

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, Rahman, Adhityo Kuncoro, Fajar Erlangga, dan Vickry Ramdhan, 2022, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi." *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer* 2,no.01): 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>.
- Abraham, Irfan, Yetti Supriyati, 2022, "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan Literatur Review", *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 8, No.3.
- Amalinda, Rizki, 2024, "Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 24 Malang" *Jurnal Pembelajaran* 4, no 7.
- Angga, Angga, Yunus Abidin, dan Sofyan Iskandar, 2022, "Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1:1046–54. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>.
- Anggita, Fani, dan Khoirun Nisa Lubis, 2023 "Pengaruh Game Based Learning (GBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 060811 Medan." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no.2: 2816–26. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.585>.
- Anggraini, Annisa Putri, 2024, "Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Tingkat SD Dalam Implementasi Project Based Learning" *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan* 30, no. 2.
- Anggraini, Hayu Ika, dan Shirly Rizki Kusumaningrum, 2021, "Penerapan Media Pembelajaran Gmae Matematika Berbasis HOTS Dengan Metode Digital Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar" 2, no. 11.
- Anti Muthmainnah, Amalia Dwi Pertiwi, 2023, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Siswa Sekolah Dasar," <https://doi.org/10.5281/Zenodo.7677116>.
- Ariani, Nurlina, 2022, "Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran" Bandung: Widya Bakti Persada.
- Ashari, Rahma, 2020, "Strategi Pembelajaran Abad 21", Deli Serdang:PT Mifandi Mandiri Digital.
- Astawan, I Gede, I Gusti Ayu Tri Agustina,2020, *Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Indsutri 4.0*, (Bali: Nilacakra).

- Astutik, Puji, dan Nunuk Hariyati, 2021 “Peran Guru dan Strategi Pembelajaran Dalam Penerapan Keterampilan Abad 21 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah” 09.
- Carli, Fitri, 2023, "Pengaruh Penggunaan Model Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS, *Jurnal Pendidikan dan Sosial Agama*, Vol. 10, No. 1.
- Ayun, Qurrota, 2021, “Analisis Tingkat Literasi Digital dan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas VII Secara Daring.” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 1: 271–90. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.286>.
- Dewi, Alia Purwanti, 2020, "Profil Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Pada Rumpun Pendidikan MIPA", *Jurnal Ilmu Pendidikan* 18, no.2.
- Dewi, Nindian Puspa, dan Indah Listiowarni, 2019 “Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)* 3, no. 2: 124–30. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>.
- Dima, Shofiyah, 2022, "Faktor-Faktor Pendukung Dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Siswa di SMP IT Bunanyya Padangsidiempuang", *Jurnal Ikalatan Alumni Bimbingan Konseling Islam* 4, no.1.
- Djamaludin, Anhar, 2019, "Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis, Pare-pare: CV Kaaffah Learning Center.
- Elisa, Dewi Tila, J Juliana, B Bundel, Mikael Bumbun, S Silvester, and Pebria Dheni Purnasari, 2023, “Analisis Karakteristik Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar* 10, no. 1: 37–44. <https://doi.org/10.17509/jppd.v10i1.54868>.
- Handayani, Sri, 2020, "Model-Model Pembelajaran Inovatif Era Revolusi Industri 4.0, Malang:Edulitera.
- Hasanah, Agist, 2023, "Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal" *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 3, no.1.
- Harefa, Darmawan, Muni Harti Sarumaha, 2020, "*Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini*", (Banyumas:PM Publisher).
- Indriani, Maria, dan Dani Puspitasari, 2024, "Pengaruh Game Based Learning Pada Kemampuan Kognitif dan Perkembangan Emosi Murid Sekolah Dasar, *Aletheia Cristian Education Journal*, Vol. 5, No. 2.

- Inggriyani, Feby, Nurul Fazriyah, Acep Roni Hamdani, and Ayi Purbasari, 2020, "Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar." *Publikasi Pendidikan* 10, no. 1: 59. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.11992>.
- Khoerunnisa, Putri, dan Syifa Masyhuril Aqwal, 2020, "Analisis Model-Model Pembelajaran, *Jurnal Fondatia Pendidikan Dasar*, Vol.4, No.1
- Lamada, Mustari S., Ruslan Ruslan, and Asmilah Putriani, 2021, "Pengembangan Multimedia Interaktif Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA." *Jambura Journal of Informatics* 3, no. 1: 58–65. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10381>.
- Legowo, Yogi Ageng, 2022, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar" *Jurnal of Islamic Primary Education* 3, no.1.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, dan Muhammad Azhar Ma'shum, 2021, "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2: 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- Marselino, Ricky, 2023, "Faktor-Faktor Komunikasi Yang Perlu Dimiliki Generasi Z dalam Mempersiapkan Karir", *Student Researc Journal* 1, no. 3.
- Maulidina, Mochammad, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin, 2018, "Pngembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2: 113–18. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>.
- Murdika, I Putu, 2023, " Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Sepit-Sepitan Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila SDN Gugus IV Kecamatan Melaya, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 2.
- Nadeem, Muhammad, 2023, "Effect of Digital Based Learning on Student Enggagement and Motivation.
- Nadhifah, Yenin, 2022, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial" Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Ningsih, Kori Puspita, 2022, "*Metode Penelitian Kuantitatif Penentuan Populasi Sampel dan Data*", (Sukoharjo:Pradina Pustaka).

