

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800>
- Adila, A. S., Afifulloh, M., & Lismanda, Y. F. (2020). Penggunaan Kombinasi Metode Pembelajaran Konvensional Dan Modern Di RA Muslimat NU 15 Sukun Malang. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 9. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/7850>
- Adnyana, I. M. D. M. (2021). Populasi dan Sampel. Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, 14(1), 103–116. <https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767>
- Agung. A. A. G. (2020). Buku Ajar Evaluasi Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). Statistika Dasar Untuk Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2022). Inferensial Untuk Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Al-Khariqi, M. S., & Permadi, D. A. (2024). *Adversity Quotient* dan Motivasi Akademik Santri Remaja Akhir. *Psycomedia: Jurnal Psikologi*, 4(1), 32–39. <http://journal.librahmy.ac.id/psychomedia/%0a>
- Amin, Y., Siswanto, J., Untari, M., & Kaniatri, N. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Aspek Proses dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN Pedurungan Kidul 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1998), 653–664. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7362>
- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung. *Consilium: Education And Counseling Journal*, 1(2), 193. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Game* Matematika Berbasis Hots Dengan Metode *Digital Game Based Learning* (DGBL) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Anggraini, P. N., & 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/https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1069>
- Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & Ardana, I. W. (2024). *The Effectiveness of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos on Children's Tolerant Character in River Watersheds*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 424–429. Universitas Pendidikan Ganesha <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.72555>

- Aridiyanto, M. J., & Penagsang, P. (2022). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kinerja Koperasi (Studi Kasus : Koperasi Di Surabaya Utara). *Jeb17 : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 7(01), 27–40. <https://doi.org/10.30996/jeb17.v7i01.6542>
- Ariffin, N. A. N., Ramli, N., Nik Badrul Alam, N. M. F. H., Yusof, Y., & Suparlan, A. 2022. *Effectiveness of Gamification in Teaching and Learning Mathematics*. *Journal on Mathematics Education*. Volume 13(1), hlm. 173–190. <https://doi.org/10.22342/jme.v13i1.pp173-190>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Baharizqi, S. L., Iskandar, S., Kurniawan. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8, 9–16. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas%0a>
- Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Coreldraw* Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115–128. Universitas Pendidikan Ganesha <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v12i2.49230>
- Ccoa, N. M. Q., Choquehuanca, M. E. F., & Paucar, F. H. R. (2023). *An Application Of The Quizizz Gamification Tool To Improve Motivation In The Evaluation Of Elementary School Students*. *International Journal Of Information And Education Technology*, 13(3), 544–550. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.3.1837>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Sugiharni, G. A. D. & Gama, A. W. O., "The Presence of the JOFF Formula as an Effort to Optimize the DIVAYANA Formula Ranking Results," 2024 4th International Conference of Science and Information Technology in Smart Administration (ICSINTESA), Balikpapan, Indonesia, 2024, 242-247, [https://doi: 10.1109/ICSINTESA62455.2024.10748133](https://doi.org/10.1109/ICSINTESA62455.2024.10748133).
- Damira, R. (2023). Peran Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Pada Muatan Ips (Studi di SD Negeri 06 Medan Selayang). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi*, 4(2), 150–156. <https://doi.org/10.30596/jmp-dmt.v4i2.14709>
- Dewi, K. E. A. F., Agustiana, G. A. T., & Wirabrata, D. G. F. (2025). Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 16(1), 13–26. https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v16i1.5801
- Dewi, K. R., Werang, B. R., & Wirabrata, D. G. F. (2024). Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Permainan Gobak Sodor Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Innovation and Learning*, 3(1), 33–44. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://doi.org/10.23887/jil.v3i1.74504>
- Diandaru, B. H. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika di MTS Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widyatama*,

