

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.
- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen. *Economica*, 6(1), 72–86.
- Delta Elfini Sahara. (2017). Pengaruh Metode Learning By Games Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Min 10 Bandar Lampung. *UIN Raden Intan Journal of Education*, 2(1), 2–6.
- Desrina, I. (2022). Pengaruh Media Papan Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Pecahan Sederhana Mata Pelajaran Matematika Di SD Negeri 46 Seluma. In *UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Dwi Patriamurti, Y., & Irawati, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pecahan pada Siswa Kelas IV melalui Pendekatan Kontekstual dengan Bantuan Aplikasi Wordwall. *Educatio*, 10(1), 274–281. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.7829>
- Ersi, L. Y., Awang, I. S., & Setiawan, B. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Materi Bilangan Pecahan Menggunakan Metode Demonstrasi. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 139–149. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i1.667>
- Faidah, N., Hizabah, N., Syarlin, S., Nasrah, & Muhammad Akhir. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecehan Sedehana Melalui Media Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas III SD Negeri 30 Sumpang Bitu. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 66–76. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.596>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fauziyati. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Di Kelas IV Min Nelayan Indah Kecamatan Medan Labuhan*. Universitas Islam Sumatera Utara.
- Fitria Rika Detrianty, Budi Hendrawan, A. S. P. (2023). Pengaruh Model Tutor Sebaya Berbantuan Media Pizza Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas

- IV di SDN 2 Sukadana. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 35–39.
- Gebang, M. D. M. R. M. S. A. S. Y. N. H. T. D. S. I. M. D. M. A. B. P. P. V. A. A. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. CV. Media Sains Indonesia.
- Imtiyaaz, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V Mim Pk Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023. In (*Doctoral dissertation, UIN Surakarta*). eprints.iain-surakarta.ac.id
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 809–825.
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53–64. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2022). Analysis of Mathematical Literacy Ability because of the Learning Styles of Elementary School Students. *Journal of Basic Education Research*, 4(2), 113–118.
- Novita, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE*, 3(1), 46–53.
- Nur 'Aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.
- Pambudi, G. (2023). Pengaruh Model Tutor Sebaya Berbantuan Media Pizza Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas IV di SDN 2 Sukadana. *Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41.
- Permana, N. S. (2020). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 9(2), 313–321. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Pranandha, S. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Drill Berbantuan Media Pulza (Puzzle Pizza) untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pecahan*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Pranata, O. D. (2023). Penerapan Game-based Learning sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas*, 8(3), 337–350.

<https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v8i3.7597>

- Prayunita, E. B., Hidayanto, E., & Santoso, A. (2017). Pembelajaran Konsep Pecahan Dengan Media Puzzle Pizza Berbasis Lesson Study Pada Kelas IV SDN Sukun 3 Kota Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA, 1*, 197–208. <https://semnas.unikama.ac.id/pgsd/artikel.php>
- Putro, B. A., Sari, K. A., & Wahid, A. (2021). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “Escape From Punk Hazard.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 71–78.
- Qomari, R. (2015). Teknik Penelusuran Analisis Data Kuantitatif dalam Penelitian Kependidikan. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(3), 527–539. <https://doi.org/10.24090/insania.v14i3.372>
- Rais Hidayat, R. S. (2017). Perbedaan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Dan Student Team Achievement Divisions Pada Pelajaranilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 6(1), 44–55.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Sodikin, Santoso, G., Herlia, P. A., Matlahu, C., & Titin, S. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pecahan Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 3(1), 1–9.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (2nd ed.). CV Alfabeta.
- Tangkui, R., & Choon Keong, T. (2020). Peningkatan Pencapaian dalam Pecahan: Kerangka Konseptual untuk Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Menggunakan Minecraft. *Journal of ICT In Education*, 7(2), 39–53. <https://doi.org/10.37134/jictie.vol7.2.4.2020>
- Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 10(4), 79–87. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039>
- Vilga, A. P., Arafat, Y., & Hedayani, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9040–9050.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning.

Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI), 4(2), 1–5.

- Wardana, M. Y. S., & Fitriyani, A. Z. (2019). Implementasi Model Pembelajaran RME Dengan Media Pizza Pecahan Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 69–78.
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Wiseza, F. C., & Andini, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 125–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>