

DAFTAR PUSTAKA

Alhusna, C., Setiawan, D., Yolanda, S., Suryani, S. I., Nadia, T. N., Cania, Y. A.,
& Mujib, A. (2020). *MENEMUKAN POLA PERKALIAN DENGAN ANGKA*
9. 02(01), 55–70.

Amita, P., & Prasasti, T. (2018). *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol . 5 No .*
2 Juli 2018 EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL
OFFICE MIX PADA MAHASISWA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH
DASAR UNIVERSITAS. 5(2), 55–62.

Arieska, P. K., Herdiani, N., Sampling, S., & Relatif, E. (2018). *PEMILIHAN*
TEKNIK SAMPLING BERDASARKAN. 6(2).

Dewi, S., Prabaningrum, B., Sholikhah, O. H., Ratnawati, E., Madiun, K., &
Timur, J. (2024). *PENERAPAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING*
UNTUK. 2(11).

Hadi, F. R. (2021). *PENGUNAAN MEDIA LEGO BRICKS. 2(1), 73–82.*

Hasanah, N. R., Asti, N., Fuziayanti, S., Andaristi, M. P., & Rahmawati, A.
(2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap*
Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di SMA Negeri 2
Tasikmalaya. 1(24).

Hastuti, Y., & Rahmawati, F. P. (2026). *Game Based Learning Terintegrasi Clash*
Of Champions (COC) sebagai Penguatan Kemampuan Berbahasa Siswa
Sekolah Dasar. 15(1), 949–964.

- Jafar, M., & Aisyah, D. (2022). *Muslim Jafar 1 , Devy Aisyah 2 , Amrina 3. 2338(2), 13–34.*
- Kurniati, S., Khasanah, F. N., & Mufid, M. (2023). *Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul Implementation of Games-Based Learning (GBL) Strategy in SKI Learning at MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul. 3(1), 12–20.*
- Kusumaningsih, W., & Setyaningsih, A. N. (2024). *Analisis Penerapan Media Puzzle pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas II dengan mempersiapkan generasi yang kreatif , proses yang kompleks agar mendapatkan capaian membantu siswa dalam mendapatkan informasi , dalam pembelajaran matematika , maka melalui induktif dapat dilakukan dengan melaksanakan awal pembelajaran dan. 7(September), 147–156.*
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). *Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 14(1 Februari), 799–812.*
<https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1645>
- Luthfiyah, M. F. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus. November, 26.*
- Marga, U. P. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Menggunakan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Konsep “ Penjumlahan Bersusun ” Kelas I I SDN Mayangan IV. 4, 5978–5993.*

Muzakka, M. N., Aulia, N., & Putri, S. A. (2025). *Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. 1.*

Pendidikan, J., Perkhasa, D., Akbar, R. F., Hakim, Z. R., & Rakhman, P. A. (2025). *ANALISIS MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK BERDASARKAN PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING DI KELAS III. 11(2), 1124–1135.*

Permai, T. K. M. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di. 4, 1–9.*

Priastuti, D., Amita, P., Prasasti, T., Persatuan, U., Republik, G., Madiun, I., Madiun, K., Timur, J., Madiun, K., & Timur, J. (2025). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING UNTUK. 3(9).*

Purba, T. C., & Simanullang, R. S. P. (2025). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Berbantuan Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan di SMK Negeri 1 Medan T . A 2024 / 2025. 5(4).*
<https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1756>

Putri, R. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar. 2(4), 26–34.*

- Rachma, A., Balqis, T. L., & Harahap, A. (2024). *Peran Teks Laporan Dalam Dokumentasi Dan Evaluasi Kegiatan Penelitian*. 4(3), 40–46.
- Ritonga, R. S., Nasution, Y., Lubis, W., Baru, K., & Deli, K. (2026). *Jurnal dunia pendidikan*.
- Sahara, E. Y., & Vitoria, L. (2023). *No Title*. 7.
- Sholikhah, O. H., & Chamidah, A. (2018). *Penalaran Matematis : Pembiasaan Soal High Order Thinking Pada Siswa Usia Sekolah Dasar*. 216–224.
- Syam, N., & Syarif, N. Q. (n.d.). *Penerapan Model Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas V Di UPT SD Negeri 43 Pinrang Implementation of the Game Based Learning (GBL) Model to Increase the Active Learning of Mathematics Subjects for Grade V Students at the UPT SD Negeri 43 Pinrang*. 2(2), 177–186.
- Wakit, A., & Kunci, K. (2023). *Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Perkalian Studi Kasus Kesulitan Siswa Kelas IV SD*. 8(April), 80–87.
- White, K. (2019). *Networks : An Online Journal for Teacher Research Effects of Game-Based Learning on Attitude and Achievement in Elementary Mathematics*. 21(1).