

DAFTAR PUSTAKA

- A. Nurul Fitri, N. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 2 Maros. *Jurnal Penelitian dan Penalaran*.
- Aisiah, F. V. (2025). Validitas Isi Instrumen Pengukuran Literasi Sejarah. *Jurnal Family Education*.
- Akmal Sabilie, S. A. (2025). Implementation of Game Based Learning in Supporting Students' Concept Understanding at SMP Muhammadiyah 18 Surabaya. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*.
- Alfarizki, M. F. (2024). Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman Menggunakan Flowgorithm Berbantuan Flipbook pada Siswa Kelas X SMK. *Universitas Pendidikan Indonesia*. Diambil kembali dari <http://repository.upi.edu/id/eprint/124732>
- Alip Nuryanto, N. T. (2025). Research Instrument: Instrument Development and Instrument. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*.
- Alya Nazwa Minisa, F. T. (2025). Analisis Penggunaan Game Based Learning terhadap Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.
- Anisa Permata Sari, S. H. (2024). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Anjung Dwi Dewi Milini, S. U. (2024). Pengaruh Model Learning Cycle 5E pada Pembelajaran IPA terhadap Kemampuan Argumentasi Ilmiah Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*. doi:http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i1.706
- Antoro, B. (2024). Analisis Penerapan Formula Slovin dalam Penelitian Ilmiah: Kelebihan, Kelemahan, dan Kesalahan dalam Perspektif Statistik. *Jurnal Multidisiplin Sosisal Humaniora*.
- Astri Azani, S. S. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*.
- Dedi Wahyudi, J. I. (2023). Tren dan Isu Penelitian Uji-T dan Chi-kuadrat dalam Bidang Pendidikan. *Journal of Mathematics Education*, 4.
- Deni, A. (2024). Penerapan Metode Ceramah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMK Negeri 8 Padang. *Jurnal Pendidikan Tuntas*.
- Dewi, S. A. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*. Diambil kembali dari

https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/120039/107076?utm_source

- Dina Latifah, D. S. (2023). Penerapan Metode Ceramah dan Tanya Jawab pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dalam Memahami Tujuan dan Fungsi Al-Qur'an. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Ervina, A. S. (2025). Penerapan Strategi Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. (2023). *Buku Panduan Penyusun Skripsi Program Sarjana*. Jakarta: Fakultas Teknik - Universitas Jakarta.
- Fani Mayang Sari, R. N. (2023). Analisis Korelasi Pearson Jumlah Penduduk dengan Jumlah Kendaraan Bermotor di Provinsi Jambi. *Multi Proximity: Jurnal Statistika Universitas Jambi*.
- Fera Indriyansyah, W. R. (2024). Penerapan Metode Games Based Learning dengan Media Interaktif untuk. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Fera Indriyansyah, W. R. (2024). Penerapan Metode Games Based Learning dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Galih W. Pradana, M. F. (2022). Penerapan Student T-Test Untuk Menilai Efektivitas Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Desentralisasi Fiskal Di Jurusan Administrasi Publik Unesa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10.
- Hasim, P. W. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning Terhadap Hasil. *Journal Of Education*.
- Hidayat, D. F. (2022). Desain Metode Ceramah dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan*.
- Ihwan Mahmudi, M. Z. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Multidisplin Madani (MUDIMA)*, 3508 - 3510. doi:<https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Ihwan Mahmudi, M. Z. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*.
- Indra Krisnawan, D. M. (2024). Pengaruh Metode Mengajar Guru terhadap Sikap Belajar Siswa di SDN 005 Sambaliung. *Edunomika*.
- Kamal, H. F. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*.
- Kemendikbud. (2021). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Pusat Asesmen Pendidikan*.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang Standar Pendidikan Guru. *JDIH Kemendikdasmen*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). Struktur Kurikulum Merdeka SMK/MAK: Tujuan dan Implementasi Kurikulum Merdeka.
- Lestari, D. N. (2025). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon terhadap Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Peserta Didik Kelas II SDN Karangtanjung. *Jurnal Pendidikan MIPA*. doi:<https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3171>
- Manurung, A. N. (2025). Teaching Speaking Skills by Using Snowball Throwing Technique to the Junior High School Students. *Lectura: Jurnal Pendidikan*. doi:<https://doi.org/10.31849/4m1evn34>
- Mardhiyah, N. a. (2025). Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang Tepat. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*.
- Mardiati, L. S. (2025). Desain Penelitian Quasi Experimen dalam Penelitian Pendidikan: Kajian Pustaka. *Jurnal Serunai Matematika*.
- Moh. Rifai, M. P. (2024). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Ceramah dan Tanya Jawab Terhadap. *Journal Of Economic and Business Education*.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Jurnal UNY*.
- Nursyafti, Y. &. (2022). Penggunaan game edukasi Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif kelas X TKRO di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 94–98. doi:<https://doi.org/10.24036/javit.v2i2.123>
- Nurul Aisyah, D. M. (2025). Kondisi Belajar dan Pembelajaran yang Efektif: Analisis Teori Gagne dan Taksonomi Bloom dalam Perspektif Pendidikan Islam. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*.
- Priyadi, M. S. (2025). Analysis of Instrument Validity Assessment Items for Student Learning Achievement.
- Putri, R. H. (2024). Penerapan metode pembelajaran game based learning dalam meningkatkan hasil kognitif siswa pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner kelas X SMK Negeri 1 Bangkalan. *Universitas Pendidikan Indonesia Repository*.
- Putriani Lubis, M. B. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*.

