

DAFTAR PUSTAKA

- Aan, Anisah, and Azizah Ezi Nur, 'Pengaruh Penggunaan Buku Teks Pelajaran Dan Internet Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS (Eksperimen Kuasi Pada Kelas VII Di SMPN 1 Palimanan Kabupaten Cirebon)', *Jurnal Logika*, 18.0 (2016)
- Adiyanti, Desy Sari, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 4 Sidoluhur Kecamatan Lawang Kabupaten Malang: Sebuah Penelitian Tentang Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa', in *Prosiding National Conference For Ummah*, 2020, 1
- AGUS, 'PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI MANUSIA KELAS XI IPA SMAN 1 CAMPALAGIAN', 2023
- Aini, Lazimah Nur, and Sri Mastuti Purwaningsih, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya', *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 15.3 (2024)
- Ainia, Dela Khoirul, 'Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter', *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3.3 (2020), pp. 95–101
- Ainin, Moh, 'Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arabi', *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7.2 (2013)
- Akker, J V D, 'Design Approached and Tools in Education and Training' (Kluwer Academic Publishers, 1999)
- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum, 'Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2.11 (2021), pp. 1885–96
- Anggraini, Putri Nur, Muzayanah Muzayanah, and Sasongko Ary Daru, 'Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat', *Journal of Education Research*, 5.3 (2024), pp. 3723–30
- Anni, Catharina Tri, 'Psikologi Belajar' (Semarang: UPT Unnes Press, 2004)
- Arikunto, Suharsimi, 'Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek', (*No Title*), 2010
- ARUM, ANIESA PUSPA, 'MODEL INTERAKSI STRATEGI PEMBELAJARAN DAN KECERDASAN SPASIAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENATAAN RAMBUT DENGAN MENGONTROL KEMAMPUAN AWAL (Studi Eksperimen Pada Mahasiswa Tata Rias Universitas Negeri Jakarta)' (UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA, 2020)

- Asiyah, Asiyah, and Ahmad Walid, 'Pengembangan Modul Berbasis Challenge Based Learning Materi Lingkungan Untuk Memberdayakan Kemampuan Interpretasi Dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa', *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 16.2 (2018), pp. 275–88
- Azikiwe, Uche, 'Language Teaching and Learning. Onitsha', *Africana-First Publishers Ltd*, 2007
- Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Fase D*, 2022
- Borg, W, and M Gall, 'Educational Research: An Introduction 4th Edition Longman Inc', *New York*, 1983
- ERLIN, VINA JUNIO DAHLI, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS X SMA BABUSSALAM PEKANBARU' (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024)
- Gay, L R, 'Educational Evaluation and Measurement', *London: A Bell & Howell*, 1985
- Ghozali, Imam, 'Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23', 2018
- Giawa, Putri Handayani, 'Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas Xi-Ipa Di Sma Negeri 1 Ulususua', *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5.1 (2024), pp. 70–84
- Gustiani, Sri, 'Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternatives', *Holistics (Hospitality and Linguistics): Jurnal Ilmiah Bahasa Inggris*, 11.2 (2019)
- Hake, Richard R, 'Analyzing Change/Gain Scores', 1999
- Handayani, Tri, 'Hasil Belajar Materi Gaya Dan Gerak Melalui Penerapan Permainan Senapan Gaya', *Indonesian Journal of Primary Education*, 1.1 (2017), pp. 1–11
- Hasyim, Ade Farid, Badri Munawar, and Minhatul Ma'arif, 'Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakteristik Arus Searah Dan Bolak-Balik Pada Peserta Didik MAN 1 Pandeglang', *Jurnal Pendidikan*, 9.1 (2021), pp. 108–15
- Hendri, Nofri, 'Merdeka Belajar; Antara Retorika Dan Aplikasi', *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 8.1 (2020)
- JASMINE, KHANZA, 'BAB III METODE PENELITIAN', *BAB III METODE PENELITIAN*, 2014
- Kapp, Karl M, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based*

Methods and Strategies for Training and Education (John Wiley & Sons, 2012)

Latuheru, John D, 'Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini', *Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1988

Maulidina, Mochammad, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin, 'Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar', *JINOTEP (Jurnal Inov. Dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. Dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran*, 4.2 (2018), pp. 113–18

Meilina, A, 'Tips Efektif Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital [Blogspot]. Kejarcita', 7AD

Mesra, Romi, 'Research & Development Dalam Pendidikan', 2023

Mikdar, Wendi Saepul, Muhibbin Syah, and Bambang Syamsul Arifin, 'Pendekatan Pembelajaran Ditinjau Dari Sudut Pandang Psikologi Pendidikan', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10.17 (2024), pp. 813–20

Muzakka, M N, N Aulia, S A Putri, and M N Zulfahmi, 'Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C', *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3.1 (2025), pp. 249–56

Naura, Hayya, 'Pengembangan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjajahan Hingga Kemerdekaan Indonesia Kelas V Semester II Di MIN 4 Nganjuk' (IAIN Kediri, 2023)

Nizwardi, Jalinus, and Ambiya Ambiyar, 'Media & Sumber Belajar', *Jakarta: Kencana*, 2016, pp. 1–236

Noviyanti, Gladis Vella, 'Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA', *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6.2 (2018)

