

## DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, Surattana, Kittisak Laksana, Kanrawee Busayanon, Alongkorn Ausawasowan, and Boonlit Adipat. "Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts." *International Journal of Technology in Education* 4, no. 3 (July 20, 2021): 542–52. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>.
- Afifudin, and Beni Ahmad Saebani. *Metodologi Penelitian Kualitaitaif*. Cetakan ke-2. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2012.
- Albina, Meyniar, Ardiyan Safi'i, Mhd. Alfat Gunawan, Mas Teguh Wibowo, Nur Alfina Sari Sitepu, and Rizka Ardiyanti. "Model Pembelajaran Di Abad Ke 21." *Warta Dharmawangsa* 16, no. 4 (October 31, 2022): 939–55. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>.
- Anam, Misbakhul. Wawancara oleh penulis, kepala madrasah MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus. Transkrip 1. Diperoleh tanggal 24 Januari, 2024.
- Anggraini, Hayu Ika, and Shirly Rizki Kusumaningrum. "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (Dgbl) Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* 2, no. 11 (November 2021).
- Arsyad, Azrhar. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-19. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO, 2016.
- Azizah, Husnun. "(Studi Kasus Youtuber Kota Metro)." Institut Agama Islam Negeri(Iain)Metro,2019. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2927/1/SKRIPSI%20AZIZAH%20-%20Perpustakaan%20IAIN%20Metro.pdf>.
- Darmalaksana, Wahyudin. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka Dan Studi Lapangan." UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Print Digital Library, 2020.
- Dokumentasi file MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus, diperoleh pada tanggal 22 Januari 2024
- Fadli, Muhammad Rijal. "Memahami desain metode penelitian kualitatif" 21, no. 1 (2021).
- Faizah, Silviana Nur. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran." *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 2 (March 4, 2020): 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>.
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Cetakan. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015.
- Fitriyani, Nina. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok

- Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 1 (February 2019).
- Gumilang, Galang Surya. “Metode Penelitian Kualitatif Dalam Bidang Bimbingan Dan Konseling” 2, no. 2 (2016).
- Harianto, Erwin. “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktik* 9, no. 1 (February 2020).
- “Hasil Dokumentasi Dari Arsip Data MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus,” January 15, 2024.
- Imtiyaz, Nadaa. “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V MIM PK Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/202.” Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2023.
- Jatmika, Herka Maya. “Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar” 3, no. 1 (2005).
- Kusumawati, Dina Ari. “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Pendekatan Game Based Learning.” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.
- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, and Opan Arifudin. “Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (October 30, 2021): 173–79. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.
- Meiliana, Agnes. “7 Tips Efektif Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital.” *Kejar Cita* (blog), February 2021. <https://blog.kejarcita.id/7-tips-efektif-penerapanpembelajaran-berbasis-game-digital/>.
- Mekarisce, Arnild Augina. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat.” *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3 (September 10, 2020): 145–51. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>.
- Muhardini, Sintayana, Nanang Rahman, Mahsup Mahsup, Raden Sudarwo, Khaerul Anam, and Sukron Fujiaturrahman. “Pengembangan Media Pembelajaran Box Nusantara untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6, no. 2 (July 4, 2020): 284. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2612>.
- Muhtadillah, Nur Fathin. “Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun

- Pelajaran 2021/2022.” Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022.
- Nabila, Annisa Agnia. Wawancara oleh penulis, peserta didik Kelas VC MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus. Transkrip 4. Diperoleh tanggal 22 Januari, 2024.
- Nabila, Shella, Idul Adha, and Riduan Febriandi. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (September 12, 2021): 3928–39. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>.
- Nisa', Siti Khoirun. Wawancara oleh penulis, guru kelas dan guru mata pelajaran IPA Kelas V C MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus. Transkrip 2. Diperoleh tanggal 24 Januari, 2024
- Niswah, Nadira Qonitatun. Wawancara oleh penulis, peserta didik Kelas V C MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus. Transkrip 3. Diperoleh tanggal 22 Januari, 2024.
- Nur, Firosa. “Pengaruh Game Based Learning..... Volume 6 Nomor 3 Tahun 2018” 6 (2018).
- Nurfadhillah, Septy, and 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021.
- Nurlaelah, Nurlaelah, and Geminastiti Sakkir. “Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara.” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 4, no.1(February22,2020):113–22. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.230>.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no.1(June27,2018):171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nygrahaeni, Galuh Wilujeng. “Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II DI SDN Krenceng.” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
- Octavia, Shlipy A. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020. <https://pixabay.com>.
- Permana, Muhammad Siddiq, Dhami Johar Damiri, H Bunyamin, and Sekolah Tinggi Teknologi Garut. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia.” *Jurnal Algoritma* 11, no. 2 (February 28, 2015): 254–63. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.11-2.254>.

