

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, J. (2018). Membangun Budaya Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 60–66.
- Anam, S., Nashihin, H., Taufik, A., Sitompul, H. S., Manik, Y. M., Arsid, I., & Nurhab, M. I. (2023). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)*. Global Eksekutif Teknologi.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Ariyanti Nurningtias, R., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5(2), 60–69. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v5i2.523>
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/1089>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). RESEARCH DESIGN. In *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Darmawan, R., & Aghni, R. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga. *POLYGOT: Jurnal Ilmiah*, 20(1), 77–97.
- FIRMANSYAH, M. D. (2020). *Desain Gamifikasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan Mda Framework*. Fakultas Ilmu Komputer.
- Gusti, G. P. (n.d.). *Metode Penelitian Eksperimen untuk Pemula : Edisi Pertama*. wawasan Ilmu.
- Insyiroh Pulungan MIN, N. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Sifat-Sifat Cahaya Menggunakan Model Problem Based Learning*. 1(1), 146–159. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/komprehensif>
- Iskandar, Sofyan; Rosmana, S Primanita; Agnia, Adela; Farhatunnisa, Gaida; Fireli, Pingkan; Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1707–1715. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Isnawati, A. U. (2021). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021. *Iain Ponorogo*.

- Istianah, F., Pd, S., & Pd, M. (2024). *Penerapan Gamifikasi Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Di Sd. 12*, 851–861.
- Jannah, R. (2023). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDN 1 Kayangan Kabupaten Lombok Utara. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 208–224. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5454>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley. <https://books.google.co.id/books?id=M2Rb9ZtFxccC>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Kusumastuti, N., Nurhidayati, I., & Praptiningsih. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Public Places Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Write Around di Mim Bendungan Tahun Ajaran 2023/2024. *Rayah Al-Islam*, 7(3), 1222–1233. <https://doi.org/10.37274/rais.v7i3.816>
- Kuswandi, S., Rudiyan, R., & Wulandari, F. (2019). Implementasi Metode Guided Inquiry-Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Amansari 02 Kecamatan Rengasdengklok Kabupaten Karawang. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 14–24. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.32>
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi- Kahoot Berbasis Hots Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 355–365. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Nurbaiti, Meriyati, & Putra, F. G. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–13.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Taksonomi hasil belajar. *Journal GEEJ*, 7(2), 1–18.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish.
- Rosidah, C. T. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multiliterasi Terhadap

- Kemampuan Berpikir Kritis. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.29407/pn.v4i1.12368>
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan keterampilan mengajar guru sd / mi melalui pelatihan media pembelajaran edugames berbasis teknologi : quizizz dan baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, 11, 198–204.
- SKRIPSI 2.pdf*. (n.d.).
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Sri Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Sutisna, I. (2020). Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), 1–15.
- Syahputri, S. (20 C.E.). Pentingnya Menerapkan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Jenjang Sekolah Dasar. *EduBase : Journal of Basic Education*, 2(2), 60.
- Tiwa, T. M., & Manado, U. N. (2020). *Gamifikasi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar*. 1, 91–99.
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Winaningsih, E. T., Syarif, F., & Pahrurroji, P. (2022). Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies. *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 123. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5385>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Zakaria. (2020). Mengintegrasikan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD / MI. *Zakaria*, 03(2), 106–120.