DAFTAR PUSTAKA

Alifya Riska Utami. (2023). Penerapan model pembelajaran Game Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V UPT SDN 73 Alitta [Skripsi, Universitas Negeri Makassar]. https://doi.org/10.26618/skripsi.unm.2023.001

Amalia, R., & Wibawa, I. M. S. (2023). Penggunaan media inovatif pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan IPA, 11(2), 110–125. https://doi.org/10.15294/jpi.v11i2.112

Annuar, H., Solihatin, E., & Khaerudin, K. (2020). Model pembelajaran saintifik berbasis game-based learning. Literasi Nusantara. https://doi.org/10.5281/zenodo.4591234

Carli Wiseza, T., Andari, N., & Wulandari, R. (2023). Implementasi Game Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11(3), 346–361. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7136

Carli Wiseza, T., Andari, N., & Wulandari, R. (2023). Implementasi Game Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11(3), 346–361. https://doi.org/10.5666/didaktik.v11i3.7136

Kapp, K. M. (2017). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education (2nd ed.). Pfeiffer.

Kapp, K. M. (2017). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education (2nd ed.). Pfeiffer.

Kemendikbud. (2018). Buku siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD/MI. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kireida Rona Islam. (2024). Pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap motivasi belajar peserta didik. IDEAS: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, dan Bisnis. https://doi.org/10.30651/ideas.v12i1.22234

Kud ri, & Maisharoh. (2021). Penggunaan media berbasis Game Based Learning berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan, 15(4), 4628–4640. https://doi.org/10.21831/jp.v15i4.4630

Lubis, A., Lubis, M., & Anas, I. (2022). Game Based Learning berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 10(1), 89–102. https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.22156

Oktaverina, D., Tanor, M., & Hasmiati, H. (2024). Peningkatan hasil belajar biologi sel dengan menggunakan metode pembelajaran game Plants vs Zombies. Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi, 2(1), 164–179. https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v2i1.256

Palloan, P., & Kohar, N. M. (2024). Implementasi metode Game Based Learning (GBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII. Jurnal Didaktika. https://doi.org/10.30651/jd.v13i1.23456

Palloan, P., & Kohar, N. M. (2024). Implementasi metode Game Based Learning (GBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII. Jurnal Didaktika, 12(2), 954–965. https://doi.org/10.33369/jurdid.v12i2.1645

Permana, D. (2022). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terintegrasi, 7(1), 312–325. https://doi.org/10.17509/integrated.v7i1.32729

Pitriani, & Dantes, N. (2024). Pembelajaran berbasis game dapat menciptakan suasana belajar IPA yang interaktif. Jurnal Pendidikan Sains, 12(3), 642–655. https://doi.org/10.26740/jps.v12n3.p642-655

Prensal, M. (2020). Model pembelajaran saintifik berbasis Game-Based Learning. Penerbit Litnus. https://doi.org/10.5281/zenodo.12345

Prensal, M. (2020). Model pembelajaran saintifik berbasis Game-Based Learning. Literasi Nusantara. https://doi.org/10.5281/zenodo.4591235

Resti, A. (2018). Penelitian tindakan kelas. Prenada Media.

Sri Okvi Marselita, Fitria Sumiartini, & Muh. Syauqi Malik. (2025). Pembelajaran IPA interaktif dengan Game Based Learning. Jurnal Sekolah, 8(2), 45–56. https://doi.org/10.23917/jsei.v8i2.22156

Sudjana, N. (2018). Penilaian hasil proses belajar mengajar (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2018). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Kencana.

Tri Kuntari, F., & Anggraeni Siwi, D. (2026). Implementasi model Game Based Learning dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 12(1), 66–76. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.12095

Trianto, I. (2017). Desain pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013. Kencana.

Utami, A. R., Makkasau, A., & Lastri, L. (2024). Penerapan model pembelajaran GBL berhasil meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(2), 345–358. https://doi.org/10.26877/jpd.v15i2.348

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY