selatan, J., Tengah, I., & Kunci, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD The Influence of Jigsaw Learning Model Using Flipbook Media on Social Studies Learning Outcomes for Grade V Elementary School. 4(1), 21–27. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Nuri Rahmawati, D., Fitrotun Nisa, A., & Astuti, D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. 2(1), 2962–746. <https://doi.org/10.35878/guru/v2.i1.335>

- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 113–122. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.230>
- pengaruh game based learning mata pelajaran informatika kurikulum merdeka terhadap motivasi dan prestasi belajar Monalisa SMPN 5 Tangerang* Corresponding author: Monalisa. (n.d.). <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.908>
- Prama, D., Ida, D., Rian, Z., & Nur, A. (n.d.). *Penggunaan Media Pembelajaran Model Gerakan Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada Danang Prama Dhani Rian Triprayoga Arief Nur Wahyudi*. Penggunaan Media Pembelajaran 128.
- Pratycia, A., Dharma Putra, A., Salsabila, A. G. M., Adha, F. I., & Fuadin, A. (2023). Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 58–64. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1974>
- Purba¹, Y. A., & Harahap, A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu*. 06(02), 1325–1334.
- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (n.d.). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement*.
- Sagala, I. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Online Akuntansi. *Journal on Education*, 05(04), 14338–14348.
- Setiawan, M. A. (2024). Belajar dan Pembelajaran. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Solikah, H., Pembimbing, D., Yulianto, H. B., & Pd, M. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas*. www.quizizz.com
- Sutianah, C. (2022). Belajar dan Pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman.
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (n.d.). *Konsep Dasar Pembelajaran*. <http://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/aujpsi>