- Putri, Maelta Rizki, 2024, "Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Komputer Siswa Kelas IV SD Plus Marhamah, *Journal Math Edu*, Vol. 5, No. 6.
- Pranata, Ogi Danika, 2023, "Penerapan Game-based Learning sebagai Alternatif Solusi Mengajar di Kelas Heterogen." *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas* 8, no. 3. <https://doi.org/10.31602/jpaiuniska.v8i3.7597>.
- Pratiwi, Egidia Anjaswati, A Hari Witono, and Abdul Kadir Jaelani, 2022, "Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 32 Cakranegara Kecamatan Sandubaya Kota Mataram Tahun Ajaran 2021/2022." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3b: 1639–46. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.832>.
- Priyono, Diah Wasis, Ana Fitrotun Nisa, dan Bonifatius Sigit Yuniharto, 2023 "Penerapan Ajaran Ki Hajar Dewantara 'Merdeka Belajar' Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar" 15, no. 1.
- Putri, Astri Junita, 2020 "Analisis Pencapaian Keterampilan Komunikasi Pada Proses Pembelajaran," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2.
- Rahayu, Afiyah Wildah, Ilma Nur Azizah, Yuyun Dwi Ratnawati, Shara Syarifatus Shufiyah, and Anita Aprilia Purwanti. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning One Board terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal of Education and Development Research*, Vol. 4, No. 2.
- Rahmawati, Latifah dan, Jumadi, 2023, " Pengaruh Model E-Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Mahasiswa" *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no.3.
- Rahmawati, Vini, 2023, "Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah, *Jurnal Pembelajaran Sejarah*, Vol. 33, No. 1.
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, and Muhamad Rizal Zulfikar, 2021, "Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia." *Lectura : Jurnal Pendidikan* 12, no. 1: 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>.
- Rosarian, Ananda Wini, and Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro, 2020, "Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Effort in Building Student Interaction Using a [Game

- Based Learning Method].” *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 3, no. 2: 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>.
- Rumahlewang, Ema, 2024, "*Metodologi Penelitian*", (Bandung:Widina Media Utama).
- Rodliyah, Iesyah, 2021, "*Pengantar Dasar Statistika*", (Jombang:LPPM Unhasy).
- Saenab, Sitti, Sitti Rahma Yunus, and Husain Husain, 2019, “Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Pendidikan IPA.” *Biosel: Biology Science and Education* 8, no. 1: 29. <https://doi.org/10.33477/bs.v8i1.844>.
- Sahir, Syafrida Hanif, 2021, "*Metodologi Penelitian*", (Yogyakarta:Penerbit KBM Indonesia).
- Samosir, Afrida, 2023, "Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Kelas IV SDN 015900 Tinggi Kota Tahun Ajaran 2022/2023, *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 2.
- Sarifah, Fatikhatus, danTutut Nurita, 2023, " Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa”.
- Sihotang, Hotmaulina, 2023, "*Metode Penelitian Kuantitatif*" Jakarta: UKI Press.
- Suhaleyanti, 2023, "*Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial IPAS*", Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Suleman, Muh. Asharif, 2024 “Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa melalui Penerapan Experiential Learning.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3): 1530–38. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1101>.
- Sunbanu, Halani Felda, Mawardi Mawardi, and Krisma Widi Wardani, 2019, “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 3, no. 4: 2037–41. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.260>.
- Syahrum, Salim, 2014, "*Metodologi PenelitianKuantitatif*", (Bandung:Ciptapustaka Media).
- Taher, Tamrin, 2023, “Analisis Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi Siswa Introvert dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching.” *Jambura Journal of Educational Chemistry* 5, no. 1: 21–27. <https://doi.org/10.34312/jjec.v5i1.17463>.
- Triana, Kayla Aura, Nana Hendra Cipta, and Siti Rokmanah, 2023, “Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Perkembangan Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar” 7.

- Ulfa, Efrika Marsya, Lu'ailik Nafisa Nuri, Adinda Febi Puspita Sari, Fadhiatul Baryroh, Zainur Rosyid Ridlo, and Sri Wahyuni, 2022, "Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 6: 9344–55. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>.
- Umar, 2022, "Komunikasi Pembelajaran di Era Digital", Malang: PT Literasi Abadi Group.
- Ummah, Khaira Kuntum, dan Dea Mustika, 2024, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar" *Jurnal Kependidikan* 13, no.2.
- Wahyuning, Rani Sri, 2024, "Model-Model Pembelajaran, Bandung:Widina Media Utama.
- Wang, Liang-Hui, 2022, "Effect of Digital Game Based STEM Education Student Learning Achivment Meta Analys", *International Journal of STEM*.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, dan Rizki Hikmawan, 2020, "Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal." *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1: 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.
- Widodo, Slamet, and Rizky Kusuma Wardani. "Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation) di Sekolah Dasar," n.d.
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan, 2020, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3: 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.