

**PENGEMBANGAN QUIZWHIZZER SEBAGAI GAME BASED
ASSESSMENT UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS
DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V
PADA MATA PELAJARAN IPAS DI MI NEGERI 1 GRESIK**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh:

JESICA DWI RAHMAYANTI
NIM. 02041023004

**PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jessica Dwi Rahmayanti

NIM : 02041023004

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan *Quizwhizzer* sebagai *Game Based Assessment* untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS di MI Negeri 1 Gresik” ini secara sungguh-sungguh secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang merujuk sumbernya.

Surabaya, 06 Januari 2025

a yang menyatakan



Jessica Dwi Rahmayanti

PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan *Quizwhizzer* sebagai *Game Based Assessment* untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS di MI Negeri 1 Gresik” yang ditulis oleh Jessica Dwi Rahmayanti ini telah disetujui pada tanggal 06 Januari 2025.

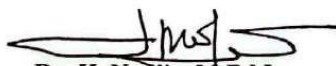
Oleh :

Pembimbing 1



Dr. Siti Lailiyah, M.Si.
NIP. 198409282009122007

Pembimbing 2



Dr. H. Nadlis, M.Pd.I.
NIP. 196807221996031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan *Quizwhizzer* sebagai *Game Based Assessment* untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS di MI Negeri 1 Gresik” yang ditulis oleh Jesica Dwi Rahmayanti ini telah diperbaiki sesuai dengan koreksi dan masukkan Tim Penguji Tesis.

Tim Penguji :

1. Dr. Siti Lailiyah, M.Si. (Ketua Penguji)
2. Dr. H. Nadlir, M.Pd.I. (Sekretaris Penguji)
3. Dr. H. Aliwafa, M.Ag (Penguji I)
4. Dr. Aning Wida Yanti, S.Si., M.Pd. (Penguji II)


.....

.....

.....

.....

Surabaya, 10 Januari 2025

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Surabaya



Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197407251998031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Jesica Dwi Rahmayanti
NIM : 02041023004
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Magister PGMI
E-mail address : jesicadwi13@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ☒ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

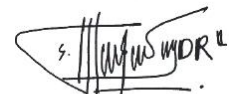
PENGEMBANGAN *QUIZWHIZZER* SEBAGAI *GAME BASED ASSESSMENT* UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS DI MI NEGERI 1 GRESIK.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Januari 2025
Penulis



(Jesica Dwi Rahmayanti)

ABSTRAK

Jesica Dwi Rahmayanti, 2024. Pengembangan *Quizwhizzer* sebagai *Game Based Assessment* untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS di MI Negeri 1 Gresik. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarjana, UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Dr. Siti Lailiyah, M.Si., Dr. H. Nadlir, M.Pd.I.

Kata Kunci : *Quizwhizzer*, *Game Based Assessment*, Keterampilan Berpikir Kritis, Keterampilan Berpikir Kreatif, Pembelajaran IPAS.

Berbagai macam kemajuan teknologi mulai diterapkan dalam dunia pendidikan. Namun penerapan teknologi sebagai media asesmen dalam pembelajaran belum optimal. Sehingga diperlukan adanya inovasi dalam hal pengaplikasian teknologi sebagai media asesmen pembelajaran salah satunya melalui aplikasi *Quizwhizzer*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui desain pengembangan, kevalidan, kepraktisan, keefektifan *Quizwhizzer* sebagai *Game Based Assessment* untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V di MI Negeri 1 Gresik.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 50 siswa kelas V MI Negeri 1 Gresik tahun pelajaran 2024-2025. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dan tes. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan analisis validitas, analisis kepraktisan dan analisis efektivitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pada tahap analisis diperoleh data tentang rendahnya keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif siswa, belum adanya inovasi media untuk asesmen pembelajaran di MI Negeri 1 Gresik. Pada tahap desain dilakukan perancangan media asesmen pembelajaran berbasis *game*. Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media asesmen pembelajaran berbasis *game* melalui aplikasi *quizwhizzer* kemudian divalidasi oleh validator. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba dan penerapan media yang sudah dinyatakan layak oleh validator. Tahap terakhir ialah tahap evaluasi yaitu melakukan analisis statistik pada data yang telah diperoleh. (2) Secara isi, media *quizwhizzer* sebagai *game based assessment* dinyatakan “sangat valid” oleh validator ahli dengan rata-rata skor kevalidan sebesar 4,2 dengan persentase sebesar 84%, sedangkan secara konstruk dinyatakan valid berdasar pada perolehan nilai r_{hitung} yang lebih besar dari r_{tabel} ; (3) Kepraktisan media *quizwhizzer* sebagai *game based assessment* secara teori ahli dinyatakan praktis dengan sedikit revisi, sedangkan secara praktik oleh siswa dan guru memperoleh rata-rata persentase 88,14% sehingga dinyatakan sangat praktis; 4) Keefektifan media *quizwhizzer* sebagai *game based assessment* dianalisis menggunakan uji manova (*multivariate test*) diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan secara simultan antara keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *quizwhizzer* sebagai *game based assessment* efektif untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berpikir kreatif siswa.

