

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astuti, L. H. (2023). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gereja Menguduskan Dengan Metode PBL Fase F SMAN 1 Siluq Ngurai. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, 4(2), 864–877. <https://doi.org/10.55606/semnaspa.v4i2.1340>
- Azizah, I. N., Widiyanto, R. R., Husna, Z. A., Mahasri, W. ., Nureni, S., & Salimi, M. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 5 SD Al Azhar Syifa Budi Tahun Pelajaran 2024/2025. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series 7*, 7(4), 537–543. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Brilliant, I., Sri, B., & Yanto, E. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 610–618. <https://doi.org/10.62426/vkk4a791>
- Febiyani, S. (2023). Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Skripsi*, 1–94. <http://repository.upi.edu/>
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Bumi Aksara.
- Hara, M. K., Bano, V. O., & Enda, R. R. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Di Sma Negeri Matawai La Pawu. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 4(1), 141–148. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.933>
- Harefa, D. (2020). Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Peningkatan Hasil Belajar*, 8(1), 1–18.
- Hasanah, N., & Suyadi. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 162–169. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd%0APENGEMBANGAN>
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka pelajar.
- Irawan, A., & Febriyanti, C. (2016). Efektifitas Mathmagic dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 85–92. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.755>

- Juliana, M., Hadi, N., & Muhammad, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *LITERASI: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 2(1), 85–92. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i6.4040>
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Maryanti, M., Qadriah, L., & Rista, L. (2023). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Multimedia. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 2005–2013. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.518>
- Nafiah, Y. N. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1).
- Naziaha, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 109–120.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Prenada Media Group.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Pahlevianur, M. R. et al. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin*. Pradina Pustaka. <https://doi.org/10.31237/osf.io/jhxuw>
- Rahmadani, A. (2022). *Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dengan Metode Eksperimen dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas V MIN 1 Kota Padangsidempuan*. <http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/7989/1/1720500015.pdf>
- Rismayani, Nasution, dinil arifah, Adelina, H., & Keling, M. (2023). Peran Kreativitas Dalam Proses Kewirausahaan Dengan Cara Menginspirasi Ide Hebat. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 01(4), 1–23.

- Riyatuljannah, T., & Suyadi, S. (2020). Analisis Perkembangan Kognitif Siswa Pada Pemahaman Konsep Matematika Kelas V Sdn Maguwoharjo 1 Yogyakarta. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 48–54. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.20906>
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 114–121.
- Sa'diyah, K., & Halim Fathani, A. (2024). Penerapan Digital Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Statistika Pada Siswa SMP. *Jurnal Edukasi & Teknologi Pembelajaran*, 05(01), 97–103.
- Sari, R. P. (2017). Kreativitas Bermain Anak Usia Dini. *LP3M IAI Al-Qolam : Jurnal Pusaka*, 9, 1–27. [http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal\\_pusaka/article/view/105](http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/view/105)
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Melatih Scientific Reasoning Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v3n1.p33-38>
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. AR-ruz Media.
- Sofyan, H., & Komariah, K. (2016). Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 260. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i3.11275>
- Sonny Rohimat, Solfarina Solfarina, Samsiah Samsiah, Fajar Izza Ramdhani, Raisya Fitri, & Nisa Aliyah. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221–229. <https://doi.org/10.59024/jnb.v1i4.266>
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 5(3), 117. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sulastrri, & Rochmiyati, S. (2023). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis LKPD. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 6(1), 104–112.
- Sumiati dan Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Wacana Prima.
- Susanti, A., Trisusana, A., Pusparini, R., & Kurniasih, E. (2022). Menumbuhkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Integrasi Teknologi Dalam Task Based Language Teaching Untuk Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris. *Ndrumi : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 5(1), 13–26. <https://doi.org/10.57094/ndrumi.v5i1.515>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2016). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Jurnal Bina Gogik*, 3(1), 35–42. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/26>
- Trihatmi, A. (2018). *Upaya Peningkatan Kreativitas, Dan Hasil Belajar Sosiologi Melalui Model Pbl*. 3(2).
- Triyadi. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kompetensi Sistem Bahan Bakar Kelas Xi Tkr Smk Muhammadiyah Prambanan [Universitas Negeri Yogyakarta]. In *UNY Press*. <https://eprints.uny.ac.id/57869/1/SKRIPSI-TRİYADI-14504244001FIXX.pdf>
- Vera, M., & Astuti, S. (2019). Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas Vsdn. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 11–21.
- Warsono, H. (2012). Pembelajaran Aktif Teori dan Assement, edisi 2. In *Bandung: Remaja Rosdakarya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, A. H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together (Nht) Dalam Pembelajaran Desain Grafis Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Teknik Komputer Dan Jaringan Smk Bina Taruna Masaran Sragen. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 728–736. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i3.3339>

- Yustikadewi, R., & Saputra, E. R. (2024). The Effect of Using Gimkit on the Learning Outcomes of Literature Appreciation of Grade V Elementary School Students. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 26–31. <https://doi.org/10.26877/ijre.v4i1.15443>
- Zakiah, Z., & Khairi, F. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85–100. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1906>