

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L; Rusmana, I, M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Sesiomadika* (Hal 1-7).
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Permana Media Group.
- Ardiansyah, M. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan Dengan Platform Quizizz. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 82-91.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arliani, E. (2011). *Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Basri, H. (2018). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 18(1), 1-9.
- Candra, F. A., & Sinaga, F. J. (2022). Kendala guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis information communication technology (ICT) di SD. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 257-264.
DOI: <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.197>
- Creswell, J. W. (2020). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

- Fadhilah, N. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Bola Enak Terhadap Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah. Magelang
- Firmansyah, A. A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz pada pembelajaran tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Tk Anak Bangsa*. *Al-Abyadh*, 5(1), 42-50. DOI: <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- Imron, M. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Google Classroom Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Juwana Pati* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan: Perdana publishing.

- Khoerunisa, S. (2022) *Analisis Faktor Konfirmatori Interaksi Belajar Siswa Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran PAI* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA).
- Lestari, D. S., & Aprilianti, R. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Anak Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Kober Diraasah Al-Qur'anniyyah*. Jurnal Edukasi Generasi Emas Sebelas April, 1(1), 9-20. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jege>
- Maghfiroh, N. W. (2018). *Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan*. Al Ghazwah, 2(2), 207–226
- Muassar, M. Z. (2022). TREN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI JUDUL SKRIPSI PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA FTIK IAIN PALOPO. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1(4), 765-770.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP*. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 64-73.
- Mundiarti, V. (2014). *Identifikasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Se-Kecamatan Praya Kabupaten Lombok Tengah Tahun Ajaran 2014/2015* (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Nurhadi, N. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI*, 2(1), 77-95.

- Nursyamsiah, H., Cendana, T. P., Rohaeti, E. E., & Alam, S. K. (2019). *Kemampuan berpikir simbolik anak usia dini pada usia 5–6 tahun*. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 2(6), 286-294.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Rohmad, H. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada Materi Sepak Bola Kelas VIII A di SMP Negeri 1 Samigaluh Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14713-14718
- Roostin, E., & Aprilianti, R. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Dakuca Untuk Menstimulasi 6 Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 13-24.
- Santrock, J. W. (2007). *Child Development Eleventh Edition*. Singapore: McGraw Hill International Editions.
- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi Pendidikan, Terj. Tri Wibowo B.S.*, Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Suparno, P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syamsu Yusuf L. N. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Grafindo Persada,
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.