ABSTRACT

Jesica Dwi Rahmayanti, 2024. Development of Game Based Assessment Assisted by Quizwhizzer on Critical Thinking Skills and Creative Thinking Skills of Class V Students in Social Sciences Subjects at MI Negeri 1 Gresik. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Postgraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya. Supervisor : Dr. Siti Lailiyah, M.Si., Dr. H. Nadlir, M.Pd.I.

Keywords : Quizwhizzer, Game Based Assessment, Critical Thinking Skills, Creative Thinking Skills, Science Learning.

Various kinds of technological advances are starting to be applied in the world of education. However, the application of technology as an assessment medium in learning is not yet optimal. So innovation is needed in terms of applying technology as a learning assessment medium, one of which is through the Quizwhizzer application. The aim of this research is to determine the development design, validity, practicality and effectiveness of Quizwhizzer as a Game Based Assessment to train critical thinking skills and creative thinking skills for class V students at MI Negeri 1 Gresik.

This research uses Research and Development research with the ADDIE development model which includes 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this research were 50 class V students of MI Negeri 1 Gresik for the 2024-2025 academic year. Data collection was carried out by observation, interviews, questionnaires and tests. The data collected was then analyzed using validity analysis, practicality analysis and effectiveness analysis.

The results of the research show that: (1) at the analysis stage, data was obtained regarding the low critical thinking skills and creative thinking skills of students, there was no media innovation for learning assessment at MI Negeri 1 Gresik. At the design stage, game-based learning assessment media is designed. At the development stage, game-based learning assessment media was created through the Quizwhizzer application and then validated by validators. At the implementation stage, trials and application of media are carried out which have been declared feasible by the validator. The final stage is the evaluation stage, namely carrying out statistical analysis on the data that has been obtained. (2) In terms of content, the quizwhizzer media as a game based assessment was declared "very valid" by expert validators with an average validity score of 4.2 with a percentage of 84%, while in terms of construct it was declared valid based on obtaining an rcount value that was greater than rtable; (3) The practicality of quizwhizzer media as a game based assessment is theoretically stated by experts to be practical with a few revisions, while in practice students and teachers obtained an average percentage of 88.14% so it is declared very practical; 4) The effectiveness of quizwhizzer media as a game based assessment was analyzed using the MANOVA test (multivariate test), obtaining a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that H_0 was rejected, so there was a simultaneous difference between critical thinking skills and creative thinking skills of students in the experimental group and the experimental group. control. Thus, it can be conclude that quizwhizzer media as a game based assessment is effective for training students' critical thinking skills and creative thinking skills.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Kegunaan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk	10
G. Sistematika Pembahasan	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Quizwhizzer	12
1. Pengertian Quizwhizzer	12
2. Langkah-langkah penggunaan Quizwhizzer	13
3. Fitur Quizwhizzer	14
4. Kelebihan Quizwhizzer	18
5. Kekurangan Quizwhizzer	18
B. Game Based Assessment	19
1. Pengertian Game Based Assessment	19
2. Karakteristik Game Based Assessment	21
3. Tujuan Game Based Assessment dalam Pembelajaran	22
4. Manfaat Game Based Assessment	22
5. Prinsip Game Based Assessment	23
6. Kelebihan Game Based Assessment	24
7. Kekurangan Game Based Assessment	24
C. Keterampilan Berpikir Kritis	24
1. Definisi Keterampilan Berpikir Kritis	24
2. Karakteristik Keterampilan Berpikir Kritis	26
3. Indikator Keterampilan Berpikir Kritis	26
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Keterampilan Berpikir Kritis	28
D. Keterampilan Berpikir Kreatif	29
1. Definisi Keterampilan Berpikir Kreatif	29
2. Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	31
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berpikir Kreatif	32

