

Bagi pembaca, penelitian ini dapat menjadi referensi dan inspirasi dalam menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* serta strategi komunikasi yang efektif di berbagai jenjang pendidikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah dkk, (2024), *Pengantar Komunikasi Pendidikan*, Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Abidin, (2022), *Komunikasi Antar Pribadi*, Malang, Jawa Timur: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Alotaibi, (2024), *Game-based Learning in Early Childhood Education: a systematic review and meta-analysis*, Lausanne, Switzerland (kantor pusat Frontiers Media SA): Frontiers Media S.A. (Frontiers in Psychology).
- Artama dkk, (2023), *Evaluasi Hasil Belajar*, Tanjung Morawa, Deli Serdang, Sumatera Utara (medan area): PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi.
- Bunjamin, (2021), *Pembelajaran Layout*, Jakarta (umumnya digunakan oleh UPT UHAMKA Press): UPT UHAMKA Press.
- Kasiono dkk, (2025). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Budaya Berorientasi Masa Depan*, Jalan Ki Ageng Gribig, Gang Mawar VII, No. 4, RT 03, RW 11, Margomulyo, Gergunung, Klaten Utara, Klaten, Jawa Tengah, 57434: CV. Sarnu Untung.
- Hafeez, (2022), *Effects of Game-based Learning in Comparison to Traditional Learning to Provide an Effective Learning Environment—A Comparative Review*, Lefkosa, Cyprus — tempat terbit resmi dari Contemporary Educational Researches Journal (CERJ): Birlesik Dunya Yenilik Arastirma ve Yayincilik Merkezi (Frontispiece is published by this Cyprus-based center under CERJ).
- Handayani dkk, (2020), *Metodologi Penelitian Sosial*, Bantul (Yogyakarta): Trussmedia Grafika (UPT UHAMKA/Trussmedia).
- Handayani dkk, (2020), *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi: Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri*, Malang: PT Literindo Berkah Jaya (alias “litnus”).
- Hariyanto, (2021), *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*, Sidoarjo, Jl. Mojopahit 666 B (UMSIDA Press): UMSIDA PRESS.
- Hikmawati, (2020), *Metodologi Penelitian*, Depok: PT RajaGrafindo Persada.

- Harahap, (2022), *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Widina Bhakti Persada (Bandung).
- Isnawan, (2020), *Kuasi-eksperimen*, Jakarta: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Kadri, (2022), *Komunikasi Manusia: Sejarah, Konsep, Praktik*, Bandung: Alamtara Institute.
- Kurniawan dkk, (2023), *Teori Komunikasi Pembelajaran*, Sleman: Global Eksekutif Teknologi (diakses via website).
- Miller dkk, (2022), *Game Based and Adaptive Learning Strategies*, Malang: OER Just (Just.edu.jo).
- Najuah dkk, (2022), *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar*, Malang: Penerbit Yayasan Kita Menulis
- Priyaadharshini dkk, (2023), *Game-based learning In Computer Science Education: a scoping literature review*, Contemporary Educational Researches Journal:International Journal of STEM Education.
- Purnomo dkk, (2022), *Pengantar Model Pembelajaran*, Banyumulek, Kediri, Lombok Barat:Yayasan Hamjah Diha.
- Purwanto, (2021), *Komunikasi Organisasi*, Bandung: Widina Bhakti Persada (CV. Widina Media Utama).
- Rochmah, (2022), *Buku Ajar dan Pembelajaran*, Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Salamun dkk, (2023), *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Malang: Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sillaen, (2018), *Metodologi Penelitian*, Bogor: Jurnal Ilmiah Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT.
- Sugiyono, (2023), *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*, Pematangsiantar, Sumatera Utara: DIKLINKO Journals Publisher.
- Susanto, (2022), *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*, Jakarta:Delsmedia.
- Tyasmaning, (2022), *Model dan Metode Pembelajaran*, Malang, Jawa Timur: Dipublikasikan oleh Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Wahap dkk, (2021), *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, Indramayu, Jawa Barat: Penerbit Adab (CV. Adanu Abimata).