

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2021). *Metodologi pembelajaran IPS: Tantangan dan inovasi di era digital*. PT RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktik*. PT Bumi Aksara.
- Budiastuti, P., Soenarto, S., & Ramadianti, A. (2021). Analisis tujuan pembelajaran dengan komponen ABCD pada rencana pelaksanaan pembelajaran. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 56–67.
- Bungin, B. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif: Aktualisasi metodologis ke arah ragam varian kontemporer*. PT RajaGrafindo Persada.
- Bunyamin. (2021). *Psikologi pembelajaran: Teori dan aplikasi dalam pendidikan*. Rajawali Pers.
- Cinta, A. P. W., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Destian, D., Hanafi, H., & Yuliani, T. (2020). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(1), 30–42.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi game based learning pada mata pelajaran IPA untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 34–42.
- Djajadi, M. (2019). *Pengantar penelitian tindakan kelas (PTK)*. Artoterra.
- Erfan, M., & Ratu, T. (2017). Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran pada materi tata surya. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 4(2), 167–175.
- Faizah, N. (2017). *Hakikat pendidikan: Pengembangan potensi dan karakter siswa*. Prestasi Pustaka.
- Handayani, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Peneliti.net*, 5(2), 110–122.

- Hotimah, D. H. (2022). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1122–1130.
- Hutapea, R. (2019). *Instrumen evaluasi pembelajaran: Konsep dan aplikasi*. Penerbit Deepublish.
- Japar, M., Syarifa, S., & Fadhillah, D. N. (2020). *Pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Prenada Media.
- Kosanke, R. M. (2019). *Konsep dasar pendidikan: Peran keluarga dan masyarakat dalam pembentukan karakter*. Penerbit Erlangga.
- Lismaya, L. (2019). *Berpikir kritis & PBL (Problem Based Learning)*. Media Sahabat Cendekia.
- Lodong, A. S., & Seleky, M. J. (2024). Pengaruh pendekatan game-based learning terhadap keterlibatan dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 88–102.
- Machali, I. (2022). *Teknik penyusunan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi guru*. Ar-Ruzz Media.
- Mahmudi, A., Setyawati, R., & Prabowo, A. (2022). Analisis indikator hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 142–155.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nazla, Y. (2018). Efektivitas game-based learning dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 2(1), 12–24.
- Ningtias, L., & Harimurti, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis android pada mata pelajaran jaringan dasar. *It-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 3(2), 67–75.
- Oktavia, R. (2022). Efektivitas game-based learning dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 145–158.
- Purnawanto, A. T. (2022). Pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3), 394–402.
- Rahim, A. R. (2020). *Pengantar metodologi penelitian*. Penerbit Sah Media.

- Rangkuti, A. N. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D, dan penelitian tindakan kelas*. Citapustaka Media.
- Rasnawati. (2022). Pemanfaatan fitur interaktif Quizizz dalam pembelajaran mandiri dan kolaboratif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 145–158.
- Reychan, A. (2025). *Psikologi pembelajaran digital: Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang*. Alfabeta.
- Rohman, S. (2022). *Berpikir kritis dalam pendidikan: Teori dan praktik*. Penerbit Bumi Aksara.
- Sihotang, K. (2022). *Berpikir kritis: Kecakapan hidup di era digital*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D, dan penelitian tindakan*. Alfabeta.
- Susilowati, E. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 125–134.
- Ulumudin, I. (2019). *Evaluasi pembelajaran: Teknik dan prosedur penilaian hasil belajar*. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuning, S. (2022). Karakteristik dan efektivitas game-based learning sebagai strategi pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 10(1), 75–88.
- Wati, W., Sari, P. P., & Widiansyah, A. (2020). Karakteristik dan implementasi game-based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 210–225.
- Wibowo, N. (2021). *Evaluasi hasil belajar: Teori dan praktis dalam pembelajaran abad 21*. Pustaka Pelajar.
- Wicaksono, M. G. S. I., & Iswan. (2019). Analisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 12–21.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(3), 232–239.

Zakiah, L., & Ika, I. (2019). *Berpikir kritis dalam konteks pembelajaran isu-isu sosial*. Prenada Media.