

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Sakti, 'Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital', *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2.2 (2023), pp. 212–19. <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/JPT/article/view/307>
- Annisa, Ahwatul, Sri Wahyuni, and Nur Ahmad, 'Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Quizwhizzer Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp Pada Materi Gerak Dan Gaya', *Paedagoria: Jurnal Kajian , Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 6356.2018 (2023), pp. 213–25. <https://doi.org/10.47709/paedagoria.v14i2.2334>
- Arifin, Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, ed. by Pipih Latifah, 10th edn (PT Remaja Posdakarya, 2017)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, 15th edn (Rineka Cipta, 2013)
- Arikunto, Suharsimi, and Cepi Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan*, 2nd edn (PT Bumi Aksara, 2009)
- Asrul, Abdul Hasan Saragih, and Mukhtar, *Evaluasi Pembelajaran*, ed. by Muhammad Yunus Nasution (Perdana Publishing, 2022)
- Badrouzzaman, Zamzam, and Jasiah, 'Pengembangan Media Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Ski Bagi Mahasiswa PAI UIN Palangkaraya Kelas C Angkatan 2023', 3 (2025), pp. 620–28. <https://doi.org/10.61292/jpk.v3i1.172>
- Berutu, Timoty Agustian, and others, 'Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perkembangan Bisnis Modern', *Neptunus: Juenal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2.3 (2024), pp. 358–70. <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/neptunus/article/view/3891>
- Darmawan, I Putu Ayub, and Edy Sujoko, 'REVISI TAKSONOMI PEMBELAJARAN BENYAMIN S. BLOOM I Putu Ayub Darmawan', *Satya Widya*, 29.1 (2013), pp. 30–39. <https://doi.org/10.24246/sw.v29i1.30-39>
- Eliana, 'Pembelajaran Bahasa Jawa Dan Implementasinya Dalam Kehidupan Sehari-Hari Pada Murid Sekolah Dasar Kelas Satu Dan Kelas Dua Dari Suku Bangsa Madura Di Sekolah Dasar Negeri Pegirian I/47, Jl. Wonosari I/16, Kecamatan Semampir, Kota Surabaya', *AntroUnairdotNet*, 5.2 (2016), pp. 278–87. <https://journal.unair.ac.id/antro@peran-guru-sekolah-dalam-mengatasi-perilaku-agresif-siswa--article-11149-media-indonesia.html>
- Faijah, Nuthfah, Nuryadi, and Nafida Hetty Marhaeni, 'Efektiivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep

- Teorema Phytagoras', *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (2022), pp. 117–23.
<https://doi.org/10.37640/jpm.v6i2.1487>
- Hajar, St, and Nanning Nanning, 'Pentingnya Pendidik Untuk Memahami Karakteristik Peserta Didik Sebagai Acuan Dalam Melaksanakan Perencanaan Konsep Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.2 (2022), pp. 10–18.
<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/jpai/article/view/7159>
- Ilmiawan, Arif, 'Pengebangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)', *JISIP: Jurnal Ilmiah Sosial Dan Pendidikan*, 2.3 (2018), pp. 102–06.
<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/1122>
- Iskandar, Sofyan, and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), pp. 3339–45.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1889>
- Kristanto, Andi, *Media Pembelajaran* (Penerbit Bintang Surabaya, 2016)
- Kumala, Farida Nur, and others, 'HOTS-Based e-Evaluation Quizwhizzer in Science Learning in Elementary Schools Farida', *JURNAL UPI: Inovasi Kurikulum*, 21.3 (2024), pp. 1345–58.
<https://doi.org/10.17509/jik.v21i3.63451>
- Mardhiyah, Ainatul, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam', *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1.4 (2022), p. 483.
<https://jurnal.stai-musaddadiyah.ac.id/index.php/mutallim/article/view/1251>
- Maulana, Ichwan, and Leonard, 'Pendekatan Konstruktivisme Dengan Strategi Pembelajaran Tugas Dan Paksa', *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2018, pp. 404–16.
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/5897>
- Meriyati, *Memahami Karakteristik Anak Didik* (Fakta Press IAIN Raden Intan, 2015)
- Nadhiroh, Umi, 'Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa', *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya* 3.1 (2021), pp. 1–10.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jisabda/article/view/48529>
- Nafiati, Dewi Amaliah, 'Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif , Afektif , Dan Psikomotorik', *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21.2 (2021),

pp. 151–72. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>

Narasati, Ninda Ayu, Rosmawita Saleh, and Riyan Arthur, ‘Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh’, *JPTS*, 3 (2021), pp. 169–80. <https://doi.org/10.30870/jpts.v3i2.8992>

