DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, R. (2021). *Model pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. Jakarta: Gramedia.

Ardiansyah, R. (2022). Penerapan model Game Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar PKn. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 120–130.

Bureau, J. S., Howard, J. L., Chong, J. X. Y., & Ryan, R. M. (2022). Self-determination theory and student motivation: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 34(3), 1501–1525.

Djarwo. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 1–10.

Fatimah, S., dkk. (2023). Pengaruh Game Based Learning terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 45–56.

Firdaus, A., dkk. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 33–40.

Fitriyani, Y., dkk. (2021). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2300–2310.

Fitriyani, Y., dkk. (2022). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 12–20.

Fitriani, L., dkk. (2022). Pendidikan kewarganegaraan sebagai pembentuk karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 88–98.

Hadi, S., dkk. (2022). Pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan moral. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(1), 21–30.

Handayani, D., dkk. (2023). Tantangan implementasi pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 100–110.

Huda, M. (2022). Problematika penerapan Game Based Learning dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Modern*, 9(1), 50–60.

Isti Septianing, N., dkk. (2024). Implementasi Game Based Learning dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 15–25.

Julyanti. (2021). Pengukuran motivasi belajar siswa. Yogyakarta: Deepublish.

Kurniasih, E., dkk. (2022). *Model pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Lee, J., dkk. (2020). The impact of game elements on student focus. *International Journal of Educational Technology*, 15(2), 70–80.

Lestari, D., & Handayani, S. (2020). Media pembelajaran berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 60–70.

Lestari, R., dkk. (2023). Peran PKn dalam membangun identitas nasional siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45–55.

Magfirah, S., dkk. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 25–35.

Nawaz, A., & Shukor, N. A. (2022). Game-based learning and student engagement. *Journal of Educational Technology*, 19(3), 200–210.

Nurhayati, S., dkk. (2020). Model pembelajaran aktif dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 90–100.

Nurfadillah. (2021). Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 10–20.

Prasetyo, A., & Widodo, H. (2021). Implementasi Game Based Learning di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–65.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.

Putri, A., dkk. (2022). Pengaruh model pembelajaran terhadap keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 75–85.

Rahmawati, I., & Utami, D. (2023). Pembelajaran tematik berbasis permainan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 30–40.

Ramdani, S., & Pratiwi, H. (2021). Motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 15–25.

Rini, D., dkk. (2023). Game-Based Learning sebagai metode pembelajaran inovatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 120–130.

Sari, R., dkk. (2022). Penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3100–3110.

Setiawan, B., dkk. (2020). Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–10.

Suhardi, A., dkk. (2021). Implementasi Game Based Learning dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 40–50.

Suhartono, T., dkk. (2020). Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 20–30.

Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 100–110.

Suryani, N., dkk. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Prenada Media.

Tsai, F. H., dkk. (2021). Game-based learning in education: A review. *Educational Technology & Society*, 24(2), 1–15.

Upit Hofifah, & Mislan. (2025). Langkah-langkah penerapan Game Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 10–20.

Wahyuningsih. (2021). Indikator motivasi belajar siswa. Yogyakarta: Deepublish.

Wibowo, A., dkk. (2022). Model pembelajaran dan implementasinya. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 60–70.

Wijaya, H., dkk. (2022). Kolaborasi dalam pembelajaran berbasis game. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 80–90.

Yuliani, S., dkk. (2021). Pembelajaran demokratis dalam PKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 35–45.