

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussaad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.
- Admin. (2022, Juni 29). *Mengenal Karakteristik Game Based Learning dan Penerapannya*. Dipetik Februari 25, 2023, dari NaikPangkat.com: <https://naikpangkat.com/mengenal-karakteristik-game-based-learning-dan-penerapannya/>
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 251.
- Amaliyah, N., Fatimah, W., & Abustang, P. B. (2019). *Model Pendidikan Inovatif Abad 21*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Chusna, I. U., Muadi, S., & Susilo, E. (2019). Persepsi Masyarakat Nelayan Terkait Revitalisasi Pelabuhan Perikanan Popoh Kabupaten Tulung Agung. *JISPO*, 450-451.
- Diamond, A. (2022, Juli 19). *Game Based Learning: Definition and Examples*. Dipetik Maret 16, 2023, dari study.com: <https://study.com/academy/lesson/game-based-learning-definition-and-examples.html>
- Fadly, M. F., & Sari, P. M. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot dan Quizizz dalam Pembelajaran di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1036.
- Fahmi, D. (2021). *PERSEPSI (Bagaimana Sejatinya Persepsi Membentuk Kontruksi Belajar Kita)*. Yogyakarta : ANAK HEBAT INDONESIA.
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 401.
- Kaminski, J. (2022, Mei 17). *Everything You Need to Know about Game Based Learning and Its Types*. Dipetik Mei 20, 2023, dari Math for kids: journey to Better Grades and Confidence in Math!: <https://brighterly.com/blog/game-based-learning/>

- Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2022). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Game-Based Learning pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SDN PW 01. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 616.
- Lamiaie, L. (n.d.). *Game Based Learning*.
- Madjid, A. (2020, November 21). *5 Contoh Game Based Learning yang Bisa Dicoba oleh Guru*. Dipetik Februari 25, 2023, dari [blog.kejarcita.id](https://blog.kejarcita.id/5-contoh-game-based-learning-yang-bisa-dicoba-oleh-guru/): <https://blog.kejarcita.id/5-contoh-game-based-learning-yang-bisa-dicoba-oleh-guru/>
- Pambudi, G. (2022, Februari 27). *Game Based Learning (Pembelajaran Berbasis Game)*. Dipetik Februari 25, 2023, dari [WartaGuru.id](https://wartaguru.id/game-based-learning-pembelajaran-berbasis-game/): <https://wartaguru.id/game-based-learning-pembelajaran-berbasis-game/>
- Penyusun, T. (2022). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Palembang: Universitas PGRI Palembang.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*.
- Riadi, M. (2020, Mei 8). *Persepsi (Pengertian, Proses, Jenis dan Faktor yang Mempengaruhi)*. Retrieved Maret 9, 2023, from [kajianpustaka.com](https://www.kajianpustaka.com/2020/05/persepsi-pengertian-proses-jenis-dan-faktor-yang-mempengaruhi.html?m=1): <https://www.kajianpustaka.com/2020/05/persepsi-pengertian-proses-jenis-dan-faktor-yang-mempengaruhi.html?m=1>
- Setiyawan, H. (2018). Metode Permainan Bingo Matematik Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 106.
- Slameto. (2020). *Belajar & Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suliani, M. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 98.
- Thahir, A. (2014). *Psikologi Belajar (Buku Pengantar Dalam Memahami Psikologi Belajar)*. Bandar Lampung.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. D. (2020). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan*.
- Yanti, R. E., Aslan, & Multahada, A. (2022). Persepsi Siswa pada Pendidikan Nilai Di Sekolah Dasar Tarbiyatul Islam Sambas. *Adiba: Journal of Education*, 432-433.