

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, dkk. 2019. *Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan di PT Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu*. Jurnal Profesional FIS UNIVED Vol. 6. No. 1 : Juni 2019. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/prof/article/view/837>.
- Aini, F. N. 2018. *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS*. Vol : 6 No : 3 Tahun : 2018. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25312>.
- Astuti, D. H. 2016. *Hubungan Bimbingan Kelompok Dengan Mnat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri Pajangan Bantul Tahun Ajaran 2015/2016*. Repository Universitas PGRI Yogyakarta" <http://repository.upy.ac.id/1307/>.
- Devi, K. Poppy. 2010. *Metode – Metode Dalam Pembelajaran IPA Untuk Guru SD*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Fatimah Riza. 2018. *Pengaruh Implementasi Metode Ceramah Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Prespektif Siswa Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK MA'ARIF 2 Sleman*. Universitas Islam Indonesia. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/12383?show=full>.
- Kawuryan, S. 2014. *Peningkatkan Kreativitas Calon Guru Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta. <https://journal.uny.ac.id/index.php/dinamika-pendidikan/article/view/2854>.
- Kustiawan, A. A. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahannya*. Jawa Timur : CV. AE MEDIKA GRAFIKA.
- Khoerunisa. Fernida. 2016. *Penggunaan Media Digital Game-Based- Learning (DGBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Perakitan Komputer di SMK N 8 Semarang*. Semarang : Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/28068/>.
- Mardiah. *Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Mitra PGMI. Volume 1 No 1.
- Najikhah. 2015. *Keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Edukasi Dengan Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPA*. Semarang : UNNES. <http://lib.unnes.ac.id/22412/>.
- Nyoman Parwati dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok:PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Palevi et al. 2020. *Ruang Kelas Virtual: Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Permainan Online Hago*. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia) : Vol. 6, No. 1, 2020, pp. 7-13. DOI: <https://doi.org/10.29210/02019410>.

- Parwati, Nyoman. Dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok : PT RAJA GRAFINDO PERSADA. Pages : 1-277. ISSN : 978-602-425-346-2.
- Priyonggo, A.D. 2010. *Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Daur Air dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif*. Semarang. Unverstas Neger Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/2958/>.
- Putro, dkk. 2016. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*. Vol : 16 No : 1. ISSN 14118777. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia>.
- Riduwan. 2018. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung. Alfabeta.
- Rosarian, dkk. 2020. *Upaya Guru Dalam Membangun Interaks Siswa Melalui Metod Belajar Sambl Bermain..* Vol : 3 No : 2 June Tahun : 2020. Pages 146-163. Upaya E-ISSN: 2598-6759. <https://ojs.uph.edu/index.php/JOHME/article/download/2332/pdf>.
- Rosiyanti, dkk. 2021. *Pengaruh Penerapan Pendekatan RME Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Statistika di Kelas XII*. Vol : 4, 2021 Pages 648-655 E-ISSN : 2654-3168. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/view/835>
- Rusydi & Fadhli. 2018. *Statistik Pendidikan*. Medan. CV Widya Puspita.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2019. Bandung. Alfabeta.
- Suralaga, Fadhilah. 2021. *Psikologi Pendidikan*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Syofnida. *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*. Volume 2 Nomor 2 Desember 2015. p-ISSN 2355–1925.
- Slameto. 2021. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta. ISBN 978-979-518-166-8.
- Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 10 (3), 198-206, 2020. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengaruh+game+based+learning+terhadap+motivasi+dan+prestasi+belajar&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DtadRGywmHOYJ.
- Winatha, dkk. 2011. *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*. Pages : 198-206. Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/312>.
- Wibawa, dkk. 2021. *Game Based Learning Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal*. Vol : 3 No 1 April 2021. ISSN : 2657-0769. <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729>