

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Nelly, Suharto, Retnoningsih, Andriani, V. S., Arsiwie, S. R., Aimi, Aryanti, N., Wibowo, A. A. H., Meirani, W., Hidayati, U., Nurjanah, Hariyono, & Yunus, M. (2024). *Buku Ajar Teori Pembelajaran* (E. Rianty (ed.)). Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ahyar, D. B., Butsi, P. E., Rahmadsyah, Ratna, S., Maryani, R. D., Yuniansyah, Sylviana, Z. L., Muhamad, F., Saringatun, M., Ratna, W., Yusuf, F., & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Pradina Pustaka.
- Aji, L. J., Hendrawati, T., Febrianti, R., Wulandari, N. D., Gilaa, T., Abdullah, G., Rukmana, L., Rohman, T., Sahib, A., & Simal, R. (2024). *Model-model Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan* (A. F. Qohar & A. F. Rohman (eds.)). Penerbit Qriset Indonesia.
- Aryanti. (2020). *Inovasi Pembelajaran Matematika*. 2–10.
- Assalamah, T. M. (2024). *Strategi Viral Marketing Melalui Konten Edutainment Clash of Champions by Ruangguru Viral Marketing Strategy Through Edutainment Content Clash of Champions by Ruangguru*. 7(3). <https://doi.org/10.1080/019722409032.....154>
- Aulia, N., & Anggraini, N. (2024). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Game Based Learning. *Retorika*, 1.
- Azwardi. (2018). *Metode Penelitian: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Syiah Kuala University Press.
- Edy, K. (2021). Pendidikan Islam dan Tantangan Modernitas Abad 21 di Era Diproisi Digital Terhadap Generasi Milenial. *Repository.iainpalopo.Ac.Id*, 3. [http://repository.iainpalopo.Ac.Id/Id/Eprint/3257/1/Khairunnisa\\_Edy %28file Skripsi%29.pdf](http://repository.iainpalopo.Ac.Id/Id/Eprint/3257/1/Khairunnisa_Edy_%28file%20Skripsi%29.pdf)
- Ekowati, D. W., Kusumangtiyas, D. E., & Sulistyani, N. (2018). *Etnomatematika (Belajar Konsep Matematika Menggunakan Budaya Nusantara)*. Ummppress.
- Elfiyani, E. (2024). Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 187–205. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.2989>
- Elsa, A. M. (2021). *Pengaruh Motivasi Kualitas, Motivasi Karir, Motivasi Ekonomi, Motivasi Sosial, dan Biaya Pendidikan Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Mengikuti Pendidikan Profesi Akuntansi (PPAk)* [Universitas Muhammadiyah Ponorogo]. <http://eprints.umpo.ac.id/id/eprint/7353>
- Handayani, S., W Mintarti, S. U., & Megasari, R. (2020). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi “Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi*

*Industri 4.0". Edulitera.*

- Hasbiah, S., Anwar, & Hasdiansa, I. W. (2024). *Pengantar Metodologi Penelitian Bisnis*. Seval Literindo Kreasi.
- Helmiyah, S., & Verdian, A. (2024). Analisis Sentimen Terhadap Minat Belajar pada Tayangan Acara CoC by Ruangguru Berdasarkan Tweets Menggunakan Metode NLP dan Model BERT. *Jurnal Pendidikan Rosalia*, 7(2), 138–149.
- Hendracita, N. (2021). *Model - Model Pembelajaran SD*. Multikreasi Press.
- Inayati, U. (2022). *Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI*. 2, 356–363.
- Iskandar, A., Aimang, hasrat A., Risnanosanti, Hanafi, H., Maruf, N., Fitriani, R., & Haluti, A. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital* (A. Iskandar (ed.)). Cendikiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Jevri, D. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (R. O. M (ed.)). Ruang Karya.
- Juardi, I. F., & Komariah, K. (2023). Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget. *Journal on Education*, 6(1), 2179–2187. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3220>
- Kuswidi, I. (2018). *Taktik Tokcer Kuasai Matematika Sd/Mi Kelas V*. Laksana.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522>
- Monalisa, M. (2023). Pengaruh Game Based Learning Mata Pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(01), 19–29. <https://doi.org/10.53977/ps.v3i01.908>
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society Teknologi, Media Baru, Dan Disrupsi Informasi*. Prenadamedia Group.
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarak, S. (2023). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i1.1220>
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>

- Pertiwi, L. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Game Based Learning terhadap Hasil Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V Di SD Negeri 74 Palembang [Skripsi, Tidak Dipublikasikan]*. Universitas PGRI Palembang.
- Sahira, D. (2024). Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif (Mathematic Adventure Quest) Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(7), 129–140.
- Sajudin, M. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Reward dan Punishment*. Wawasan Ilmu.
- Saputra, H., Anggana, A. A., Rismiadi, Y., & Mulyana, R. (2023). *Manajemen Perubahan Kurikulum di Era Digital*. Bintang Semesta Media.
- Sari, K. A., & Reftantia, G. (2024). Hegemoni “Clash of Champions Ruang Guru” di Tengah Maraknya Tayangan Non Edukatif. 130–145.
- Sianturi, R. I. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Worldwall Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 060934 Medan the Influence of Game-Based Learning Model Assisted By Worldwall on Earth and Natural Events Material Towards the Learning Outc.* 3.
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management*, 3(1), 104–116.
- Siregar, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (Ed.)). Alfabeta, cv.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Uno, H. B. (2020). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Wayan Pitriani, N., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://jurnaldidaktika.org/643>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Yeti. (2020). Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5–8.
- Zubairi. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam* (Zubaidi (ed.)). Penerbit Adab.

