

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Karim Batu Bara, "Membangun Kreativitas Pustakawan Di Perpustakaan." *Jurnal Iqra'* 06, no. 0 (2019): 40–51.
- Aiman, U., Lasmawan, I. W., & Suastika, I. N. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR BERDASARKAN POTENSI DAERAH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 116-123.
- Ali, W. (2022). *PEMBENTUKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SD ALAM PERWIRA PURBALINGGA* (Doctoral dissertation, UIN Prof. Kh Saifuddin Zuhri).
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. Kala Manca: *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol 11 (1): 31-36.
- Arrahman, T., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2024). Game Based Learning (GBL) Terintegrasi Teknologi Dalam Peningkatan Minat baca Siswa di SDN Kampung Baru. *Joyful Learning Journal*, 13(4), 83-90.
- Arriani, F., Agustawati, A., Rizki, A., Widiyanti, R., Wibowo, S., Herawati, F., & Tulalessy, C. (2021). *Panduan pelaksanaan pendidikan inklusif*.
- Aulia, W., Wicaksono, V. D., & Selviari, S. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS V MELALUI PENERAPAN GAME BASED LEARNING. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 658-670.
- Bellaiano, R., Trisnani, N., & Sugiyanta, G. (2024). ANALISIS KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDIFERENSIASI DI SD NEGERI TANJUNGHARJO. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an*, 10(1).
- Dipani, M. A, "Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning (GBL)* untuk Memotivasi Pelajar Innovative" *Prosiding SAINTEK*, 2.1(2023), 2962–3545
- Fadillah, A. N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS STOP MOTION UNTUK KELAS IV SD. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3 (6), 1259-1266.
- Fitri, Y. M., & Mayar, F. (2019). Eksistensi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1227-1233.

- Hasani, I., Majid, H. T., Revanza, I., & Albusthomi, G. K. (2024). Pelaksanaan Inklusi di Sekolah SDIT Rahmadiyah Depok. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 319-330.
- Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, S. R. K. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL). *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan* 2(11),1885-1896.
- Herawati, N. I. (2021). *Pendidikan inklusif: Dasar teori dan penerapan pada jenjang PAUD, SD, SMP, SMA/SMK*. Bandung: UPI Press
- Hidayati, S., & Restian, A. (2023). Peningkatan kreativitas menggunakan model project based learning mata pelajaran IPAS konteks merdeka belajar kelas 4 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1865-1877.
- Ilahi, M. T. (2023). *Pendidikan inklusif*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Junaidi, A. D. (2022). Solusi adaptasi kebiasaan baru dengan kreativitas dan inovasi. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 5(1), 56-59.
- Kusuma, I. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SDN 166 Seluma* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Lestari, Ika & Linda Zakiah. (2019). *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*. Erzatama Karya Abadi.
- Nisa, F. Z., & Rayungsari, M. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas. *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 99-106.
- Nurfadhillah, S. (2023). *Pendidikan Inklusi (Anak Berkebutuhan Khusus)*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pambudi, G. (2022). Game based learning (Pembelajaran Berbasis game). WartaGuru.ID.
- Paulina, C., Rokmanah, S., & Syachruraji, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31348-31354.
- Permana, Natalis Sukma. (2023). Games based learning sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native. *Jurnal JPAK. STKIP Widya Yumawa. Vol. 22, No. 2*.
- Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009

- Prastiwi, Z., & Abduh, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Inklusi di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 668-682.
- Putri, K. M. F., Ranti, L. R., & Ringkat, G. H. F. (2024). Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 01-06.
- Rahayu, N. (2024). PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 3(2), 181-189.
- Ramdani, I. L. A., Syah, M., & Arifin, B. S. (2024). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN INKLUSI DI SEKOLAH DASAR NEGERI PABUARAN 2. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 360-366.
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94-103.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan strategi pembelajaran ekspositori untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33-40.
- Sit, Masganti, dkk. 2016. *Pengembangan Kreaivitas Anak Usia Dini*. Medan:Perdana
- Velinda, F., Valentinna, C. R., Ningrum, S. K., Hasanah, S. D., & Permatasari, T. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2420-2430.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., & Sholaihah, L. A. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Wijaya, M. M., & Supriyono. (2022). Pengembangan Pendidikan Inklusi: Argumentasi dan Tantangan di Era Modern. *Mimikri: Jurnal Agama dan Kebudayaan*, 8(2), 415-430.
- Witarsa, R., Herlina, H., & Sofiarni, E. (2024). Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Journal of Education Research*, 5(2), 2085–2090.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). *Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615-630.