

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Mujahidin Arif,.dkk. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*. 1(2). Hal 556-557
- Andini, Ayu. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta: Jakarta).
- Badaruddin, Achmad. 2015. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Konseling Klasikal, (Sumatera Barat: CV Abe Kreatifindo, 2015), hal. 12
- Dian N.A. 2022. *Pengaruh Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. (Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung: Lampung). Diakses pada tanggal 13 Oktober 2023 dari <http://repository.umpri.ac.id/id/eprint/998/1/COVER%20D.pdf>
- Noviyanti,G.V. (2018) Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *JUPE*. 6(2). Hal 112
- Octavia, A.S. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta:DEEPUBLISH
- Pambudi, Galih. (2022). *Game Based Learning (Pembelajaran berbasis game)*. Diakses pada tanggal 13 oktober 2023 dari <https://wartaguru.id/game-based-learning-pembelajaran-berbasis-game/>
- Purnama, A.V, dkk. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning(GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Journal Of Social Science Research* 3(3), Diakses pada tanggal 13 oktober 2023 dari <file:///C:/Users/acer1/Downloads/1.+JEU+VOL.+10+NO.+1+++I+Wayan+Widiana+1-10.pdf>
- Putro, S.C dan Nidhom, A.M. 2021. *Perencanaan Pembelajaran*. Malang:Ahli Media Press

- Rachel O.S.S. 2015. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Remaja Siswa SMK Negeri 2 Medan*. (Skripsi, Fakultas ISIPOL, Universitas Medan Area: Medan). Diakses pada tanggal 13 Oktober 2023 dari <https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/16674/1/118530011%20-%20Rachel%20O.S%20Sitanggang%20-%20Fulltext.pdf>
- Ridduwan A.A. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII Smp Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019*. (Skripsi, Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Ikip PGRI Bojonegoro: Bojonegoro). Diakses pada tanggal 13 Oktober 2023 dari <http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/53/1/COVER%2BLEMBAR%20PENGESAHAN%2BBAB%201-3.pdf>
- Rosidah,E.(2014). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Materi Bumi Dan Peristiwa Alam*. (Skripsi, Universitas Pasundan Bandung,2014). Diakses dari <http://repository.unpas.ac.id/5089/>
- Salsabila, Unik Hanifah & Agustian, Niar. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1). Hal 131
- Sonali A.U. 2022. *Pengaruh Penggunaan Metode Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Elektronika Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Di SMK Negeri 5 Padang*. (Skripsi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang: Padang). Diakses pada tanggal 13 Oktober 2023 dari [http://repository.unp.ac.id/41718/1/B1\\_5\\_SONALI\\_ARTA\\_ULLY\\_18065\\_020\\_6523\\_2022.pdf](http://repository.unp.ac.id/41718/1/B1_5_SONALI_ARTA_ULLY_18065_020_6523_2022.pdf)
- Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Tik materi Topologi Jaringan dengan media pembelajaran*. Malang:Ahli Media Press
- Sugiyono. 2007. *“Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*”, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 80

Sukardi, “*Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 5

Warta Ilmu. (2020). MS Excel : Uji 2 Sampel Yang Berbeda. Diakses pada 13 Oktober 2023, dari [http://www.health.qld.gov.au/ph/documents/saphs/hsil\\_ful\\_doc.pdf](http://www.health.qld.gov.au/ph/documents/saphs/hsil_ful_doc.pdf).

Widiana, 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), Diakses pada tanggal 13 oktober 2023 dari <file:///C:/Users/acer1/Downloads/1.+JEU+VOL.+10+NO.+1++I+Wayan+Widiana+1-10.pdf>

Zuan A.N.I. 2023. *Pengaruh Penggunaan Digital Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas VIII Di Smpn 4 Malang*. (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim : Malang). Diakses pada tanggal 13 Oktober 2023 dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/54240/1/19130046.pdf>