- 2(2), 185–196. <https://jurnal.bbpmptjateng.id/index.php/jpw/article/view/17/20>
- Eddison, A., Hariyanti, H., & Hambali, H. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Pancasila Pada Guru MGMP PPKN SMA/SMK. *JCES (Journal Of Character Education Society)*, 6(1), 67–76. <https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.10556>
- Elisya, D. W. P. (2024). Implementasi Model Pembelajaran *Game Based Learning* dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Materi Peran dan Kedudukan Warga Negara Indonesia Elemen NKRI Pada Peserta Didik Kelas X4 Semester Genap SMA Negeri 2 Madiu. *Prosiding Magister Pendidikan IPS*, 1, 227–236. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/promagips%0aimplementasi>
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.
- Fadillah, G. R., & Nurholis, E. (2022). Pembumian Nilai Pancasila: Upaya Pembentukan *Good Citizen* Bagi Generasi Muda sebagai Instrumentasi Pendidikan Karakter. *Ilmiah Mahasiswa Pascasarjana Administarasi Pendidikan*, 10(4), 1–8. <https://jurnal.unigal.ac.id/adpen/article/download/8831/5236>
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Fauziyyah, D. H., Antik Sari, N. T., & Wulan, N. S. (2024). Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan *Quizizz* terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i2.1450>
- Findley, M. G., Kikuta, K., & Michael, D. (2021). *External Validity. Annual Review Of Political Science*, 365–393. <https://doi.org/10.1002/9781119111931.ch99>
- Fitriah, F., & Indrakurniawan, M. (2025). *Influence Of Self-Efficacy On Learning Motivation Among Primary School Students. Indonesian Journal Of Multidiciplinary Research*, 5(1), 165–174. <https://doi.org/10.17509/ijomr.v5i1.81744>
- Fitriawanti. (2023). Pendekatan Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Journal Of Education*, 1(1), 11–24.
- Haluti, I., Eraku, S. S., & Mohamad, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Pada Materi Lingkungan Dan Kependudukan Kelas XI SMAN 5 Gorontalo Utara. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 13(1), 49–59. Universitas Pendidikan Ganesha <https://doi.org/10.23887/jjppg.v13i1.79268>
- Hamidah, N., & Barus, M. I. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 093 Mandailing Natal. *Jurnal Literasiologi*, 7(3), 20–32. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v7i3.316>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar

- Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hatmiah. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Tabalong. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (Jipkl)*, 5(3), 688–689.
<https://www.jipkl.com/index.php/jipkl/article/view/271%0a>
- Hidayah, N., Hambali, S. U., & Millenia, T. F. (2021). Pemanfaatan Media *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X. *Prosiding Samasta*, 620–631.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/samasta/article/view/620631>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Himmawan, D. F., & Juandi, D. (2023). *Games Based Learning In Mathematics Education*. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1), 41–50.
<https://doi.org/10.30738/union.v11i1.13982>
- Indrayana, I. B. A. (2022). *The Implementation Of Learning Media: Quizizz Application In Efl Remote Learning*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 10(1), 1–6. Universitas Pendidikan Ganesha
<https://doi.org/10.23887/jpbi.v10i1.44748>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Isnawati, D., Hartati, & Aryanti, S. (2024). *Measurement of Pencak Silat Physical Activity in Indralaya 1 Public Senior High School*. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*.
- Isnawati, R., Sakti, B. P., & Suwartini, S. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas II SDN 1 Towangsan Gantiwarno Tahun Ajaran 2023 / 2024. *Nian Tana Sikka : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(5), 01–11. <https://doi.org/10.59603/niantanasikka.v2i4.476>
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Al Asma : Journal Of Islamic Education*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>
- Junarso, Sulistyarini, & Supriadi. (2019). Studi Pelaksanaan Pendekatan Saintifik Pada Proses Pembelajaran Sosiologi Di SMA Negeri Se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3), 1–11.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/32417>
- Khaidir, F., Amran, A., & Noor, I. A. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Mewujudkan *Sustainable Developments Goal's*. *Attadib: Journal Of Elementary Education*, 7(2), 1–27. <https://www.jurnalalfai->

uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/1944

- Koyan, I. W. (2012). Statistika Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kusumayani, N. M. N., & Widayana, G. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Modul Ajar Mata Kuliah Matematika Teknik Untuk Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Pendidikan Ganesha. *Journal On Teacher Education*, 5(2), 225–233. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i2.21521>
- Kususa, S. A., Lukitowati, & Sakdiyah, S. H. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Pembuatan *Scrapbook* Pada Materi IPAS di Kelas 4A SD Bandung Rejosari 01 Kota Malang. Seminar Nasional PPG Unikama, 1(1), 34–41. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ppg/article/view/706>
- Lubis, M. A., Marina, N., & Hamidah, H. (2022). Strategi Orang Tua Mendidik Anak Usia Dini dalam Mengamalkan Nilai-Nilai Pancasila. Buhuts Al-Athfal: *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(2), 158–174. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v2i2.6021>
- Lubis, R., Masriana, M., Ritonga, Y., & Hasanah, N. (2025). Analisis Perkembangan Peserta Didik Anak Sekolah Dasar Kelas 1 di SD IT Al Hijrah 2 Laut Dendang. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 178–190. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1498>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maimunah, S., & Kusmiyati. (2025). Dampak Pembelajaran Berbasis *Game* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Pendabab 3. Edukasi Elita: *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 72–81. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i1.942>
- Maliani, Y., Suastika, I. N., & Dantes, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 15(1), 50–61. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ep/article/view/4808
- Mardiana, & Jasiah. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Arcs Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di MTS Darul Amin. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(12), 213–221. <https://ojs.co.id/1/index.php/jpi/article/view/2442>
- Mukaromah, L. (2021). Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Kubus *Magic* Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I. *Borobudur Educational Review*, 1(02), 10–21. <https://doi.org/10.31603/bedr.5663>
- Mulya, G., & Lengkana, A. S. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *Competitor: Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga*, 11(2), 109–116. <https://doi.org/10.26858/cjpko.v12i2.13781>

- Murtiyasa, B., & Amini, A. D. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran Matematika Di Era Covid-19. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1554. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3711>
- Murtopo, A., Rahmaisyah, R., & Jusmaini, J. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era Digital 4.0. *Al-Afkar : Manajemen Pendidikan Islam*, 11(02), 96–110. <https://doi.org/10.32520/al-afkar.v11i02.626>
- Naashir, F. A., & Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 17 Jakarta Fakhri. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 289–294. <https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/jlpi/article/view/597/477>
- Narpila, S. D., Pitaloka, D. D., Ramadhan, R., & Rusydi, A. M. (2025). Perbandingan Kegiatan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Kls VIII A SMP Cerdas Bangsa, Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang). *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 210–220. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1501>
- Ngaisah, S., Yadi, F., & Pratama, A. (2023). Pengaruh Metode Kerja Kelompok Terhadap Kemandirian Belajar Cakram Warna Kelas IV Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1112–1122.
- Ningsi, S. S., Nurhayati, L., & Adiko, H. (2025). Implementasi Motivasi Belajar Peserta Didik SD Laboratorium UNG Kota Gorontalo. *Lentera Edukasi*, 3(1), 11–18. <https://bakticendekianusantara.or.id/index.php/ojs-bcn>
- Ningsih, W., Kamaluddin, M., & Alfian, R. (2021). Hubungan Media Pembelajaran Dengan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP IPTEK Sengkol Tangerang Selatan. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 06(01), 77–98. <https://doi.org/10.26618/jtw.v6i01.4452>
- Ningtyas, R. K., & Syaodih, E. (2020). *The Utilization Of Quizizz Learning Media For Learning Basic Education. The 3rd International Conference On Elementary Education (Icee 2020)*, 3(1), 112–118. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v10i1.44748>
- Oktayani, E., Andriani, P., Ikhsan, M. F. Al, & Abdurrahmansyah, A. (2025). Analisis Motivasi Belajar Siswa Di Era Kurikulum Merdeka. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 28–36. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4750>
- Opinsi, D., & Kurniah, N. (2022). Penerapan *Realistics Mathematics Education* (RME) Untuk Meningkatkan Ketekunan dan Prestasi Belajar Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 31–41. <https://doi.org/10.33369/diadi.v12i1.21347>
- Pangestu, Y., Amri, M. A., & Putra, A. (2025). Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sd. *Polinomial (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 4(2), 289–296. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jp>

- Panggabean, S., Widyastuti, A., Damayanti, W. K., Nurtanto, M., Hani Subakti, N. Kholifah, Dina Chamidah, Lia Kristina Sianipar, D. P. Y. A., & Friska Juliana Purba, H. C. (2020). Konsep dan Strategi Pembelajaran (J. Simarmata (Ed.); Ronal Watr, Issue August). Yayasan Kita Menulis.
- Pebriyanti, D. (2023). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pemenuhan Kebutuhan Belajar Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 5(01), 89–96. <https://doi.org/10.53863/kst.v5i01.692>
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang di Ajar dengan Model Pembelajaran Elaborasi dan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43–50. <http://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalpenelitianfisikawan/article/view/452/436>
- Permana, N. S. (2022). *Game Based Learning* sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (Jpak)*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>
- Pitriani, W., Ni, Dantes, N., & Sariyasa. (2024). *Game Based Learning* Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://jurnaldidaktika.org643>
- Prawiyogi, A. G., Sadiah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media *Big Book* Untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Prihartati, Setiawardani, W., & Suhada, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Indonesian Research Journal On Education*, 4(4), 3336 – 3341. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1559>
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (*Content Validity*) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring. 4(1), 77–90. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3254>
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal Of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Rahayu, D. (2025). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PKN di SD. Sindoro Cendikia Pendidikan, 13(2), 1–8. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian (1st ed.)*. Cipta Media Nusantara.
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* Pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791–2805. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>

