

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Alimova M.A. (2023). Using the Internet Service Baamboozle When Creating a Gamified Educational Environment in English Classes. *American Journal of Pedagogical and Educational Research*, 8, 106-113.
- Amalinda, R. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 1-7.
- Ariani, T. (2020). Analysis of Students' Critical Thinking Skills in Physics Problems. *Physics Education Journal*, 3(1), 1-17.1-7.
- Chugh, R., & Turnbull, D. (2023). Gamification in Education: A Citation Network Analysis Using Citnetexplorer. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), 1-21. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12863>
- Dankbaar, M., Richters, O., Kalkman, C., Prins, G., Cate, O. T. J. T., Merrienboer, J. J. G. V. & Schuit, S. C. E. (2020). Comparative Effectiveness of a Serious Game and an E-Module to Support Patient Safety Knowledge and Awareness. *BMC Medical Education*, 17(30), 1-10.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daun, N. S., Helmi, & Haris, A. (2020). Diagnosis Kesulitan Belajar Fisika Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bontomarann. *Prosiding Seminar Nasional Fisika PPS UNM*, 2(1), 37-40.
- Defi, K. N., Sholihat, N., & Purwanto, H. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Terintegrasi Nilai-Nilai Al-Islam dan Kemuhammadiyah untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(02), 449-463.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ding, Y & Hao, J. (2025). The Application of Educational Games Based on Virtual Reality Technology in Teaching English in Universities. *Systems And Soft Computing*, 7, 1-13.
- Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat. (2024). Statistik Pendidikan 2024. *Badan Pusat Statistik*, 13, Xxx-217.
- Fakhrunnisaa, N., Edy, M. R., Faisal, D. A. (2025). E-Module Media and Educational Technology Based on Gamification for Students of the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training IAIN Palopo. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*. 9(1), 78-89.

- Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran Teks Fabel. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(4), 945-958.
- Giancoli, D. C. (2001). *Fisika (Edisi Kelima Jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Gultom, G. M., Firman, Wahyuni. A. (2023). Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 3(1), 64-69.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamidatussyah'diyah, M. & Anwar, N. (2025). Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik SMA Muhammadiyah 1 Babat. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 169-176.
- Hasanah, D. F. (2024). Kesetaraan Wawasan Dunia Melalui Literasi: Evaluasi Ketercapaian Gerakan Literasi Nasional Data PISA dan Statistik Indonesia. *Journal of Education for the Language and Literature of Indonesia*, 2(2), 98-110.
- Hidayat, F., & Nizar., M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*. 1(1), 28-38.
- Hussein, E., Kan'an, A., Rasheed, A., Alrashed, Y., Jdaitawi, M., Abas, A., Mabrouk, S., & Abdelmoneim, M. (2023). Exploring The Impact of Gamification and Skill Development in Special Education: A Systematic Review. *Contemporary Educational Technology*, 15(3). <https://doi.org/10.30935/Cedtech/13335>
- Inayati, I., Arcana, N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Materi Persamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 72-82.
- Juliani & Rita. (2017). *Alat Ukur Fisika*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Kemendikbudristek. (2023). PISA 2022 dan Pemulihan Pembelajaran di Indonesia. 1-25.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lan, D. N. & Hong, N. X. (2025). Applying Baamboozle to Teach English Vocabulary for Pre-Starter Level at a Language Center In HCMC. *International Journal of Current Science Research and Review*, 8(6), 2707-2723.
- Lasmono, S. (2007). *Pengembangan Modul*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PUSTEKKOM) Depdiknas. https://issuu.com/download-bse/docs/buku_pengembangan_modul_full

