

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S., & Kalhoro, Z. A. (2022). Analyzing the factors for low quality of education in public schools of Islamabad. *Pakistan Journal of Social Research*, 04(01), 778–784. <https://doi.org/10.52567/pjsr.v4i1.942>
- Aguilar-Cruz, P. J., Wang, P., Xiang, Z., & Luo, H. (2023). Factors Influencing Game-Based Learning in the Colombian Context: A Mixed Methods Study. *Sustainability*, 15(10), 7817. <https://doi.org/10.3390/su15107817>
- Arikunto, S. (2011). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Cetakan Kesebelas, Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. (2008). Peraturan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana Nomor 3 Tahun 2008 tentang pedoman pembentukan badan penanggulangan bencana daerah. Jakarta.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., & Sholaihah, L. A. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Fadila, D., Riyadi., Prasetyo K., Suprijono A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, Volume 2 (2) (2022): 171 – 180.
- Hou, H.-T. (2023). Diverse Development and Future Challenges of Game-Based Learning and Gamified Teaching Research. *Education Sciences*, 13(4), 337. <https://doi.org/10.3390/educsci13040337>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan *Era Society* 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Kaldarova, B., Omarov, B., Zhaidakbayeva, L., Tursynbayev, A., Beissenova, G., Kurmanbayev, B., & Anarbayev, A. (2023). Applying Game-Based Learning to a Primary School Class in Computer Science Terminology

- Learning. *Frontiers in Education*, 8, 1–10.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1100275>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia dan Solusi. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13.
- Lakoro, R. (2009). Mempertimbangkan Peran Permainan Edukasi Dalam Pendidikan Di Indonesia. *Seminar Industri Kreatif ITS*. Surabaya.
- Martono, K. T. (2011). Perancangan *Game* Edukasi “*Fish Identity*” dengan Menggunakan JavaTM. *Jurnal Sistem Komputer*, vol.1 no.1.
<http://eprints.undip.ac.id/40500/>
- Mulyasa, E. (2006). Kurikulum yang Disempurnakan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Noviyanti, G. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *JUPE*, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2018, 110-115
- Nur ' Aini, F. (2008). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6 (3).
<https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%p>
- Padmono, Y. (2011). Manajemen Pembelajaran Di Kelas. Salatiga: Widya Sari Press.
- Porbakawatja, S. (1982). Ensiklopedi Pendidikan. Jakarta: Gunung Agung.
- Purwanto. (2009). Evaluasi hasil belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan *Education Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2017>
- Rusmono, R. (2012). Strategi Pembelajaran Dengan *Problem Based Learning* Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Slameto. (1988). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta:

Bina Aksara.

Sudjana, N. (2009). *Penelitian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono, S. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Tahira, M., Yousaf, I., & Haider, A. G. (2021). Analysis of Low-Quality Education at Primary Level in Public Sector in Pakistan. *IJCI: International Journal of Curriculum and Instruction*, 13(3), 2253–2267.

Thanh, H. N., & Nga, T. T. (2003). Learning Vocabulary Through Games. *Asian EFL Journal*.

Trianto, M. P. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Ully, S., Dewi, I. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika* Vol. 10, No. 4.

Warsono, H., & Hariyanto, M. S. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.