

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Muhammad Zaka. "Penerapan Strategi Joyful Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." Skripsi. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2025.
- Abrori, Faisol, Rosalina, dan Ayun Fitroh Lutfiana. "Penerapan Pendekatan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa." *Journal of Educational Research and Community Service (JERCS)*, Vol. 1, No. 1, 2025.
- Aditya Bayu Ariyantara. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Siswa Kelas VII SMP 4 WETAS Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bola Basket." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9, 1981.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak, 2018.
- Annisa, Bhertia dan Hidayah Hidayah. "Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part Pada Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2005.
- Ariyantara, Aditya Bayu. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Siswa Kelas VII SMP 4 WETAS Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bola Basket."
- Arnab, Sylvester, dkk. "Mapping Learning and Game Mechanics for Serious Games Analysis." *British Journal of Educational Technology*, Vol. 46, No. 2, 2015.
- Alfrid Sentosa, and Dedy Norsandi. *Model Pembelajaran Efektif. Jurnal Pendidikan*. Vol. 23, 2022.
- Bangsawan, Agung. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa." *Jurnal MediaTIK*, Vol. 8, No. 1, 2025.
- Carenys, Jordi. "Competing to Learn : The Role of Competition in Students ´ Flow , Cognitive Load , and Learning Gains in Game-Based Learning." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 24, no. 5, 2025.
- Conmy, Thomas. "We Are Still Playing: A Meta-Analysis of Game-Based Learning in Mathematics Education." *Part of the Educational Technology Commons, and the Mathematics Commons*, 2023.
- Dehana, Amanda Mustika. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Qr Code Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Mts Bandar Agung," 2024.
- Djumingin, Sulastriningsih, Juanda, and Nurlindasari Tamsir. *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar*, 2022.
- Eka Fauziah Pratiwi dan Asep Rudi Nurjaman. "Analisis Efek Pemberian Reward " Bintang Prestasi " Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SDN Cimekar."

- Daya Nasional Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 1 2023. <https://doi.org/10.26418/jdn.v1i1.65779>.
- Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- Haris, Muhammad Abdul, Mohamad Mustaru, and M Samsul Hadi. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Di SMA Negeri 1 Narmada" 5, 2025.
- Hendrawan, Gegana Bima, and Rina Marlina. "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika." *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 5, no. 2, 2022. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Inas, Za'im. "Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas V Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah." *Skripsi*, 2024.
- Islam, Kireida Rona, Kokom Komalasari, Iim Siti Masyitoh, Juwita Juwita, and Ismi Adnin. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, no. 3, 2024. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.
- Jokopitoyo, Bambang Dwi. "Persepsi Siswa Tentang Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Pada Mata Pelajaran Menggambar Bangunan Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Kelas Xi Smk N 1 Seyegan." *Bambang Dwi Jokopitoyo*, 2016. <http://eprints.uny.ac.id/33313/1/10505244008.pdf>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2020.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta: BSKAP, 2025.
- Khansa muhammad, Alit Rahmat, Carsiwan. *Permainan Tradisional Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sytematic Literature Review* 7, 2024.
- Kusumawati, Sely Eka, Zahwa Adinda Salsabila, and Dany Miftah M Nur. "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII D SMP Negeri 1 Batealit Jepara." *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 02, no. 03, 2025.

- Lardika, Roy Fadilla Rola Angga, dkk. "Penerapan Permainan Tradisional Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar PJOK." *JASSI: Journal Sport Science Indonesia*, Vol. 4, No. 2, 2025.
- Lestari, Indah Ayu, Hermansyah Amir, dan Salastri Rohiyat. "Hubungan Persepsi Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri Sekota Bengkulu Tahun Ajaran 2016/2017 Tentang Variasi Gaya Mengajar Guru Dengan Hasil Belajar Kimia." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, Vol. 1, No. 2, 2017.
- Maulidina, M., Susilaningsih, dan Zainal Abidin. "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JINOTEP*, Vol. 4, No. 2, 2018.
- Nabila, J., R. Rizhardi, dan Hermansyah. "Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Model Game Based Learning Pada Pembelajaran Matematika." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 9, No. 5, 2023.
- Nurbaya. "Inovasi Pembelajaran." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2020): 809–20.
- Permana, Natalis Sukma. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native." *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, Vol. 22, No. 2, 2022.
- Premsky, Marc. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill, 2001.
- Presiden Republik Indonesia. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2023 Tentang Aparatur Sipil Negara," no. 202875 (2023): 1–44. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/269470/uu-no-20-tahun-2023>.
- Rahma, Bhertia Annisa, and Hidayah Hidayah. "Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part Pada Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2005, 188–92.
- Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Ramadhan, Arwan Nur dan Soenarto Soenarto. "Pengaruh Persepsi Siswa Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Teori Kejuruan Siswa SMK." *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 5, No. 3, 2015.
- Rahmawati, Erna. "Konsep Pembelajaran Menyenangkan Bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar." *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal* 4, no. 1 (2021): 171–78. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>.
- Rola Angga Lardika, Teguh Nugroho, Defiana Rusma, Jimmy Gunawan, Khairunnisa A, Ridwan Nasution, Roy Fadilla. "Penerapan Permainan Tradisional Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar PJOK." *JASSI: Journal Sport Science Indonesia* 4, no. 2 (2025): 11–20.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018.
- Said, Mohammad. *Ice Breaking Games: Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- Sakung, Nikki Tri, Ana Fitriana, Fery Diawanto, dan Nina Ikhwati Wahidah. "Penerapan Kegiatan Refleksi untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa

- terhadap Matakuliah Belajar dan Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 14, 2024.
- Samudera, S. A. "Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital Game Based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta." Tesis tidak diterbitkan. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Sardiyannah. "Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya." *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, 2015.
- Sentosa, Alfrid dan Dedy Norsandi. "Model Pembelajaran Efektif di Era New Normal." *Jurnal Pendidikan*, Vol. 23, No. 2, 2022.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Suhendar, A. W. dan A. Yanto. "Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan." *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 1, 2023.
- Suri, Kartika, Jurusan Pendidikan, Pancasila Dan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu, Universitas Sultan, and Ageng Tirtayasa. *Penanaman Karakter Tanggung Jawab Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2018.
- Trinova, Zulvia. "Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik." *Al-Ta Lim Journal* 19, no. 3, 2012.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Vareli, V. dan E. Skanavi. "Application of Game-Based Learning for the Teaching and Understanding of Homer's Epics (Odyssey) in Special Education." *Special Education Journal*, 2023.
- Walgito, Bambang. *Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- Widiana, Wayan. "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 4–6.