

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat. *Journal of Education Research*, 5(3), 3723–3730.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (D%GBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896.
- Antoro, B., Meilisa Amelia, M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. *Madaniya*, 4(1), 399–404.
- Dewi, S. L., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Metode Mengajar terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 755–764.
- Dias Ansori, A. F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X di Sekolah MA Miftahul Ulum Bettet Pamekasan. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*, 6(4), 1–11.
- Fitriana, N. (2023). Penerapan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102–111.
- (2018), M. (n.d.). PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS II SDN DURI KOSAMBI 06 PAGI. 3, 276–287.
- Angelika, M., Saputri, S. A., & Lestari, R. (2023). (2023). *Mimbar PGSD Flobamorata*. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 118–126. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index%0AVol>.
- Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat. *Journal of Education Research*, 5(3), 3723–3730. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1069>
- Antoro, B., Meilisa Amelia, M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. *Madaniya*, 4(1), 399–404. <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/372>
- Astawa, I. B. M. (2018). B. dan P. R. P. (2018). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. In Sustainability (Switzerland) (Vol. 11, Issue 1)*.
- Astuti. (2013). Meningkatkan Keaktifan Peserta..., Dwi Astuti, FKIP UMP, 2013. 6–24.
- Badelah, (2021). (2021). No Title. 1(2), 214–224.
- Dara, E. N., & Titin. (2016). Pada materi ruang lingkup biologi kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 7(1), 45–56.
- Dasar, D. I. S., Anggraini, H. I., Kusumaningrum, S. R., & Malang, U. N. (2021). Pendidikan PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME MATEMATIKA BERBASIS HOTS DENGAN METODE DIGITAL GAME BASED LEARNING (DGBL) * Correspondence INFO ARTIKEL Diajukan Diterima Diterbitkan Kata kunci : Hayu Ika Anggraini , Nurhayati Keywords : Pendahuluan Teknolo. 2(11), 1885–1896.

- Dewi, S. L., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Metode Mengajar Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 755–764. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.755-764>
- Dias Ansori, A. F. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X DI SEKOLAH MA MIFTAHUL ULUM BETTET PAMEKASAN. *Jurnal Pengembangan Dan Penelitian Pendidikan*, 06(4), 1–11.
- Firosa Nur Aini. (2018). Pengaruh Game Based Learning Volume 6 Nomor 3 Tahun 2018 PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS Firosa Nur ' Aini Program Studi Pendidikan Ekonomi , Fakultas Ekonomi , Universitas. *Jurnal Pendidikan*, 6, 249–255.
- Fitriana, N. (n.d.). Penerapan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. 102–111.
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820.
- Handayani, H., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. 4, 167–176.
- Hidayat, M. S., & Hamidi, M. F. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Game Based Learning Untuk Kelas X-E7 Sman 5 Surakarta Semester Ganjil Tahun 2023/2024. *Geadidaktika*, 3(2), 219. <https://doi.org/10.20961/gea.v3i2.78775>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2034). No Title. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.36928/jlpd.v2i2.2033>
- Kartika, A., Sunarto, S., Rahman, F. R., & MacHmuddah, Z. (2020). Determinants of capital structure and their effect to company's value: Study in LQ 45 companies listed in Indonesia stock exchange. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 9(3), 156–165. <https://doi.org/10.36941/ajis-2020-0051>
- Lodan. (2020). Minat belajar geografi siswa SMA Negeri Se-Kabupaten Bangka. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 24(1), 25–33. <https://doi.org/10.17977/um017v24i12019p025>
- Manajemen Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Insan Cendekia. (n.d.). Oleh :Tukiran Taniredja, Irma Pujiati, & Nyata.
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Nandi, N. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan. *Jurnal Geografi Gea*, 6(2), 1–9. <https://doi.org/10.17509/gea.v6i2.1741>
- Ni'maturroddhiyah1, Sriyanto2, Andi Irwan Benardi3, S. B. N. (2024). Efektivitas Penggunaan Township Game pada Materi Struktur Keruangan dan Perkembangan

- Kota untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN 2 Rembang. *Edu Geography*, 11(3), 1–9. <https://doi.org/10.15294/edugeo.v11i2.69710>
- Nufus, I. A. K., Rahman, N. A., & Marthinu, E. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Ternate. *Pangea: Wahana Informasi Pengembangan Profesi Dan Ilmu Geografi*, 1(2), 75. <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/pangea/article/view/1483>
- Oktavia, S., Herawati, H., & Guntara, F. (2025). *Jurnal pendidikan ips*. 15(4), 1534–1546.
- Penelitian, J., Jppi, I. P. S., Siahaan, R., Arent, E., & Haloho, B. (2024). Peningkatan Partisipasi Dan Minat Belajar Geografi Melalui Pendekatan Game-Based Learning Pada Peserta Didik *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*. 18(2), 173–181.
- Pratiwi, R., Habadi, N., & Harahap, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning. 1(7), 592–596.
- Rahayu, M. (2013). Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(3), 1–17. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/4052>
- Ranigusti, D. dalam. (2009). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Refanda, F. R. (n.d.). Penerapan Metode Student Centered Learning pada Siswa Kelas 2 SD Muhammadiyah Kaliwates Jember. 4(Suarjani 2019), 2050–2057.
- Samudera, A. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. *Penggunaan 2Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital.*, 55.
- Sari, W.N., Murtono & Ismaya, E. A. 2021. (2020). *Jurnal Inovasi Penelitian*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Sari, Y. P., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(1), 45-53. 1(27), 45–53.
- Schmidt, R. &. (2014). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*, 08(1), 1348–1363.
- Sugiyono, Jasmalinda. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pt. Global Eksekutif Teknologi, 1–169.
- Treman, I. W. (2011). *Issn 1412 - 8683*. 11(23), 66–85.
- Valentino, A., Buwono, S., & Aminuyati. (2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa mata pelajaran akuntansi jurusan akuntansi di SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(9), 1–10. jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/3241
- Wardani, D. A. P., Pujiastutik, E. F., & Sholekh, N. (2024). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KRITIS SISWA. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 166–181. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4665>
- Windy Aida Adam, Titin Nurhayatin, & Lili Sadeli. (2024). Penerapan Game-Based Learning Berbantuan Kahoot Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Bina Warga Bandung. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa,*

