

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah Wildah Rahayu dkk. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches* Vol. 4 No. 2, April 2024. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Agung, A.A Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Ajeng Fani Yustina & Yahfizham. 2023. Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid Game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 7 No. 1, Desember 2023. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- Arends, R.I. 2012. *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin, H. & Wahyuni, E.N. 2012. *Teori Belajar dan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budi, S.S., Firman & Desyandri. 2021. Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 234-241. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/938>.
- Candiasa, I Made. 2010. *Statistik Multivariat disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candiasa, I Made. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi ITEM dan BI STEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan IKIP Negeri Singaraja.
- Cheng, Y.-M., Lou, S.-J., Kuo, S.-H., & Shih, R.-C. 2013. Investigating elementary School Students’ Technology acceptance by Applying Digital Game Based Learning to Environmental Education. *Australasian Journal of Educational Technology*. 29(1), 96-110.
- Coffey, H. 2009. *Digital Game-Based Learning*. Learn NC.
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 468.

- Dantes, Nyoman. 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: Rajawali Pers.
- Dantes, Nyoman. 2021. *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press Singaraja.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas Nomor 22/2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Dona dkk. 2023. Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Game Quizizz Paper Mode pada Peserta didik Kelas V SD 5 Margorejo. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pascasarjana Universitas PGRI Semarang* Volume 1 No. 1
- Donald S. Santosa S. 2022. Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 17.
- Fathurrahman dkk. 2012. *Pengantar Pendidikan, Prestasi*. PT Pustaka.
- Firdianti, A. 2018. *Implementasi Manajemen Berbaiss Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Lampung: CV.GRE Publishing.
- Firosa N. A. 2018. Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 250.
- Ginting Abdorrakhman. 2008. *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Humaniora
- Hayu Ika Anggraini dkk. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning di Sekolah Dasar. *Japendi* Vol. 2 No. 11, Nopember 2021.
<https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Hidayat, R. 2018. Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2),71–85. HYPERLINK"<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>.
- Huda, Miftahul. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Irfan, N. 2018. *Hubungan Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.

- Kemendikbudristek. 2024. Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum Merdeka.
- Khasanah, D.U.K.V. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Bantuan Media UNO STAKCO for Question Card terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat. *Jurnal Ilmiah Saraswati*, 182-184.
- Kireida Rona Islam dkk. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal.ideaspublishing* Vol. 10 No. 3, Agustus 2024. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Komang Redy Winatha, I. M. 2020. Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 199.
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif.
- Kudri, A, Maisharoh. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 3, 4633-4635.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Laila Mukaromah dkk 2024. Pengaruh Model Game Based Learning berbantuan Media Kubus Magic terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I. *Borobudur Educational Review* Vol. 1 No. 2, April 2021.
<https://doi.org/10.31603/bedr.5663>
- Lawshe, C. H. 1975. A quantitative approach to content validity. *Personal Psychology*, 28(4), 563-575. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.1975.tb01393.x>
- Limb, Peter. 2008. *Nelson Mandela: A Biography*. Greenwood Press London.
- Locke, Mirrin. 2020. *Strategic Planning and Management in the MICE Sector Case Study of The Auckland Region*. The University of Waikato.
- Lubis, Maulana Arafat dkk. 2022. Strategi Orang Tua Mendidik Anak Usia Dini dalam Mengamalkan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini Buhuts Al-Athfal* Volume 2, No. 2, Tahun 2022.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mawarni, Fitriyana 2019. Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Pokok Teks Eksposisi di Kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Sembawa

- Kabupaten Banyuasin. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* Volume 9, No. 2, Tahun 2019.
- Muhibin, Syah. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Noviyantini, G. V. 2018. Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 112.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Permana, N.S. 2022. Game Based Learning sebagai Salah satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*. Vol. 22, 314-319.
- Prilyawati, K.T., Arcana, I.N, & Margunayasa, I.G. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Terbalik Berbasis Keterampilan Proses Sains terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bugbug. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Putri, A.R, M. Ali Z. 2019. *Implementasi Kahoot sebagai media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial*. Kudus.
- Putri, Wibawa, P.A.C, Mumtazia. H.Q. SHolaihah. L.A & Hikmawan R. 2022. Game Based Learning sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRETED Joirnal of Information Technology and Vocational Education*, Volume 3, 18-21.
- Rahayu, Ani Sri, 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, N. A. M. 2023. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Science & Technology*, 10-11.
<https://eprints.unm.ac.id/id/eprint/33485>
- Reigeluth, Charles. 2015. *Instructional Design Theories and Models: The Learner-Centered Paradigm of Education*.
- Rike Andriani, R. 2019. Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol.4 No.1, 81.
- Riyanto, Y. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran*. Depo: Raja Grafindo Persada.

- Santosa, R. B. 2017. Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris IAIN Surakarta. *Jurnal Ilmiah Didaktika* Vol. 18, No. 1, 88.
- Soeparwoto. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Slavin, Robert.E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sri Mertasari, N.M. 2021. *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Stiller, K. D., & Schworm, S. 2019. Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language: Effects on Motivation, Cognitive Load, and Performance. *Frontiers in Education*, 4(March), 1–19. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00018>
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukardi, 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tirtonegoro, Sutratinah. 2001. *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik (Konsep, landasan teoritis praktis dan Implentasinya)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Uno, B. H. 2016. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Untung Nopriansyah & Dara Ismanuar (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI melalui Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Dasar* Vol. 11 No. 1, Juni 2024. <https://doi.org/10.3390/su12104306>
- Vusić, D., Bernik, A., & Geček,R. 2018. *Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems*. *Technical Journal*, 1(2), 11–17.

- Wahyuni, R. 2015. *Perbedaan Hasil Belajar Pada Seni Rupa Pada Mata Pelajaran Seni*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wasty Soemanto. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wena, M. 2016. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiana, I. W. 2022. *Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3.
- Winatha, K.R.I.M. 2020. Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 199.
- Yusuf. A.M. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Arifin. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda.

