

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Y. (2016). *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.

Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arif, Z., Guru, P., Negeri, S., Kebokura, S. D. A., Sumpiuh, K., & Banyumas, K. (2018). Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Rumpun Pendidikan Agama Islam Di Mi Negeri Watuagung Tambak Banyumas. *Zaenal Arif Pujiwanto Jurnal Tawadhu v, 2(2)*.

Arief, L. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Game Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 6(2)*, 123-135.

Arsyad, & Sulfemi, W. B. (2018). Metode role playing berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, 3(2)*, 41–46.

Bahri, A. S., Badawi, M., Hasan, M., Arifudin, O., Darmawan, I. P. A., Fitriana, F., Arfah, A., Rambe, P., Saputro, A. N. C., Puspitasari, I., Lestaringrum, A., Larasati, R. A., Panma, Y., Clara, H., & Irwanto. (2021). *[Title of the book, if available]*. Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung. ISBN: 978-623-6457-74-0.

Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, S. A. (2022). A review of using digital game-based learning for preschoolers. *Journal of Computers in Education*. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00240-0>

Budiyono. (2018). Penggunaan Game Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 1-10.

De Freitas, S. (2018). Are games effective learning tools? A review of educational games. *Educational Technology & Society*, 21(2), 74–84. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>.

Dewi, R. (2019). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 145-158.

Ermawati, Y. D. (2019). Analisis Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Intranet. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2).

Fatmawati, A. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran konsep pencemaran lingkungan menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah untuk SMA kelas X. *EduSains*, 4(2), 94–102.

Firstiara Maudi, M., Laila Nugraha, A., & Sasmito, B. (2014). Desain Aplikasi Sistem Informasi Pelanggan PDAM Berbasis Webgis (Studi Kasus : Kota Demak). In *Jurnal Geodesi Undip Juli* (Vol. 3, Issue 3).

Ghozali, I. (2013). Model Persamaan Struktural: Konsep dan Aplikasi dengan Program AMOS 21.0. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Harahap, Nursapia. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Medan: Walashri Publishing.

Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh game pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar pemahaman ilmu pengetahuan alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Made Indra, I. P. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group. ISBN: 978-623-96623-8-7.

Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2012). Applications, Impacts and Trends of Game-Based Learning. In *Proceedings of the 2012 International Conference on e-Learning and Games* (pp. 11-18).

Iqbal, M., Rahayu, S., & Herdiawan, T. A. (2020). Rancang bangun sistem pembelajaran game edukasi berbasis web guna meningkatkan ranah psikomotorik pada mata pelajaran matematika di level SMP. *CoreIT*, 6(1), 8.

Januarisman, E., & Ghufon, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166-182. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>

Kemdikbud. (2013). *Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar IPS*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lestari, S. (2018). Penggunaan Game Online dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 56-68.

Lolang, E. (2014). Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif. *Jurnal Penelitian*, 3.

Majid, A. (2014). Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Murpratiwi, L. (n.d.). (2019). *The Role Of I-Shop Program In Development Of Superior Product Of West Nusa Tenggara (Study In Trade Departement Of West Nusa Tenggara Province In 2017)*.

Nasution, I. S., & Panggabean, S. (2018). *Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Hasil Belajar Siswa SMP Muhammadiyah 4 Medan* (Vol. 3, Issue 1).

Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan kompetensi profesional guru melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 76–81. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i2.234>

Nunu, O (n.d.). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*.

Nur, A., & Yaumil Utami, F. (n.d.). Proses dan Langkah Penelitian Antropologi: Sebuah Literature Review. In *Sosial dan Budaya* (Vol. 3, Issue 1). Jurnal Dialektika. <http://jurnal.staidimakassar.ac.id/index>.

Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA* (Vol. 2).

Ridwan, M., Suhar, A. M., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya penerapan literature review pada penelitian ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42-51.

Reigeluth, C. M. (2014). *The elaboration theory: Guidance for scope and sequence decisions* (95). <https://www.researchgate.net/publication/247865196>

Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sjukur, S. B., & Kab Tanah Bumbu, S. (2012). Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan*, (Issue2).

Hasnunidjaya, N. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan*. Media Akademik.

Stai, E. K., Khez, D. R., Purwakarta, M., Edlina, M., Stai, M., Nada, S., Stai, L., Stai, U. N., Setiawan, U., & Khez, S. D. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 2).

Sunardi, D. (n.d.). (2020). *Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz*. <https://www.researchgate.net/publication/338834150>

Sulfemi, W. B. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar IPS. *Edu tecno*, 17(1), 1-10.

Wathon, A. (2024). Pengembangan game pengenalan melalui alat permainan edukatif. *Jurnal Miftahul Ula*, 13(5), 135–151.

Wibawanto, H. (n.d.). Perancangan Web Pembelajaran. Diakses dari http://www.ictliteracy.info/rtf/pdf/Web2.0_research.pdf

Yamin, M. (2013). Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran. Jakarta: Referensi (GP Press Group).

Yulianti, E., & Novita, R. (2019). Kriteria Penilaian dalam Penelitian Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yonisa Kurniawan R. (2019). Analisis Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Intranet Yunita Dwi Ermawati. In *Analisis Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Intranet* (Vol. 7, Issue 2).

Zamzam, F., & Marnisah, L. (2021). *Model Penulisan tesis Manajemen Kuantitatif Berbasis Analisis dan Implikasi Manajerial*. Sleman: Deepublish.

