

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi, R., Widiono, H., & Andriyansah, A. 2024. Implementasi model *game-based learning* dalam pembelajaran IPA materi sifat cahaya dan gaya gerak untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 8(2), 115–124.
- Anggraini, PM., Muzayanah., Daru, SA. 2024. Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat. *Journal of Education Research*. 5(3) : 3723-3723730.
- Asrini. 2021. Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*. 2(2):142-148.
- Djamiri, TT., Leasa, M., Talakua, M. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Retensi Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS Al-Hudzaifah Dobo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(3):305-316.
- Ernwati, et al, 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Padang : PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Fitri A, Rasa AA, Kusmawardhani A, Nursya'bani KK, Fatimah K, Setianingsih NI, 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas IV*. Jakarta Pusat : Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Guan, X., Sun, C., Huwang, G., Xue, K., Wang, Z. Applying game-based learning in primary education: A systematic review of empirical studies. *Interactive Learning Environments*, 30(6), 1060–1075.
- Handayani R, 2020. *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Harmoko M P, et al. 2022. *Buku ajar metodologi penelitian*. Bandung : Feniks Muda Sejahtera.
- Hrp NA, Masruro Z, Saragih SZ, Hasibuan R, Simamora SS, Toni, 2022. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung.
- Hutabarat E G, et al, 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Uptd Sdn 11 Pekan Tolan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 133-142.

- Juliansyah, F. 2024. *HIKMA (Hierearki Kebutuhan Manusia) Kartu Permainan Mengelola Kebutuhan Dengan Bijaksana*. Sumedang : CV Mega Press Nusantara.
- Lefudin, 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, hal. 174
- Malawi I & Kadarwati A, 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. Magetan : CV. AE Grafika, hal. 96.
- Naviaty, DA. 2021. Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika*. 21(2):151-172
- Nugroho U, 2018. *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Jawa Tengah : CV. Sarnu Untung
- Padilla, A., Munthe, WML., Aditya, W. 2024. Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PPKn Materi Gotong Royong Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 8(2) : 1625-1633.
- Palupi AN, dkk, 2020. *Peningkatan Literasi Disekolah Dasar*. Madiun : CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Parwati NN, Suryawan IPP, Apsari RA, 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Pramusinta, Y., Faizah, SN. 2022. *Belajar Dan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar*. Lamongan : Nawa Litera Publishing.
- Pranita, A. ., Guslinda, Pamiluwati, T. H. E. ., & Alfitra, M. P. . (2025). Implementation of Game Based Learning Model Using Tangkas Board Media to Improve Learning Outcomes of Third Grade Students at State Elementary School 25 Pekanbaru. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(4), 745–751.
- Purnomo A, et al, 2022. *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok Tengah : Yayasan Hamzah Diha.
- Rahman, S. 2021. Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. ISBN 978-623-98648-2-8.
- Rahmaniati, R. 2024. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.

- Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., & Jumadi, J. 2025. The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies in Science: A systematic Review . *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 116–136.
- Sarumaha, MS., et.al. 2023. *Model-Model Pembelajaran*. Sukabumi : CV Jejak.
- Setiawan MA, 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sianturi RI, 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Berbantuan Worldwall Pada Materi Bumi Dan Peristiwa Alam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 060934 Medan. In *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)*. 3(1), Hal 77.1.
- Suhardi M, 2021. *Buku Ajar Dasar Metodologi Penelitian*. Lombok Tengah : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Sulaiman., et.al. 2024. *Metode Dan Model Pembelajaran Abad 21 (Teori, Implementasi dan Perkembangannya)*. Bantul : PT Green Pustaka Indonesia.
- Sutianah M, 2021. *Belajar Dan Pembelajaran*. Pasuruan : CV. Penerbit Qiara Media.
- Thenaya, P., & Indrapangastuti, R. 2023. Penerapan model *game based learning* dengan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Cakrawala Pendidikan*, 7(1), 55–68.
- Wicaksono AG, 2020. *Belajar Dan Pembelajaran (Konsep Dasar, Teori Dan Implementasinya)*. Surakarta : UNISRI Press.
- Wiseza, I., Ibermarza, A., Andini, S., & Kurniawan, R. 2024. Penggunaan model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Nuur El-Islam*, 11(2), 215–228.
- Wulandari, P., Hasim, W. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Journal Of Education*. 5(1) : 488-496.