DAFTAR PUSTAKA

Aris Triwahyu Febriansah, Aris Syaifuddin, and Yerry Soepriyanto, "Perkembangan Gamifikasi Di Bidang Pendidikan," *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 14, no. 2 (2021): 180

Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024/25). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al-Hidayah*. SEMNASFIP.

Hamzah, A.N. and Widodo, D.W. (2021) 'Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Metode Naïve Bayes', *Jurnal Seminar Nasional Inovasi Teknologi* [Preprint].

Haryati, T., Winata, W., & Suryadi, A. (2022). Pengembangan program pembelajaran individual bagi siswa slow learner di SD Lab School FIP UMJ. *Instruksional*, *4*(1).

Hasanah, U. *et al.* (2021) 'Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game', *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3). Available at: https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125.

Hidayat, R. (2021) 'Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan', *Buletin Psikologi*, 26(2). Available at: https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988.

Junaidi, J., & Sari, R. A. (2023). Penerapan game-based learning terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas XI. *Indonesian Journal of Educational Studies,* *26*(2), 135–144. https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/ijes/article/view/4248

Kemendikbud. (2020). *Buku Panduan Guru Matematika Kelas III Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.m

Kurniawati, D., & Nita, R. (2020). Penerapan game based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 112–120.

Marinda, L. (2020) 'TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR', *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1). Available at: https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26.

Maulany Yusra, A. and Napitupulu, L. (2022) 'Hubungan Regulasi Diri dengan Fear of Missing Out (FoMO) pada Mahasiswa', *Journal of Islamic and Contemporary Psychology (JICOP)*, 2(2). Available at: https://doi.org/10.25299/jicop.v2i2.8718.

Maulidah, R., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). Implementasi Media Flash Card: Studi Eksperimental Untuk Keterampilan Berhitung Siswa.

Moputi, S. A., Nurhayati, L., & Pongoliu, Y. (2023). MENINGKATKAN KONSEP PERKALIAN BILANGAN CACAH MELALUI MEDIA SEMPOA PADA TEMA HAK DAN KEWAJIBANKU SISWA KELAS 3 SDN 2 BULANGO UTARA. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, *14*(2), 321-329.

Munir. (2020). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Bandung: Alfabeta.

Nabila, A. R., Putri, D. P., Erawati, P., & Marini, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(2), 355-362.

Nurhayati, S. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Keterampilan Berhitung Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Matematika, 15(2), 123-134.

Pare, M. I. T., Bupu, M. Y., & Wewe, M. (n.y.). *Meningkatkan kemampuan numerasi melalui model pembelajaran berbasis proyek pada siswa kelas V di SDI Wogo*. Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika.

Putra, A., & Rahmawati, N. (2024). Unlocking the potential of game-based learning education in junior high school Indonesia. *ResearchGate.* https://www.researchgate.net/publication/382625734

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2021). *Foundations of game-based learning*. Educational Psychologist.

Pristikasari, E., Mustaji and Jannah, M. (2022) 'Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK Elza', *Jurnal Basicedu*, 6(5).

Rahmawati, D. (2021). Penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 456–465.

Risalah, D., Cahyanita, S. and ... (2023) 'Penggunaan Video Pembelajaran Bermuatan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Matematika', *Mathema: Jurnal …*, 5(2).

Ruseffendi, E. T. (2020). *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.

Safitri, R. A. D., & Sulistyaningrum, H. (2025). *Upaya Peningkatan Minat Belajar Melalui Game Based Learning (GBL)*. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 2(3).

Safitri, S. R., Zakiah, L., & Sumantri, M. (n.y.). *Survei keterampilan berhitung penjumlahan dan pengurangan siswa rendah di SD pada pembelajaran matematika*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.

Sekar Ayu Wulandari and Sani Safitri, “Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam,” JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial 2, no. 1 (2024): 35

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supriyadi, B. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Berhitung di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 45-58.

Suryani, L. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 1–10.

Suryadi, E. (2022) Penerapan metode interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran penjaskes.

Teguh Setiadi and Laksmana Rajendra Haidar (2021) ‘MEDIA EDUKASI INTERAKTIF BERBASIS MOBILE LEARNING UNTUK ANAK USIA DINI’, *Seminar Nasional Teknologi dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 1(1). Available at: https://doi.org/10.51903/semnastekmu.v1i1.84.

Ummah, S. *et al.* (2022) ‘Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar’, *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1).

Utami, A. S. P., Rasidi, R., Pradana, A. B. A., & Warani, I. (2023). *Upaya meningkatkan kemampuan berhitung matematika melalui metode Fun Learning (berbantuan media TOBUKA)*. HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika. journal.matappa.ac.id

Wibowo, H.S. (2023) *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*, *Pengembagan*

Wang, A. I., & Tahir, R. (2022). The Effect of Using Kahoot! for Learning – A Literature Review. *Computers & Education*, 149, 103818. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818

Wahyuni, A., Sari, D. P., & Hidayat, T. (2021). Penggunaan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 42–50.

Yuliati, L., & Nurjanah, A. (2020). Pemanfaatan Media Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 215–223.