

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Azizah, N., & Findrayani, F. (2024). Pengaruh Media *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 45-52.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gee, J. P. (2017). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gemala, R. (2020). Karakteristik *Game* Edukasi yang Efektif dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 112-120.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, R., & Sari, P. (2020). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Melalui *Game* Edukasi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 210-220.
- Huda, M. (2022). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Huda, M. (2022). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Islam, M., Rahman, A. & Putri, D. (2024). Implementasi Model *Game*-Based Learning dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 33-40.
- Mulyana, F., & Ismanto. (2022). *Dasar-Dasar Teknik Elektronika untuk SMK/MAK Kelas X Semester 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Munir. (2019). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Pagarra, H., Idris, M., & Usman, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

- Purba, T. C., & Simanullang, R. S. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 12(1), 45-58.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman, A., & Nuraini, S. (2021). Penerapan *Game-Based Learning* Berbasis *Construct 3* di SMK. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 88-95.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Swastyastu. (2020). Peran Media Interaktif dalam Merangsang Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 77-85.
- Siregar, E., & Nara, H. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Construct* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129-140.
- Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh *Game-Based Learning* Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 10(4), 80-87.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of *Game-Based Learning*. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 170-195.