

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, R. B., Badu, S. Q., Abbas, N., & Hulukati, E. (2022). Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard untuk Pembuatan Multimedia Interaktif.
- Asmaka, RA, (2019). Model pembelajaran game based learning terhadap prestasi belajar matematika pada peluang.
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Ketaren, A., Rahman, F., Meliala, H. P., Tarigan, N., & Simanjuntak, R. (2022). Monitoring dan Evaluasi Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar pada Satuan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10340-10343.
- Kurniawan, Dimas Afif. 2020. "Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 3(1): 10–15.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah*
- Mayasari, N. johan A. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Vol. 14, Issue 5).
- Moh. Miftahul Arifin. Herawati. Tri Rahayu. Arsyil Waritsman Deetje Solang. Siti Zulaicho. Kholis Aniyati Totok Haryanto. Synthia Sumartini Putri. & Barlian Kristanto.(2023). *Motivasi dalam Pendidikan*. Malang: Litnus.
- N Aulia, N Anggraini - Seminar & Conference Proceedings of UMT, 2024 - [jurnal.umat.ac.id](http://jurnal.umat.ac.id)

- Oktavia, R. (2022). Game based learning meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- Paggara, Hamzah, dkk. (2022). Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM. Gunungsari
- Pattiasina, P. J., Aswita, D., Fuadi, T. M., Noviyanti, A., & Pratiwi, E. Y. R. (2022). Paradigma Baru Pendidikan Karakter Era Inovasi Disruptif dan Implementasi Praktisnya di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 2446-2454.
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, A., & Syaputra, D. (2023). Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*, 1–23.
- Salsa, S. A. R. R., Fithriyyah, N. L., Sa'idah, E. H., Piyanto, H. K. A., & Hidayanti, F. (2024). meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran pbl berbasis games based learning muatan matematika kelas iv di sdn kandangan ii surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 267-277.
- Sholikha, D. F., & Marwati, S. (2023, November). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi. in prosiding national conference for ummah (vol. 2, no. 2, pp. 223-229).
- 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 (JoSDIM)*, 3(2), 263-271.

- Sugiyono, F. X. (2017). *Neraca Pembayaran: Konsep, Metodologi dan Penerapan* (Vol. 4). Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia.
- Tarigan, N., & Simanjuntak, R. (2022). Monitoring dan Evaluasi Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar pada Satuan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6)
- Tria, F. (2024). penerapan model pembelajaran teams games tournament (tgt) dengan berbantuan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipas kelas iv sdn 003/ix senaung (doctoral dissertation, universitas jambi).
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan game based learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Wijayanti, D Hermanto, Z Zainudin. (2020). Game based learning dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.