- Muntaha. (2022). *Model-Model Pembelajaran Terbaik*. Yogyakarta: Nuta Media.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63-68.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R.S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nasruddin, Sari, D. M. M., Makruf, S. A., Darmawan, I. P. A., Herman, Jumiyati, S., Sinaga, Y. K., Sari, M. E., Yanti, S., Hidayat, L., Akbar, R., & Purwanto, H. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar*. Sumatera Barat: PT Global Eksekutifteknologi.
- Oksila, D., Giatman, Irfan, D., & Alawyah, K. (2025). Validity And Effectiveness Of E-Module-Based Learning Media in Informatics Subjects. *Journal of Research in Science Education*, 11(2), 431-440.
- Parisa, M., Arcana, N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis Dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall Pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)*, 7(2), 167-180.
- Prasetyo, A. (2024). Implementasi Pendekatan Teknologi Dalam Pengembangan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 5(1), 32-39.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putri, V. D. S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. *PROSIDING: Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi*, 1-14.
- Rakasiwi, C. W. & Muhtadi, A. (2021). Developing Educational Games for Mathematics Learning to Improve Learning Motivation and Outcomes. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23 (1), 49-57.
- Saprudin, S., Rahman, N. A., Duwila, F., Achmad, R., & Sambiri, U. (2024). The Implementation of Gamification to Improve Students' Concept Mastery in The Topic of Earthquakes. *International Journal of Humanities and Social Science*, 11(5), 24-27.
- Saputri, M. J. (2025). Penggunaan Modul Digital Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 407-416.
- Saroji. (2020). *Modul Pembelajaran SMA FISIKA*. Semarang: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 1-37.
- Setiawan, N. (2023). Pemanfaatan Bahan Ajar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Al-Miskawaih. *Journal of Science Education (MIJOSE)*, 2(1), 85-104.

- Setiawati, R., Prasmewari, D. A., & Muhtarom, T. (2024). Dampak Teknologi Informasi Terhadap Pendidikan Karakter di Indonesia. *Journal Innovation in Education (INOVED)*, 2(3), 80-89.
- Sofia, H. W. Utomo, A. P., Hariyadi, S., Wahono, B., & Narulita, E. (2020). The Validity and Effectivity of Learning Using STEAM Module with Biotechnology Game. *PBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(1), 91-100.
- Sofyan, A. & Hidayat, A. (2022). Dampak Perkembangan Teknologi Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Satya Informatika*, 7(2), 16-25.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharti, Sumardi, & Hanafi. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing. H.87.
- Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima. Hlm.107.
- Susanti, S. A., Setiawan, D., Jannah, I., Sulistyawati, H., & Hindriati. (2024). Pemanfaatan Bamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta. *Jurnal Sains Student Research*, 2(3), 930-942.
- Sutanto, P. (2017). *Panduan Praktis Penyusun E-Modul Pembelajaran*. Jakarta:Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syahrial, Asrial, Sabil, H., Kurniawan, D. A., Perdana, R., & Kiska, N. D. (2022). Development Of E-Module Based on the Traditional Puyuh Game on the Cooperation Character and the Tolerance of Elementary School Students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 478-486.
- Tridhonanto, Al. & Beranda, A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Gramedia.
- Udeozor, C., Abegão, F. R., & Glassey, J. (2023). Measuring Learning in Digital Games: Applying a Game-Based Assessment Framework. *British Journal of Educational Technology*, 55, 957-991.
- Utari, W. M., Gunada, I. W., Makhrus, M., & Kosim. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Fisika Model Problem Based Learning Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2724-2734.
- Wahyuni, A. & Rizal, S. (2022). *Alat Ukur Dan Pengukuran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara. H.1.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.

- Widyastuti, R., Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Matpel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95-100.
- Wulandari, W., Susanto, D. A., & Hawa, F. (2004). Exploring Baamboozle as Games Based Learning Media to Support Students Vocabulary: It's Application in the Classroom. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(2), 6542-6551.
- Yuni, R., & Afriadi, R. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Kondisional untuk Belajar dari Rumah (BDR). *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 11(2), 144-152.
- Zhitfi, G. & Iriaji. (2025). Development Of E-Modules Integrated Game-Based Learning Method for Illustration Drawing to Enhance Student Understanding. *International Journal of Education and Social Science*, 6(1), 33-41.