- Rokhaniyah, H., Ardiyanti, D., & Hidayat, N. (2025). *Quizizz-Online Gamification On Learning Engagement And Outcomes In English Lecturing Process. International Journal Of Evaluation And Research In Education*, 14(2), 1408–1416. <https://doi.org/10.11591/ijere.v14i2.29992>
- Samiha, Y. T., Delapani, P., Negeri, I., & Fatah, R. (2025). Kajian Literatur Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Innovative And Creativity*, 5(2), 2364–2376. <https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.468>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Pt Raja Grafindo.
- Sari, E. (2023). Peningkatan Kemampuan Merhitung dengan Metode *Quantum Teaching* Pada Siswa Kelas I SDN Junrejo 02 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(3), 1–23. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/182>
- Sari, M. P., Yelsa, Rinada, S. P. S., & Wulan, E. N. (2025). Tinjauan Literatur: Studi terhadap Penggunaan Aplikasi *Google Sketchup* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Geometri Siswa. *Afore : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 85–96. <https://doi.org/10.57094/afore.v4i1.2900>
- Setianawati, L., Habsy, B. A., Naqiyah, N., & Nursalim, M. (2025). Analisis Literatur Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 1–11. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpbk/article/view/30485/14318>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana.
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., & Ambarita, T. (2024). *Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKN di Sekolah Dasar Negeri 106160 Tanjung Rejo*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.546>
- Sudarnyono, D. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kencana.
- Sudewa, K. A., Sugihartini, N., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning Berbasis Edmodo* Dengan *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas VIII di SMP Lab Undiksha Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(1), 25. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.29407>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta).
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Sunarti, R. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.

<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multi Disiplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Susila, I. G. D., Wiarta, I. W., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Permainan Edukasi terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(1), 42–50. <https://doi.org/10.23887/mpi.v3i1.44976>
- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media *Game Quizizz* Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia* (Japendi), 2(10), 1707–1715. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i06.189>
- Tomas, & Prasetyo, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar* (Jppguseda), 3(1), 13–18. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.1919>
- 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*, 10(1), 1–10. Universitas Pendidikan Ganesha <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Widiastuti, A., & Widayati, A. (2024). *Development Of Electronic Modules Using The Canva Application Assisted With Quizizz In Learning Achievements Basic Accounting Principles And Concepts Master Of Economics Education Study Program*, Yogyakarta *State University*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16(2), 354–360. Universitas Pendidikan Ganesha <https://doi.org/10.23887/jipe.v16i2.78403>
- Widyana, S., Asyraf, A., & Fithri, I. (2024). Peran Teknologi dan Media Media Pembelajaran Bagi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(6), 190–194. <https://doi.org/10.56393/decive.v4i6.2186>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). 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>
- Wirabrata, D. G. F., Sanjaya, D. B., Sukadi, & Handayani, D. A. P. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Penerapan Video Animasi Satua Bali di SD Negeri 1 Baktiseraga, Singaraja. *Jurnal Widya Laksana*, 12(1), 125–133. <https://doi.org/10.23887/jwl.v12i1.53873>
- Wiseza, F. C., & Andini, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 125–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.497>

- Wulandari, G. R. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Kayung (Angka Payung) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1166–1177. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1839>
- Wulandari, W., & A.T. Widiensyah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Games Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(3), 113–119. <https://doi.org/10.23887/jppii.v13i3.73462>
- Zahro, S., & Jannah, T. (2022). Motivasi Belajar dalam Pandangan Abraham Maslow. *Jurnal Educazione: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran Dan Bimbingan dan Konseling*, 27(2), 58–66. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Zumiaty, P., Jaelani, A. Q., & Oktafiani, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas 5 SDN 39 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 6(2), 669–673. <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.V6i2.700>