Nurbudiyani, Iin, 'Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya', *Anterior Jurnal*, 13.1 (2013), pp. 88–93

Nurhafizah, N, 'Kemampuan Berkomunikasi Sebagai Pilar Profesional Guru Dalam Membimbing Anak Usia Dini', *Artikel Proseding*, 2011

Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), pp. 171–210

Okpatrioka, Okpatrioka, 'Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023), pp. 86–100

Pagarra, Hamzah. Syawaludin, Ahmad. Krismanto, Wawan dan Sayidiman, *MEDIA*

- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, and Wawan Krismanto, 'Media Pembelajaran' (Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022)
- Prasetya, Dwi Didik, W Sakti, and Syaad Patmanthara, 'Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini', *Tekno*, 20.2 (2013), pp. 45–50
- Purnama, Sigit, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)', *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.1 (2016), pp. 19–32
- Puspitarini, Yanuari Dwi, and Muhammad Hanif, 'Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School.', *Anatolian Journal of Education*, 4.2 (2019), pp. 53–60
- Putra, Lovandri Dwanda, Nabilah Dwi Arlinsyah, Fahmi Rosyad Ridho, Ashila Najma Syafiq, and Khairil Annisa, 'Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar', *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12.1 (2024), pp. 81–95
- Putri, Dwi Anggraini Harita, Asrizal Asrizal, and Usmeldi Usmeldi, 'Pengaruh Integrasi Etnosains Dalam Pembelajaran Sains Terhadap Hasil Belajar: Meta Analisis', *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 8.1 (2022), pp. 103–8
- PUTRI, NAGITA, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZZZ TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK (Kelas V & VI SDN Rancamayar 02)(Penelitian Perbandingan Antara Belajar Menggunakan Media Quizizz & Konvensional Dalam Penelitian Kuantitatif Quasi Eksperimen)' (FKIP UNPAS, 2022)
- Rachmawati, Tutik, 'Teori Belajar Dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik', *Yogyakarta: Gava Media*, 2015
- Rahman, Sunarti, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022
- RI, Kemendikbud, 'Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Buku Yang Digunakan Oleh Satuan Pendidikan' (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016)
- Ricardo, Ricardo, and Rini Intansari Meilani, 'Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts of Students' Learning Interest and Motivation on Their Learning Outcomes)', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2017), pp. 79–92
- Rivai, Ahmad, and Nana Sudjana, 'Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)', *Bandung: Sinar Baru Algensindo*, 2013
- Rumidjan, Rumidjan, Sumanto Sumanto, and Sri Sugiharti, 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar', *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.1 (2017), pp. 77–81

- Rustamana, A, K Hasna Sahl, D Ardianti, A Hisyam, S Solihin, U Sultan, and others, 'Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan', *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2.3 (2024), pp. 60–69
- Sapriyah, Sapriyah, 'Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2019, II, 470–77
- Setyowati, Ratna, Parmin Parmin, and Arif Widiyatmoko, 'Pengembangan Modul IPA Berkarakter Peduli Lingkungan Tema Polusi Sebagai Bahan Ajar Siswa SMK N 11 Semarang', *Unnes Science Education Journal*, 2.2 (2013)
- Siregar, Torang, 'Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)', *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1.4 (2023), pp. 142–58
- Slamet, Fayrus Abadi, 'Model Penelitian Pengembangan (R n D)', *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang*, 2022
- Sriyanti, Lilik, and Muna Erawati Suwardi, 'Teori-Teori Belajar', *STAIN Salatiga Pres*, 2009
- Sugiyono, Dr, 'Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D', 2013
- Sugiyono, Sugiyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D', *Alfabeta Bandung*, 14 (2010)
- Suprijono, Agus, *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM* (Pustaka pelajar, 2009)
- Syaikh, Arif Achmad, Yuniar Ika Putri Pranyata, and Trija Fayeldi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning', *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 5.1 (2022), pp. 14–30
- Syarifuddin, Ahmad, 'Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya', *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 16.01 (2011), pp. 113–36
- Syawaluddin, Ahmad, *MEDIA*
- Teguh, Triwiyanto, 'Pengantar Pendidikan', *Jakarta: PT Bumi Aksara*, 19 (2014)
- Tennyson, Robert D, 'Historical Reflection on Learning Theories and Instructional Design', *Contemporary Educational Technology*, 1.1 (2010), pp. 1–16
- Ucus, Sukran, 'Elementary School Teachers' Views on Game-Based Learning as a Teaching Method', *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 186 (2015), pp. 401–9
- Utomo, Jepri, and Izhar Salim, 'Analisis Efektivitas Pelaksanaan Program Adiwiyata Di SMA Negeri 4 Pontianak', *Jurnal Pendidikan Dan*

Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 5.11 (2016)

- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan, 'Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal', *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3.1 (2021), pp. 17–22
- Widayanti, Lusi, 'Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013', *Jurnal Fisika Indonesia*, 17.49 (2014)
- Yuniati, Rania, Nofita Fajariyanti, Dini Nurghaisani Fahrana, Neng Esih Mandalawati, Sekarmaya Andrawaty, and Ai Nurpida, 'Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan LKPD Materi Zat Dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP Kelas VII', *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13.1, pp. 28–35