

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, H. I. (2021). *Model Pembelajaran Game-Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman.
- Cinta, R. (2020). *Penerapan Game-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2010). *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriani, S. (2022). *Strategi Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Hamzah, B. Uno. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya dalam Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: CV Global Aksara Press.
- Hermawan, I. (2024). *Game-Based Learning Sebagai Pendekatan Inovatif dalam Pendidikan Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching*. Boston: Pearson Education.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (dalam Hasan, M., dkk., 2021). *Media Pembelajaran Efektif*. Surabaya: CV Global Aksara Press.
- Maulidina, N. (2018). *Interaktivitas dalam Model Game-Based Learning*. Jakarta: Pustaka Ilmiah.
- Musyawir. (2020). *Model Pembelajaran Berbasis Inovasi di Abad 21*. Makassar: LPPM Universitas Negeri Makassar.
- Najib, A. (2018). *Board Game Edukatif dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Nurfadhillah. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Medan: CV Mitra Edukasi.
- Omar. (2013). *Konsep Mengajar Efektif di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Permana, D. (2020). *Penerapan Model Game-Based Learning di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rani. (2024). *Strategi Pembelajaran Berbasis Gaya Belajar Siswa*. Bandung: Refika Aditama.
- Rensky. (2021). *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rosmita. (2020). *Teori Pembelajaran Modern*. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya. (dalam Suhelayanti, dkk., 2023). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, dkk. (2023). *Pembelajaran IPAS Terpadu di Sekolah Dasar*. Medan: CV Budi Utama.
- Susanto, A. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2016). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.

Trilling, B., & Fadel, C. (2020). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.

Ulfaeni, dkk. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli*. Yogyakarta: Deepublish.

Umayah. (2019). *Permainan Monopoli Sebagai Media Edukatif*. Bandung: Alfabeta.

Wahab (dalam Susanto, 2016). *Konsep Mengajar dan Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Yazidi, M. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Grasindo.