E. Media <i>Quizwhizzer</i> sebagai <i>Game Based Assessment</i> untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis dan Keterampilan Berpikir Kreatif	33
F. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	33
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	33
2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di MI	34
3. Karakteristik Pembelajaran IPAS di MI	34
4. Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	35
5. Materi Pembelajaran Struktur Lapisan Bumi	36
G. Penelitian Terdahulu	39
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian	47
B. Model Pengembangan	47
C. Prosedur Pengembangan	48
D. Subjek Penelitian	52
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Instrumen Pengumpulan Data	55
G. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
A. Profil Obyek Penelitian	67
B. Hasil Penelitian	68
C. Pembahasan	94
BAB V PENUTUP	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif	32
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	43
Tabel 3.1 Aktivitas Model ADDIE	51
Tabel 3.2 Matrik Pengumpulan Data	54
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Observasi Guru	55
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Observasi Siswa	55
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa	56
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Bersama Koor. Kurikulum	57
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Bersama Guru Kelas V	57
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Berpikir Kritis	58
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif	59
Tabel 3.10 Skala Penilaian Produk	60
Tabel 3.11 Kevalidan Media	60
Tabel 3.12 Kriteria Kevalidan	61
Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan	62
Tabel 3.14 Kategori Responden	63
Tabel 3.15 Data Hasil Respon Siswa	63
Tabel 3.16 Data Hasil Respon Guru	63
Tabel 3.17 Kriteria Respon Siswa dan Guru	64
Tabel 4.1 Rangkuman tahap analisis data.....	70
Tabel 4.2 Rincian kegiatan tahapan ADDIE	78
Tabel 4.3 Data Validator	80
Tabel 4.4 Penilaian Media	81
Tabel 4.5 Penilaian Instrumen Tes Berpikir Kritis	82
Tabel 4.6 Penilaian Instrumen Tes Berpikir Kreatif	83
Tabel 4.7 Uji Validitas Instrumen Tes Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif	85
Tabel 4.8 Uji Reliabilitas Instrumen Tes Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif ...	85
Tabel 4.9 Data Kepraktisan Produk Dari Aspek Teori	86
Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa Terhadap Penggunaan Produk	86
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Penggunaan Produk	87
Tabel 4.12 Hasil Analisis Kepraktisan Produk	88
Tabel 4.13 Data Hasil Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	89
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas	90
Tabel 4.15 Box's Test Of Equality Of Covariance Matrices	91
Tabel 4.16 Levene's Text Of Equality Of Error Variances	91
Tabel 4.17 Descriptive Statistics	91
Tabel 4.18 Tests Of Between Subject-Effects	92
Tabel 4.19 Multivariate Tests	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur <i>New Quiz</i>	14
Gambar 2.2 Fitur <i>Quizzes</i>	14
Gambar 2.3 Fitur <i>Maps</i>	15
Gambar 2.4 Fitur <i>Question Bank</i>	15
Gambar 2.5 Fitur <i>Avatar</i>	16
Gambar 2.6 Fitur <i>Groups</i>	16
Gambar 2.7 Fitur <i>Active Game</i>	17
Gambar 2.8 Fitur <i>Reports</i>	17
Gambar 2.9 Fitur <i>Browse</i>	18
Gambar 2.10 Struktur Lapisan Bumi	37
Gambar 3.1 Desain Pengembangan Pendekatan ADDIE	48
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal	72
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Pendahuluan	72
Gambar 4.3 Tampilan Halaman CP dan ATP	73
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Materi Pembelajaran	73
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Petunjuk <i>Games</i>	74
Gambar 4.6 Tampilan <i>Slide</i> Kode <i>Games</i>	74
Gambar 4.7 Tampilan <i>Slide</i> Nama Peserta	75
Gambar 4.8 Tampilan Halaman <i>Maps</i>	75
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Soal	76
Gambar 4.10 Tampilan Halaman <i>Live Report</i>	76
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Umpan Balik	77
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Profil Pengembang	77

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
Lampiran 2 : Surat Balasan Penelitian
Lampiran 3 : Kisi-Kisi Angket Validasi Media
Lampiran 4 : Kisi-kisi Angket Validasi Tes Keterampilan Berpikir Kritis
Lampiran 5 : Kisi-kisi Angket Validasi Tes Keterampilan Berpikir Kreatif
Lampiran 6 : Lembar Angket Validasi Ahli Media
Lampiran 7 : Lembar Angket Validasi Ahli Materi
Lampiran 8 : Lembar Angket Validasi Praktisi Lapangan
Lampiran 9 : Kisi-Kisi Angket Respon Siswa
Lampiran 10 : Lembar Validasi Angket Respon Siswa
Lampiran 11 : Lembar Angket Respon Siswa
Lampiran 12 : Lembar Angket Tanggapan Guru
Lampiran 13 : Rekap Hasil Angket Respon Siswa
Lampiran 14 : Pedoman Observasi
Lampiran 15 : Hasil Observasi
Lampiran 16 : Pedoman Wawancara
Lampiran 17 : Hasil Wawancara
Lampiran 18 : Kisi-kisi Tes Keterampilan Berpikir Kritis
Lampiran 19 : Kisi-kisi Tes Keterampilan Berpikir Kreatif
Lampiran 20 : Lembar Tes Keterampilan Berpikir Kritis
Lampiran 21 : Lembar Tes Keterampilan Berpikir Kreatif
Lampiran 22 : Rubrik Penilaian Tes Keterampilan Berpikir Kritis
Lampiran 23 : Rubrik Penilaian Tes Keterampilan Berpikir Kreatif
Lampiran 24 : Data Hasil Uji Coba Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kritis
Lampiran 25 : Data Hasil Uji Coba Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kreatif
Lampiran 26 : Rekap Skor Tes Keterampilan Berpikir Kritis
Lampiran 27 : Rekap Skor Tes Keterampilan Berpikir Kreatif
Lampiran 28 : Produk Media *Quizwhizzer* sebagai *Game Based Assessment*
Lampiran 29 : Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian
Lampiran 30 : Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
Lampiran 31 : Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas
Lampiran 32 : Hasil Uji MANOVA
Lampiran 33 : Hasil *Posttest* Kelompok Kontrol
Lampiran 34 : Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen
Lampiran 35 : Hasil Angket Respon Siswa
Lampiran 36 : Modul Ajar