- Pranoto, Setyo Edy. "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, & Antropologi* 4, no. 1 (November 23, 2020): 25. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>.
- Prayoga, Afrilya Puji. "Amplifikasi Kahoot sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning." *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain* 24, no. 2 (August 9, 2021): 109–22. <https://doi.org/10.24821/ars.v24i2.4599>.
- Priyonggo, David Agung. "Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif." Universitas Negeri Semarang, 2010.
- Pujilestari, Yulita, and Afni Susila. "Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan." *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi* 19, no. 02 (April 17, 2020): 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>.
- Purnaningsih, Pari. "Strategi Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 2, no. 1 (March 25, 2017): 34. <https://doi.org/10.32493/informatika.v2i1.1503>.
- Putra, Purniadi. "Pendekatan Etnopedagogi dalam Pembelajaran IPA SD/MI." *Primary Education Journal (PEJ)* 1, no. 1 (December 12, 2017): 17–23. <https://doi.org/10.30631/pej.v1i1.1>.
- . "Penerapan Pendekatan Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Di SDN 01 Kota Bangu." *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (Oktober 2017).
- Putri, Erika Dini. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Istiqro'5*, no. 2 (March 2018). <https://doi.org/10.31219/osf.io/adw5s>.
- Rahmadanti, Ewita Cahya. "Integrasi Nilai-Nilai Islam Dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Tawadhu* 4, no. 1 (2020).
- Rahma, Arsyila Aini. Wawancara oleh penulis, peserta didik Kelas V C MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus. Transkrip 5. Diperoleh tanggal 22 Januari, 2024.
- Rijali, Ahmad. "Analisis Data Kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (January 2, 2019): 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan ke-1. Jakarta: Kencana, 2017.

- Sappe, Irwan, Ernawati Ernawati, and Irmawanty Irmawanty. "Hubungan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V sdn 231 Inpres Kapunrengan Kecamatan Mangarabombang Kabupaten takalar." *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 3, no. 2 (September 13, 2018): 530. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i2.1419>.
- Setiawan, Heri, I Nyoman Karma, Mansur Hakim, and Heri Hadi Saputra. "Efektivitas Media Gurita Kata Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Sittah: Journal of Primary Educatio* 4, no. 2 (Oktober 2023).
- Setiawati, Siti Ma'rifah. "Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?" *HELPER : Jurnal Bimbingan dan Konseling* 35, no. 1 (March 6, 2018): 31–46. <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif. Cetakan ke-Satu*. Bandung: ALFABET CV, Oktober 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta,cv., 2008.
- Sulistiono, Berlian Aqilla. Wawancara oleh penulis, peserta didik Kelas V C MI NU Nurul Haq Kalwiungu Kudus. *Trabskip 6 Diperoleh tanggal 22 Januari, 2024*.
- Sulistriani, Sulistriani, Joko Santoso, and Srikandi Oktaviani. "Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Journal Of Elementary School Education (JOuESE)* 1, no. 2 (August 31, 2021): 57–68. <https://doi.org/10.52657/jouese.v1i2.1517>.
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017*.
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri. "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif" 2 (2023).
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Ulfa, Efrika Marsya, Lu'ailik Nafisa Nuri, Adinda Febi Puspita Sari, Fadhiatul Baryroh, Zainur Rosyid Ridlo, and Sri Wahyuni. "Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (September 27, 2022): 9344–55. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, and Lutfiah Anisa Sholaihah. "Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa." *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1

- (April 2021).  
file:///C:/Users/ASUS/Documents/SKRIPSII/32729-125481-1-PB.pdf.
- Wijaya, Daniel Eka, Karina Auliasari, and Hani Zulfia Zahro'. "Kombinasi Metode Metode Finite State Machine Dan Game-Based Learning Pada Game 'Escape From Cov-Madness.'" *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5, no. 1 (March 2021).  
file:///C:/Users/ASUS/Documents/SKRIPSII/3220-Article%20Text-7521-1-10-20210227.pdf.
- Winangun, I Made Ari. "Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD." *Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (March 2020).
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (September 28, 2020): 198–206.  
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