- Qolby, K. R. (2024). Efektivitas game based learning berbantuan Kahoot dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X TITL SMKS Raden Paku. *Publikasi Ilmu Keteknikan Industri, Teknik Elektro dan Informatika*, 76–86. doi:<https://doi.org/10.61132/jupiter.v2i3.371>
- Rahayu, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 5, 2311. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Rahmadita, A. P. (2023). *Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Model Pembelajaran Konvensional pada Materi Mitigasi Bencana Alam di Kelas XI IPS : Studi Kasus SMAN 1 Jakarta*. Jakarta: Prodi Pendidikan Geografi FIS UNJ.
- Rindrayani, G. A. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal of Education*.
- Safitri, C. A. (2023). Pengaruh Metode Ceramah Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di SMK PGRI 1 Prabumulih. *Danadyaksa Historica* 3.
- Salimi, F. A. (2025). Inovasi Pembelajaran: Penerapan Model Game Based Learning (GBL) dengan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Saputra, F. (2025). Instrument Reliability Analysis. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*.
- Sekretariat Jenderal Mahkamah Konstitusi. (2021). Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. *Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia*.
- Sianturi. (2025). Uji Normalitas Sebagai Syarat Pengujian Hipotesis. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 11. doi:<https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881>
- Suaedi, S. R. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Susilawati, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together (NHT) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Swasta Ar-Rasyad Kuala. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*.
- Syahrial, d. (2024). Optimizing Learning Through Gagne's Theory: Teaching Video Analysis For Prospective Teachers. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*.

- Wibowo, R. (2022). Pengaruh Metode Experiential Learning, Metode Ceramah dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Lamongan. *Journal of Office Administration: Education and Practice*.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Edutech Undiksha*. doi:<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Wulandari, I. (2021). Hasil belajar siswa: Konsep dan faktor yang mempengaruhi. 123-130.
- Yadi, H. F. (2022). Discovery learning sebagai teori belajar populer lanjutan. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 234–240. doi:<https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.742>
- Yohamintin, S. S. (2025). The Relationship between Teacher Exemplary Behavior and the Character of Fifth Grade Students at Sepanjang Jaya IV Public Elementary School. *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)*. doi:10.37251/jske.v6i3.1987

