

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Alrahmadani, R. (2026). *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS tentang Kebutuhan dan Keinginan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Wonokromo Tahun Ajaran 2024/2025*. 14.
- Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2024). Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1279–1317. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11548-w>
- Dan, N. N., Trung, L. T. B. T., Nga, N. T., & Dung, T. M. (2024). Digital game-based learning in mathematics education at primary school level: A systematic literature review. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 20(4), em2423. <https://doi.org/10.29333/ejmste/14377>
- Debrenti, E. (2024). Game-Based Learning experiences in primary mathematics education. *Frontiers in Education*, 9, 1331312. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1331312>
- Fadhillah, N., Safiah, I., & Vitoria, L. (2026). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BOARD GAME MONTESSORI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI PERKALIAN DI KELAS III SD NEGERI 1 BAMBI*. 11.
- Fathurrohman, M. F., Naziihah, H. S., Andika, K. D., & Siti, S. (2026). *Review Deep Learning Sebagai Strategi Inovatif Pembelajaran di Tiap Jenjang: Efektifitas terhadap Kurikulum Merdeka*. 6(1).
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Hidayat, R., Qi, T. Y., Ariffin, P. N. B. T., Hadzri, M. H. B. M., Chin, L. M., Ning, J. L. X., & Nasir, N. (2024). Online game-based learning in mathematics education among Generation Z: A systematic review. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 19(1), em0763. <https://doi.org/10.29333/iejme/14024>
- Hui, H. B., & Mahmud, M. S. (2023). Influence of game-based learning in mathematics education on the students' cognitive and affective domain: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 14, 1105806. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1105806>

- Husniyah, A. M. (2022). *MEDIA APLIKASI DORA (DONGENG NUSANTARA) PADA PEMBELAJARAN MENYIMAK DONGENG DI ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR*. 8(1).
- Indriani, N., & Utami, R. W. (2025). *Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika*. 2.
- Indriawati, Buchori, I., Acip, Sirrulhaq, S., & Solihutaufa, E. (2021). MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN. *Al-Hasanah : Islamic Religious Education Journal*, 6(2), 274–284. <https://doi.org/10.51729/6246>
- Karimah, I., Alfarah, N. N., Oktaviani, N., Zumzumi, V. N., Zahra, D. A., & Rohman, T. (2025). *Game Based Learning sebagai Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran PAI & BP di SMP N 2 Bojong*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khairunnisa Rambe, Suryatik, & Dwina Putri. (2025). PENGARUH DISIPLIN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI 12 PERLABIAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024. *Cemara Education and Science*, 3(1). <https://doi.org/10.62145/ces.v3i1.157>
- Manurung, A. S., & Halim, A. (2020.). PENGARUH KONSEP DIRI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN KENARI 07 PAGI JAKARTA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Marshall, C. (2017). Montessori education: A review of the evidence base. *Npj Science of Learning*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.1038/s41539-017-0012-7>
- Mboa, M. N., & Ajito, T. (2024). Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL) pada materi peluang siswa kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang. *Journal on Education*, 6(2), 12296–12301. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4849>
- Moon, J., Yeo, S., Si, Q., & Ijeluola, A. S. (2025). A scoping review of game-based learning for mathematics teacher education. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 56(7), 1280–1308.
- Muhajjalina, K. G. (2025). *Desain Pembelajaran PAI Berbasis Deep Learning: Membangun Pengalaman Belajar Memahami, Mengaplikasi, dan Merefleksi*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.16753672>
- Mutmainnah, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). *IMPLEMENTASI PENDEKATAN DEEP LEARNING TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR*. 10.
- Pangestu, Y., Amri, M. A., & Putra, A. (2025). *Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. 4(2).

- Paulina, C., Rokmanah, S., & Syachruraji, A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD*. 7.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pradana, L. N. (2016). *PENDEKATAN MULTIPLE INTELLIGENCES PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS LULUSAN SEKOLAH DASAR DI ERA MEA*.
- Putri Wulandari. (2024). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *BLAZE : Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 2(3), 132–145. <https://doi.org/10.59841/blaze.v2i3.1513>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0"* (hal. 289–302). Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Rosita, R., Safitri, R. D., Suwarma, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri, J. (2024). Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(3), 238–247. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n3.p238-247>
- Sholihah, A., & Masrurroh, F. (2025). Pengaruh model *game-based learning* terhadap hasil belajar matematika siswa. *EduMath*, 17(3), 128–132.
- Sholikhah, O. H., Deva, O. H., & Pradana, L. N. (2025). *Penggunaan Model Pembelajaran Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Pecahan*.
- Sumarni, S., & Manurung, A. S. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Project Based Learning pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2862–2871.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5923>
- Sutama, S., & Anggitasari, B. (2019). Gaya dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa SMK. *Manajemen Pendidikan*, 13(2), 52–61.
<https://doi.org/10.23917/jmp.v13i2.6396>
- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.61476/186hvh28>
- Szilágyi, S., Takács, A. M., Körei, A., & Török, Z. (2025). Using Game-Based Learning for Engaging with Determinants in Mathematics Education at the University Level. *Education Sciences*, 15(10), 1329.
<https://doi.org/10.3390/educsci15101329>

- Utami, Q., Islami, K. C., Sari, M. A., & Yusup, R. (2024). Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi. *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion* 1(2), 552–561.
<https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3038>
- Wang, Y., Zhang, S., & Hong, H. (2023). Research on the construction of the evaluation index system of game-based teaching. *Frontiers in Psychology*, 14, 1177160. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1177160>
- Wibowo, D. C., Ocberti, L., & Gandasari, A. (2021). STUDI KASUS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SD NEGERI 01 NANGA MERA KAI. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64.
<https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.974>
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). *PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MATERI SEJARAH BANDUNG LAUTAN API DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 4 PAGAR ALAM*. 2(1).
- Zafirah, Z., Wijaya, M. A., & Rohyana, H. (2025). STRATEGI DEEP LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Journal Of Education*, 1(01).