

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. (p. 33)
- Cooper, D. R., & Schindler, P. S. (2014). *Business Research Methods* (12th ed.). New York: McGraw-Hill Irwin. (p. 41)
- Creswell, J. W. (2015). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (5th ed.). Londo: Pearson. (p. 31)
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (p. 30)
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (Edisi ke-9). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. (p. 34)
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik: Konsep dan Aplikasi*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (p. 31)
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265–276.
- Nur' Aini. (2018). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 251–260. (pp. 10, 24)

- Permana, E. (2022). Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 15–23. (p. 15)
- Pratiwi, A., dkk. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Dasar Membaca dan Menulis Siswa. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 45–54. (p. 13)
- Priyatno, D. (2017). *Panduan Praktis Analisis Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset. (p. 34)
- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power Comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling Tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21–33. (p. 39)
- Sakdah, m., dkk. (2021). Pengaplikasian Game Based Learning dengan Bantuan Media Kahoot Terhadap Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Terpadu*, 2(3), 112–120. (p. 24)
- Suminar, R. (2016). Aturan Kebahasaan dalam Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3(2), 116–125. (p. 2)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. (p. 28)
- Wibawa, R., dkk. (2021). *Karakteristik dan Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Gim (Game Based Learning)*. Jakarta: Bumi Aksara. (p. 11)
- Wiseza, F., & Andini, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Pencapaian Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Eksperimental*, 5(1), 34–42. (p. 23)

Wulandari, T. (2021). Analisis Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Jurnal Pengukuran Pendidikan*, 7(2), 89–98.