Nisa, Aura, and Novi Trisnawati, ‘Pengembangan Edugames Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Dasar MPLB Di SMK Negeri 1 Surabaya’, 3.2 (2025), pp. 1457–71.
<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/jie/article/view/7645>

Nur Aidila Fitria, Muhammad Yoga Julyanur, and Eka Widyanti, ‘Langkah-Langkah Evaluasi Pembelajaran’, *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4.3 (2024), pp. 285–94.
<https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/pustaka/article/view/2315>

Oktavia, Mirani, Aliffia Teja Prasasty, and Isroyati, ‘Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test’, no. November (2019), pp. 596–601.
<https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/view/1038>

Pendidikan, Taxonomi, and others, ‘Taxonomi Pendidikan Dimensi Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan’, 2.April (2025)

Pertiwi, Ragil Eva, and others, ‘Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Berbantuan’, 8.3 (2023), pp. 810–18.
<https://doi.org/10.29408/jel.v9i3.21294>

Pohan, Nur Aqilah, and others, ‘Pengembangan Alat Evaluasi’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (2023), pp. 30701–05.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12203>

Prayitno, Wendhie, *Bahan Ajar Pengenalan Pembelajaran Dan Penilaian Kurikulum 2013 (Terintegrasi PPK , Literasi , HOTS , 4Cs)*, 1st edn (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2019).
<https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/publicasi/bahan-ajar-pengenalan-pembelajaran-dan-penilaian-kurikulum-2013>

Pribadi, Benny A., *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, ed. by Endang Wahyudin, 1st edn (KENCANA, 2017)

Pusparani, Herlina, and M Pd, ‘Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon’, *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2 (2020), pp. 269–79.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/tunasnusantara/article/view/12538>

Radiusman, Radiusman, ‘Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada

- Pembelajaran Matematika', *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6.1 (2020). <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahma, Zea Fauzia, and Yoyo Zakaria, 'Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Informatika', 5.3(2024), pp.4111–19.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/5324>
- Safitri, and others, 'Faktor Penting Dalam Pemahaman Konsep Siswa Smp: Two-Tier Test Analysis', *Natural Science Education Research*, 4.1 (2021), pp. 45–55. <https://doi.org/10.21107/nser.v4i1.10193>
- Santrock, John W., *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup*, ed. by Noviettha I. Sallama, 13th edn (PT Gelora Aksara Pratama, 2012)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*, ed. by Apri Nuryanto, ke-3 (ALFABETA, 2021)
- Suhaliah, Siti, Liska Berlian, and R. Ahmad Zaky El Islami, 'Pengembangan Game Edukasi Quizwhizzer Yang Berorientasi Pada Motivasi Dan Kognitif Siswa Tema Tanah Dan Kehidupan', *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6.2006 (2024), pp. 1176–85.
<https://doi.org/10.29100/eduproxima.v6i2.5588>
- Susanto, Ahsanul Huda, Murfiah Dewi Wulandari, and Darsinah, 'Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (2024), pp. 689–706.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/4523>
- Tiara, Annisa, and Negeri Padang, 'Development Of Educational Game Based Learning Assessment', 9.1 (2025), pp. 167–72.
<https://ejournal.upgrisba.ac.id/index.php/educativo/article/view/5212>
- Tulasi, Dominikus, 'Merunut Pemahaman Taksonomi Bloom : Penemuan Awal Taksonomi', *Humaniora*, 1.9 (2012), pp. 359–71.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJAH/article/view/2986>
- Utami, Anita Dewi, Puput Suriyah, and Novi Mayasari, *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo*, ed. by Nisa Falahia, 1st edn (CV. Pena Persada, 2020)
- Utari, Nur Rita Dewi, 'Kemampuan Berbahasa Jawa Pada Siswa Sekolah Dasar Di SDN Tandes Kidul I/10 Surabaya', *Skriptorium*, 1.3 (2012), pp. 83–92.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/skriptorium/article/view/13480>
- Wibawa, Angga Eka Yuda, 'Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa

Pandemi Covid-19', *Berajah Journal*, 0 (2021), pp. 76–84.
<https://journal.berajah.com/index.php/berajah/article/view/73>

Yuliandini, Nurul, Ghullam Hamdu, and Resa Respati, 'Pengembangan Soal Tes Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots) Taksonomi Bloom Revisi Di Sekolah Dasar', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6.1 (2019), pp. 37–46.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i1.13115>