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, Agung, I Gede Astawan, and I Nyoman Rasmen Adi. "Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Berbasis Google Form." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 2 (2022): 250–261. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.682>.
- Adrillian, Hendrisa, Nizaruddin Nizaruddin, and Aurora Nur Aini. "Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP." *Jurnal Kualita Pendidikan* 4, no. 1 (2023): 72–81. <https://doi.org/10.51651/jkp.v4i1.379>.
- Alfian, Muhammad Rijal, Lailia Awalushaumi, Marwan Marwan, Syamsul Bahri, Bulqis Nebulla Syechah, and Nuzla Af'idatur Robbaniyyah. "Analisis Kemampuan Literasi Bidang Matematika Siswa Madrasah Aliyah Manhalul Ma'arif Darek Lombok Tengah Berdasarkan Analisis Data PISA." *Jurnal Pepadu* 4, no. 2 (2023): 309–13. <https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i2.2641>.
- Alifiyah, Choirun Nisah, Magfira Cindy Dianningrum, Bakhrul Rizky Kurniawan, and Cahyani Intan Ramadani. "Pengembangan Asesmen Berbasis Game Education 'Smart Pirates' Pada Materi Tekanan Hidrostatik." *Experiment: Journal of Science Education* 1, no. 1 (2021): 6–12. <https://doi.org/10.18860/experiment.v1i1.11112>.
- Amalia, Risca. "Game Edukasi Dan Cerita Interaktif Sejarah Kerajaan Di Sumatra Menggunakan Algoritma Fuzzy Sugeno Untuk Mengatur Perilaku NPC." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 1, no. 2 (2020): 192–202. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.339>.
- Amalina, Ijtihadi Kamilia, and Tatag Yuli Eko Siswono. "Investigasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pengajuan Masalah Matematika." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2, no. 5 (2016): 54–63.
- Amruddin, Roni Priyanda, Tri Siwi Agustina, Nyoman Sri Ariantini, Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani, and Dwi Astarani Aslindar. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022.
- Anam, Syaiful, Husna Nashihin, Akbar Taufik, Mubarak, Hamela Sari Sitompul, and Yuni Mariani Manik. *Metode Penelitian*. Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023.
- Ananda, Rusydi, and Muhammad Fadhli. *Statistik Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita, 2018.
- Andari, Rafika. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6, no. 1 (2020): 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>.
- Andriani, Fitri, Dina Luluk Kamalia, Muhammad Ridho, Lilik Hariyanti, and Asep

- Purwo Yudi Utomo. "Penerapan Model ASSURE Dengan Menggunakan Media Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Menganalisis Sistematis Dan Kebahasaan Karya Ilmiah Kelas XI." *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)* 1, no. 2 (2023): 102–14. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.126>.
- Annisa, Ahwatul, Sri Wahyuni, and Nur Ahmad. "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Quizwhizzer Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Gerak Dan Gaya." *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 14, no. 3 (2023): 213–25.
- Ardianingtyas, Ilyuna Rizki, Sunandar Sunandar, and Ida Dwijayanti. "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika." *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 2, no. 5 (2020): 401–8. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i5.6661>.
- Arifah, Septi Nurul, Yusra Fernando, and Rusliyawati Rusliyawati. "Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembangan Kepribadian Berbasis Mobile." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 3, no. 3 (2022): 295–315. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2036>.
- Astuti, Puji. "Kemampuan Literasi Matematika Dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi." In *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1:263–68, 2018.
- Azizah, Mira, Joko Sulianto, and Nyai Cintang. "Analisis Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 35, no. 1 (2018): 61–70. <https://doi.org/10.36312/10.36312/vol3iss5pp362-366>.
- Azizah, Nofa Nur, and Rachmad Hidayat. "Pengembangan Asesmen Digital Berbasis Game Edukatif Quizizz Pada Mata Pelajaran Marketing." *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 2, no. 2 (2024): 195–209. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024>.
- Azzahra, S F, C Dewi, and S Lestari. "Pengaruh Aplikasi Padlet Untuk Keterampilan Menulis Terhadap Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar." In *Prosiding Konferensi Ilmiah ...*, 3:59–67, 2022.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C*. Jakarta: Kemdikbud, 2022.
- Baruta, Yusuf. *Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021.
- Batitusta, Fabian Omar, and Vanda Hardinata. "Pengaruh Implementasi Media Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai." *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 7, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York:

- Springer, 2009.
- Brantasari, Mahkamah. "Sosialisasi Stimulasi Spasial-Visual Dengan Building Simulator Game Peserta Didik." *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi* 1, no. 2 (2020): 86–89. <https://mayadani.org/index.php/MAYADANI/article/view/19/22>.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brilliant Rosy. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020): 261–72. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.
- Darma, Budi. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia, 2021.
- Deviana, Tyas, and Nawang Sulistyani. "Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Matematika HOTS Beroerintasi Kearifan Lokal Daerah Di Kelas IV Sekolah Dasar." *JP2SD: Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar* 9, no. 2 (2021): 158–72.
- Dhani, Arini Rahma. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Man 3 Jombang." *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi* 3, no. 3 (2023): 168–72. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v3i3.2614>.
- Dohny, Queencie, and Megawati Soekarno. "Enhancing 21st-Century Learning: The Impact of Gamification with Quizwhizzer on English Language Vocabulary Acquisition." *Indonesian Journal of Educational Science and Technology (Nurture)* 3, no. 1 (2024): 45–60. <https://doi.org/10.55927/nurture.v3i1.8508>.
- Effendi, Darwin, and Dan Achmad Wahidy. "Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–29. Palembang: Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 2019.
- Eka Wati, Winda. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 4 Satu Atap Cimanggu Melalui Problem Based Learning Dengan Strategi Problem Posing." Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2015.
- Elpira, Nira, and Anik Ghufro. "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2015): 157–68. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>.
- Fahmita Sari, Husnul Muawiah, David Adrian Fahrezi Derek, Nurjannah, and Fitriani. "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Quizwhizzer Di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai." *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2024): 39–43. <https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i1.506>.

