

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, *Psikologi Sosial*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)
- Aini, Firosa Nur. "Pengaruh Game Based Learning Volume 6 Nomor 3 Tahun 2018 PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS Firosa Nur ' Aini Program Studi Pendidikan Ekonomi , Fakultas Ekonomi , Universitas" 6 (2018).
- Alfatonah, Indah Nur Aziza, Yonada Viossa Kisda, Aisyah Septarina, Anzela Ravika, and Ines Tasya Jadidah. "Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV." *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>.
- Alya Nazwa Minisa, Falmoza Tsabita, Adrias Adrias, and Salmaini Putri Syam. "Analisis Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 3, no. 2 (2025): 295–303. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3189>.
- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati, and Shirley Rizki Kusumaningrum. "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME MATEMATIKA BERBASIS HOTS DENGAN METODE DIGITAL GAME BASED LEARNING (DGBL) DI SEKOLAH DASAR" 2, no. 11 (2021): 1885–96.
- Aoliyah, Nurlutfi. "Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa." *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah* 11, no. 1 (2023): 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>.
- Argiarta, Aulia, Mia Apta Candra. S, Silvina Noviyanti, and Sofwan Sofwan. "Analisis Permasalahan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 3 (2024): 1322–29. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10615>.
- Aulia, S R, D E Pratiwi, N Desiningrum, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Wijaya Kusuma. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Baamboozle Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Sekolah Dasar." *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 9, no. 1 (2025): 11–21.
- Azizah, Anisatul. "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran." *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.
- Chandra, Octavia, and Nursyafa Ah. "PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI FASE 2 SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI," 2024.

- Dewi. "Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi." *SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2, no. 3 (2022): 279–82.
<http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>.
- Dewi Rahmadayani, Agung Hartoyo. "Jurnal Basicedu." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5877–89. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>.
- Dilla, Widya Permata. "Analysis of Learning Media Needs in Elementary Schools in Palangka Raya." *Sangkalemo : The Elementary School Teacher Education Journal* 2, no. 1 (2023): 24–29.
<https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v2i1.7611>.
- Fanani, Achmad, Cholifah Tur Rosidah, Trimman Juniarso, Gresya Ailina Roys, Salsabila Putri, Jawa Timur, Google Form, et al. "Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD" 2, no. 12 (2022): 1175–83.
<https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-1183>.
- Fiqriah, Azizah, Yustia Suntari, and Chrisnaji Banindra Yudha. "Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Invention: Journal Research and Education Studies* 6, no. 3 (2025): 230–38. <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2466>.
- Fitria et al. "The Effect of Scientific Approach on Elementary School Students' Learning Outcomes in Science Learning." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2021): 78–90.
- Herliani, Elly, Harsimi Arikunto, Anne Hafina, Hervin Kusbernadi, Makbul Surtana, Siti Khotijah, Endah Ariani Madusari, and Ririk Ratnasari. "MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESUAB KEBERLANJUTAN SEKOLAH DASAR (SD) KELAS TINGGI," 2017.
- Indraswati, Dyah, Dina Anika Marhayani, Deni Sutisna, Arif Widodo, and Mohammad Archi Mauliyda. "Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan Abad 21." *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 7, no. 1 (2020): 12–28.
<https://doi.org/10.31571/sosial.v7i1.1540>.
- Khaerunnisa, Khaerunnisa, Latri Latri, and Riska Lestari. "Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV." *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 3 (2022): 516–20. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>.
- Khusniah, Zahrotul, Yulia Linguistika, Erif Ahdhianto, and Universitas Negeri Malang. "ANALISIS PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL GAME-BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS V SDN PW 01 PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 11 NOMOR 2 APRIL 2022" 11, no. APRIL (2022): 613–22.
- Kusuma, Eka Maya, and Agung Setyawan. "Penggunaan Metode Pembelajaran

