

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, A., & Prasetyo, B. (2025). Game based learning dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(1), 55–67.
- Festiawan, R. (2020). *Strategi pembelajaran efektif di sekolah dasar*. Bandung: Pustaka Edukasi.
- Glava. (2022). *Konsep hasil belajar peserta didik*. Jakarta: Prenada Media.
- Haizatul Faizah, & Rahmat Kamal. (2024). *Perencanaan pembelajaran berbasis kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). *Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning*. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hidayat. (2020). Integrasi teknologi dalam game based learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 112–120.
- Hidayat. (2024). Pengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 22–35.
- Inana, A., Kartawidjaja, B., & Tim Evaluasi. (2021). *Teknik penyusunan tes hasil belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maâ, S. (2018). *Psikologi belajar anak usia sekolah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nugroho. (2025). Hasil belajar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1), 44–59.
- Oktavia, R. (2022). Model pembelajaran game based learning di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(3), 77–89.
- Purwanto, R., & Hadi, M. I. (2021). *Teori belajar dan implikasinya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Putra, D., Suryadi, E., & Nabila, S. (2023). Game based learning untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 11(2), 34–49.
- Putrianingsih, N., Damanik, E., & Lestari, H. (2021). *Dasar-dasar pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Rahmawati, A., & Santoso, Y. (2021). Game based learning sebagai metode inovatif pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 12–24.
- Robasto, P., Nugraha, F., & Rahman, T. (2022). *Hasil belajar siswa sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, A. (2020). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 30–40.
- Sari, R. (2021). *Hasil belajar sebagai capaian pembelajaran siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sari, W. (2022). Game based learning efektif dalam mengembangkan kemampuan problem solving. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 41–53.
- Sudjana, N. (2019). *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2021). *Metode statistika pendidikan*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2022). *Teknik analisis data penelitian pendidikan*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, D., & Lestari, A. (2024). Desain game edukatif untuk pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 101–115.