- Faijah, Nuthfah, Nuryadi Nuryadi, and Nafida Hetty Marhaeni. "QuizWhizzer - Assisted Educational Game Design to Improve Students' Conceptual Understanding Skills." *Multidiscipline International Conference* 1, no. 1 (2021): 455–61. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/ICMT/article/view/2350>.
- Faridah, Nadia Risya. "Pengembangan Model Project Based Learning Berbasis Hybrid Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kritis Peserta Didik SDIT At-Taqwa Surabaya." UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022.
- Fatirul, Achmad Noor, and Djoko Adi Walujo. *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Tangerang: Penerbit Pascal Book, 2021.
- Firdausi, Bilqis Waritsa, Warsono, and Yoyok Yermiandhoko. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 11, no. 2 (2021): 229–43. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>.
- Fitriani, Windi, Suwarjo Suwarjo, and Muhammad Nur Wangid. "Berpikir Kritis Dan Komputasi: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 9, no. 2 (2021): 234–42. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19040>.
- Ghaniem, Amalia Fitri, Anggayudha A Rasa, Ati H. Oktora, and Miranda Yasella. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Gusmania, Yesi, and Tri Wulandari. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa." *Pythagoras* 7, no. 1 (2018): 61–67. <https://doi.org/10.33373/PYTHAGORAS.V7I1.1196>.
- Handayani, Rima, and Dwi Wulandari. "Modern Assessment Dalam Menyongsong Pembelajaran Abad 21 Dan Hambatan Di Negara Berkembang." *Jurnal Pendidikan Edutama* 8, no. 1 (2021): 13. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1363>.
- Hanum. Juwita, Silalahi. Azura Afiyah Arief, and Mahardika. Gilang. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Internet Terhadap Minat Belajar Siswa." *Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 129–33.
- Hartati, Tatat, Vismaia S. Damaianti, Asep Deni Gustiana, Sani Aryanto, and Widia Nur Jannah. *Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Rumah Cemerlang Indonesia, 2022.
- Herawati, Evi, Anak Agung Gede Somatanaya, and Redi Hermanto. "Hubungan Self-Confidence Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Peserta Didik Yang Diajar Menggunakan Model Eliciting Activities (MEAs)." *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)* 1, no. 1 (2019): 1–9. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jarme/article/view/621>.

- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methods*. Kuninga: Hidayatul Qur'an Kuningan, 2019.
- Hidayah, Ratna, Moh Salimi, and Tri Saptuti Susiani. "Critical Thinking Skill: Konsep Dan Indikator Penilaian." *Jurnal Taman Cendekia* 1, no. 2 (2017): 127–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/tc.v1i2.1945>.
- Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal UIN* 1, no. 1 (2021): 28–37.
- Iskandar, Akbar, Widia Winata, Farid Haluti, Muqarramah Sulaiman Kurdi, and Putra Hendra S Sitompul. *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. 1st ed. Makassar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023.
- Iskandar, Sofyan, Primanita Sholihah Rosmana, Aflahatul Fazriyah, Agung Febriyano, and Alya Amrina Rosyada. "Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3339–45. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>.
- Islami, Miranda, and Hadi Soekamto. "Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 2 (2022): 383–92. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.48338>.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Axiom : Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 282.
- Isti Septianing, Lina Melati, Nabila Deo Cantika, and Wannuraniza Destiani. "Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 4, no. 1 (2024): 94–103. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>.
- Juhaeni, Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, and Safaruddin Safaruddin. "Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 2 (2023): 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>.
- Kandia, I Wayan, Ni Made Suarningsih, Wahdah Wahdah, Arifin Arifin, Jenuri Jenuri, and Dina Mayadiana Suwarma. "The Strategic Role of Learning Media in Optimizing Student Learning Outcomes." *Journal of Education Research* 4, no. 2 (2023): 508–14.
- Kavak, Şule. "Digital Game-Based Learning Model As an Educational Approach." *Prizren Social Science Journal* 6, no. 2 (2022): 62–70. <https://doi.org/10.32936/pssj.v6i2.311>.

- Khaeruddin. "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Fisika SMA." In *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*, 178–81, 2019.
- Khairunnisa, Ajeng Alya, I Isrokatun, and Cucun Sunaengsih. "Studi Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Meningkatkan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10, no. 1 (2024): 242–50.
- Kristina, Ajeng. "Pengembangan Asesmen Berbasis Game Dengan Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Matematika." Universitas Borneo Tarakan, 2024.
- Kumalasani, Maharani Putri. "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1A (2018): 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>.
- Kurnia, Lani Dwi, Sri Haryati, and Roza Linda. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 10, no. 1 (2022): 176–90. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.21727>.
- Kurniawan, Syamsul. "Tantangan Abad 21 Bagi Madrasah Di Indonesia." *Intizar* 25, no. 1 (2019): 55–68. <https://doi.org/10.19109/intizar.v25i1.3242>.
- Kurniawan, Yogiek Indra, Uki Hares Yulianti, Nadia Gitya Yulianita, and Muhammad Naufal Faza. "Gamifikasi Media Pembelajaran Untuk Siswa Tuna Rungu Wicara Di Sekolah Luar Biasa B Yakut Purwokerto." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 2, no. 5 (2022): 649–61. <https://doi.org/10.52436/1.jpml.948>.
- Laeli, Rahmi Nur, and Kasmui Kasmui. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media QuizWhizzer Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Larutan Penyangga." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 18, no. 1 (2024): 73–80. <https://doi.org/10.15294/jipk.v18i1.47197>.
- Laia, Shufi Setia, and Syariah Hafizhoh. "Kemampuan Guru Menyesuaikan Antara Materi Pelajaran Dengan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Tajribiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022): 100–113.
- Lestari, Etty Dwi, Hidayah Ansori, and Kamaliyah Kamaliyah. "Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Berdasarkan Aspek the Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) Dalam Menyelesaikan Masalah Aljabar Ditinjau Dari Gender." *Jurmadikta* 3, no. 2 (2023): 50–59. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v3i2.1780>.
- Linda, Zakiah, and Ika Lestari. *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran. Erzatama Karya Abadi*. Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019.

- Majid, Ahmad Suwandi, Suhadirman, and Ahmad Nurul Ihsan. "Efektivitas Media Quizwhizzer Berbasis Game Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 3 Watampone." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): 18105–11.
- Majid, T. H, and S. N Huda. "Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta." *Automata* 1, no. 2 (2020): 23.
<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15583%0Ahttps://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/download/15583/10245>.
- Malik, Mohammad Trias. "Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo." *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 2022.
- Manurung, Alberth Supriyanto, Fahrurrozi Fahrurrozi, Erry Utomo, and Gumgum Gumelar. "Implementasi Berpikir Kritis Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2023): 120–32.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.3965>.
- Mardhiyah, Rifa Hanifa, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, and Muhamad Rizal Zulfikar. "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia." *Lectura: Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2021).
- Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, and Mardiana Andarwati. "Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan." *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5, no. 3 (2020): 219.
<https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>.
- Megahantara, Galang Sansaka. "Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21." *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 2017, 282.
- Meileni, Hetty, Indra Satriadi, Sony Oktapriandi, and Desi Aprianty. "Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard Untuk Pembelajaran Daring." *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* 10, no. 3 (2021): 525. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v10i3.719>.
- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik." *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 9 (2022): 641–49.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>.
- Milala, Hendi Farta, Endryansyah Endryansyah, Joko Joko, and Acmad Imam Agung. "Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash

- Player.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 11, no. 02 (2021): 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>.
- Millati, Nabila Auni. “Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran IPAS Di SD 3 Garung Lor Kaliwungu Kudus.” Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2023.
- Mubarak, A. Zaki. *Penelitian Kuantitatif Dan Statistik Pendidikan*. Tasikmalaya: Pustaka Turats Press, 2021.
- Muhid, Abdul. *Analisis Statistik: 5 Langkah Praktis Analisis Statistik Dengan SPSS for Windows*. Sidoarjo: Zifatama Jawa, 2019.
- Mujiburrahman, Mujiburrahman, Baiq Sarlita Kartiani, and Lalu Parhanuddin. “Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka.” *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2023): 39–48. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.5019>.
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Nadhiroh, Siti Ulpatun, Febriana Kristanti, and Suprpti Endang. “Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Aspek Munandar.” *JET: Journal of Education and Teaching* 4, no. 1 (2023): 99. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.135>.
- Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Sinamora. *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis, 2022. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>.
- Narpila, Suci Dahlya. “Pengembangan Instrumen Penilaian Matematika Berbasis Literasi Numerasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Di MAN 2 Medan.” *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (2023): 446–61.
- Nasir, Muhammad, and Asdar Dollo. *Model Pembelajaran Berpikir Historis*. Kediri: UMPAR Press, 2018.
- Novitasari, Karina Wahyu Ayu. “Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Menurut Indikator Facione Pada Pembelajaran Kimia Daring Dan Luring.” *Jurnal Sains Riset* 13, no. 3 (2023): 839–49. <https://doi.org/10.47647/jsr.v13i3.2017>.
- Nugraha, Eggie, Syihabuddin, and Vismaia S. Damaianti. “Kemampuan Bepikir Kreatif Mahasiswa Dalam Menulis Cerpen Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah.” *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah* 12, no. 1 (2022): 11–33. <https://doi.org/10.23969/literasi.v12i1.5071>.
- Nurdin, Noviana, Munar, and Taufiq. “CD Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Teknologi Terapan and Sains* 4.0 1, no. 2 (2020): 129. <https://doi.org/10.29103/tts.v1i2.3251>.

- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Miskat* 03, no. 1 (2018): 171–87.
- Oktavian, Anisa Widhi, Dita Wahyuni, and Farida Istiani. "Penerapan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas V Di SD Negeri Lajuk Sidoarjo." *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 106–14. <https://app.quizwhizzer.com/play>.
- Oktika, Firda Indri, Rr. Festi Himatu Karima, and Siti Musarokah. "Using Quizwhizzer Game to Improve Students ' Vocabulary Mastery of Seventh Grade of SMP N 2 Rembang in the Academic Year 2021-2022." In *English Teaching, Literature and Linguistics (Eternal) Conference*, 3:199–209, 2023.
- Permana, Natalis Sukma. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native." *Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22, no. 2 (2022): 313–21. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>.
- Permanasari, Anggit, Ari Widodo, and Ida Kaniawati. "Analisis Tingkat Disposisi Kreatif Dan Posisi Disposisi Kreatif Siswa SMP Dalam Pendidikan IPA." *PENDIPA Journal of Science Education* 6, no. 1 (2022): 308–14. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.308-314>.
- Permatasari, Karenhapukh, and Yohana Setiawan. "Meningkatkan Minat Dan Berpikir Kritis Siswa Kelas 6 SD Melalui Pengembangan Game The Rotation." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 1408–18.
- Potts, Bonnie. "Strategies for Teaching Critical Thinking." *Practical Assessment, Research and Evaluation* 4, no. 3 (2019): 1994–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.7275/hdhj-fc81>.
- Pradilasari, Lia, Abdul Gani, and Ibnu Khaldun. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7, no. 1 (2020): 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>.
- Premana, Agyztia, Akhmad Pandhu Wijaya, Robert Rizki Yono, and Stifada Nurul Hayati. "Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game." *Tekinfo: Jurnal Bidang Teknik Industri Dan Teknik Informatika* 23, no. 2 (2022): 66–75. <https://doi.org/10.37817/tekinfo.v23i2.2597>.
- Purnama, Sigit, Maulidya Ulfah, Errifa Susilo, Mutmainnah, and Amalia. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Multiartha Jatmika Yogyakarta, 2021.
- Purnamasari, Sulfi, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, and Fiqoh Afriliani. "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2020): 177–80.

- Putra, Aldi Ivandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Muatan IPA Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia Di Sekolah Dasar." Universitas Jambi, 2023.
- Putra, Yusfringka Adhi Sanjaya, Vivi Rulviana, and Apri Kartikasari. "Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar." In *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4:637–43, 2023.
- Putri, Silvani Mustika, Fitri Arsih, Muhyiatul Fadilah, and Ria Anggriyani. "Validitas Instrumen Soal Tes Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Komponen Ekosistem Dan Interaksinya." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 24253–61.
- Rahayu, Maya Sri, Izhar Hasan, Asmendri Asmendri, and Milya Sari. "Relavansi Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan." *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* 4, no. 1 (2023): 108–18. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.925>.
- Ramadaniati, Setta, Dian Ahkam Sani, and Mochammad Firman Arif. "Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran." *INTEGER: Journal of Information Technology* 6, no. 1 (2021): 1–8. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200>.
- Rapika, Dilla, Hafsa Salsabila, Monika Lintang, Sri Lestari, and Baskoro Adi Prayitno. "Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Di Salah Satu SMP Negeri Surakarta." *BIOSFER : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi* 3, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.23969/biosfer.v3i1.981>.
- Ratna, Desy. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. Karanganyar: Redaksional Kapri, 2023.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rifa'i, Yasinta Septiana. "Hubungan Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Rejosari Natar Lampung Selatan." UIN Raden Intan Lampung, 2023.
- Risanjani, Alfani. "Efektivitas Model Pembelajaran Matematika Knisley Berbantuan Media Quizwhizzer Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *DEWANTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2023): 1–7.
- Rohmah, Balqis Fauzatul. "Analisis Aplikasi Penilaian Pembelajaran MI / SD Berbasis Digital." *Jurnal El-Aulady* 1, no. 1 (2022): 5.
- Romadhon, Dwi Nanda Akhmad. "Implementasi Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPS Pada Jenjang Sekolah Menengah Pertama Sebagai Eksistensi Meningkatkan Keterampilan Abad 21." *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Sejarah Universitas Batanghari* 3, no. 2 (2019): 94.
<https://doi.org/10.33087/istoria.v3i2.69>.
- Romah, Miftahul Mukar. “Dampak Game Online Bagi Kepribadian Sosial Santri Madrasah Diniyah Al-Huda Desa Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo.” Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021.
- Rositawati, Dwi Nugraheni. “Kajian Berpikir Kritis Pada Metode Inkuiri.” In *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 3:74, 2019.
<https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v3i0.28514>.
- Rosnaeni, Rosnaeni. “Karakteristik Dan Asesmen Pembelajaran Abad 21.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4334–39.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>.
- Ruzniar, Riza. “Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Geometric Dissections Materi Segi Empat Di Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7, no. 3 (2018): 1–14.
- Sae, Herlin, and Elvira Hoessein Radia. “Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD.” *Indonesian Journal of Education and Social Sciences* 2, no. 2 (2023): 65–73.
<https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>.
- Samin. *Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi*. Sumedang: Mega Press Nusantara, 2023.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, Dan Prosedur*. Jakarta: Prenada Media Group, 2015.
- Saputri, Ovie Nurkholizah. “Analisis Aplikasi Game Edukasi Dalam Mengenalkan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun.” Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.
- Sasmita, Amanda Bella, Mujiyem Sapti, and Prasetyo Budi Darmono. “Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis RME Menggunakan Media Interaktif Quizwhizzer Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Pedagogy* 8, no. 2 (2020): 379–86.
- Septiana, Ayu Nanda, and I Made Ari Winangun. “Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar.” *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2023): 43–54.
- Setiawan, Yosep. “Program Layanan Bimbingan Konseling Pribadi Sosial Untuk Meningkatkan Daya Juang Siswa.” *Jurnal Bimbingan Konseling* 5, no. 1 (2019): 1–22.
- Setyawan, Dedi. “Pengembangan Media Game Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” Universitas Negeri Yogyakarta, 2020.