- Sing a Song Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sdn Kauman Ii.” *PANDU : Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum* 1, no. 2 (2023): 87–92. <https://doi.org/10.59966/pandu.v1i2.144>.
- Lester, Danielle, Darren P. Fisher, Alexander Lang, Gregory J. Skulmoski2, Vishal Mehrotra, Iris Lim, and Justin W. L. Keogh. “Drivers and Barriers to the Utilisation of Gamification and Game-Based Learning in Universities: A Systematic Review of Educators’ Perspectives.” *British Journal of Educational Technology*, 2023.
- Magdalena, Maria, and Yovita Maria Pawe. “Mimbar PGSD Flobamorata.” *Mimbar PGSD Flobamorata* 1, no. 3 (2023): 118–26. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index%0AVol>.
- Martono, Kurniawan Teguh. “Perancangan Game Edukasi ‘ Fish Identity ’ Dengan Menggunakan Java TM” 1, no. 1 (2011): 49–54.
- Mas’ odi, Mas’ odi. “Kerangka Desain Pembelajaran Game Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Di Pendidikan Jasmani.” *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas* 2, no. 2 (2024): 77–88.
- Pasaribu, Epa Serimahyuni. “Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas IV Sd Negeri 200101 Padangsidempuan.” *Undergraduate Thesis, IAIN Padangsidempuan*. 6, no. 1 (2021): 131. <http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/6575/1/1620500011.pdf>.
- Purba, Peronika, Ayu Rahayu, and Murniningsih Murniningsih. “Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Negeri Tahunan Yogyakarta.” *Bulletin of Educational Management and Innovation* 1, no. 2 (2023): 136–52. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.80>.
- Rahmasari, Diah. “Strategi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Jurnal Citra Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 1075–79. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1831>.
- Rahmiati, Rahmiati, Mimin Ninawati, and Sri Lestari Handayani. “Pelatihan Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar Tanjung Sari Melalui Permainan Edukatif Sederhana.” *Jurnal SOLMA* 9, no. 1 (2020): 231–38. <https://doi.org/10.29405/solma.v9i1.3920>.
- Rohmawati, Intan Zulfa, and Universitas PGRI Madiun. “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 Dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall Di SDN 01 Nambangan Kidul” 3, no. 3 (2024): 127–32.
- Safitri, Risma Ayu Duwi, and Heny Sulistyaningrum. “Upaya Peningkatan Minat Belajar Melalui Game Based Learning (Gbl) Dalam Pembelajaran Di Upt Sd Negeri Sidorejo 3 Tuban.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2, no. 3 (2025): 398–409.
- Septianti, Nevi, and Rara Afiani. “Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2.” *As-Sabiqun* 2, no. 1 (2020): 7–17.

<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.

- Setyawati, Suci, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD." *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)* VI, no. 2 (2019): 93–99.
- Simbolon, Naeklan. "Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi." *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2013): 14–19.
- Suati, Suati, Hijrawati Aswat, and Masri Masri. "Peran Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Menuju Pelajar Pancasila Pada Siswa Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 6 (2023): 2527–35. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5867>.
- Suni Samrotul Fuadina, Ahmad Mulyadiprana, Anggit Merliana. "MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING TIPE WORDWALL DAN MOTIVASI BELAJAR IPS: PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN DI SD KELAS IV." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).
- Swandewi, Ni Kadek, Gregorius Ari Nugrahanta, and Universitas Sanata Dharma. "Development Of Integrity Character Education Guidebook Based On Traditional Games For 10-12 Year Old Children." *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 9 1, no. 1 (2023): 23–39.
- Thi, Lan Dinh. "Game-Based Learning in Improving Student Engagement." *INTERNATIONAL JOURNAL OF RESEARCH AND INNOVATION IN SOCIAL SCIENCE (IJRISS)* VII, no. 2454 (2023): 1175–89. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>.
- Ummah, Masfi Sya'fiatul. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga. Sustainability (Switzerland)*. Vol. 11. Insight Mediatama, 2019. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Utomo, Prio, Nova Asvio, and Fiki Prayogi. "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, no. 4 (2024): 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>.
- Wahyuningsih, Asih, Hema Widiawati, and Nabilla Zulva. "Upaya Bimbingan Belajar Orang Tua Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5640–5647. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1697>.
- 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): 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.

- Wiguna³, Putu Murdika¹; Ni Putu Candra Prastya Dewi²; Komang Wahyu.
“WIDYAGUNA : Jurnal Ilmiah PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN
PERMAINAN SEPIT-SEPITAN WIDYAGUNA : Jurnal Ilmiah
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR” 1, no. 2 (2023): 56–65.
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. “Pengaruh Game-Based
Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar.” *Scholaria: Jurnal
Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