- Sholichah, Ana Fatwatush. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa SD Kelas IV*. Surakarta: Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, 2020.
- Simbolon, Erin Radien, and Fransisca Sudargo Tapilouw. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Berpikir Kritis Siswa Smp." *Edusains* 7, no. 1 (2015): 97–104. <https://doi.org/10.15408/es.v7i1.1533>.
- Sofiah, Rodatus, Suhartono Suhartono, and Ratna Hidayah. "Analisis Karakteristik Sains Teknologi Masyarakat (Stm) Sebagai Model Pembelajaran: Sebuah Studi Literatur." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 1–18. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2611>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suhelayanti, Syamsiah, Ima Rahmawati, Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, and Nita Suleman. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2018.
- Sukardi, Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020.
- Supriadi, Gito. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2021.
- Susanti, Wilda, Linda Fatmawati Saleh, Nurhabibah, Agustina Boru Gultom, Gazi Saloom, and Theofilus Acai Ndorang. *Pemikiran Kritis Dan Kreatif*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2008.
- Susanto, Devinta Agung, and Erik Aditia Ismaya. "Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko." *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 5, no. 1 (2022): 104–10. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>.
- Syahputra, Edi. "Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia." In *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN*, 1:1276–83. Medan: Universitas Negeri Medan, 2018. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Syahroni, Siti, Rahmatika Elindra, and Nunik Ardiana. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Kelas X TKJ SMK Swasta Harapan." *Jurnal MathEdu* 4, no. 3 (2021): 348–55.
- Tendrita, Miswandi, Susriyati Mahanal, and Siti Zubaidah. "Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Remap Think Pair Share The Empowerment of Creative Thinking Skills through Remap Think Pair Share."

- In *Proceeding Biology Education Conference*, 13:285–91. Universitas Negeri Surakarta, 2016.
- Titin, Titin, Anisya Yuniarti, Amalia Putri Shalihah, Dea Amanda, Ineke Laili Ramadhini, and Virga Virnanda. “Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran.” *JUTECH: Journal Education and Technology* 4, no. 2 (2023): 111–23. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>.
- Tumanggor, Mike. *Cara Jitu Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21*. Ponorogo: Gracias Logis Kreatif, 2020.
- Ulandari, Nelpita, Rahmi Putri, Febria Ningsih, and Aan Putra. “Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Teorema Pythagoras.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2019): 227–37. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.99>.
- Uliana Hidayatika, and Didah Nurhamidah. “Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia.” *Aksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 8, no. 1 (2024): 79–90. <https://doi.org/10.21009/aksis.080106>.
- Ulya, Maziyaatul. “Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 10, no. 1 (2021): 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>.
- Wahyono, Teguh. *25 Model Analisis Statistik 17*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009.
- Wahyuningsih, Sri. “Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning.” *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4, no. 2 (2022): 1.
- Wahyuningsih, Fahmi, Rr P Dyah Woroharsi, Lutfi Saksono, and Suwarno Imam Samsul. “Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media.” In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021*, 209:148–52, 2021.
- Warta Santhalia, Prima, Morris David Hukunala, and Marmi Sudarmi. “Pengembangan Aplikasi Gambas Mie: Game Based Assessment Momentum and Impulse.” *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* 13, no. 2 (2024): 130–38. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i2.86036>.
- Wibowo, Ari. “Pemanfaatan Game Matematika Daring Untuk Penilaian Portofolio Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2020): 50–64.
- Winarti, Wiwik, Joko Winarto, and Widha Sunarno. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Vol. 19. Jakarta: Mefi Caraka, 2009.
- Wulan, R.A. Eflin Nawang. “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Intertekstual Untuk Mengkonstruksikan Model Mental Siswa Pada Sifat Asam Basa Larutan Garam Secara Mandiri.” Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.

- Yanti, Rida Adhari, and Novaliyosi Novaliyosi. "Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Skill Yang Dikembangkan Dalam Tingkatan Satuan Pendidikan." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2023): 2191–2207. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2463>.
- Yaqien, Ainul. "Meta Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*. 7, no. 2 (2021): 3.
- Yunita, Neneng, Tina Rosyana, and Heris Hendriana. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Berdasarkan Motivasi Belajar Matematis Siswa Smp." *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 1, no. 3 (2018): 325. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p325-332>.
- Zamzami, Muhammad Rifqi. "Pengembangan Media Roda Putar Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Yapita Surabaya." UIN Sunan Ampel Surabaya, 2023.
- Zubaidah, S. "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. Online," no. 2 (2020): 1–17.
- Zuhlina, Zela. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Android Menggunakan Construct 3 Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI SMA." Universitas Jambi, 2023.
- Zulhelmi, Adlim, and Mahidin. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 05, no. 01 (2017): 72–80.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A