

DAFTAR PUSTAKA

- Abhi Purwoko, A., Burhanuddin, Andayani, Y., Hadisaputra, S., Yulianti, L., Nudia Fitri, Z., & Pariza, D. (2021). Validitas Instrument dalam Rangka Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *LPPM University of Mataram*, 3(0), 94–102. <http://jurnal.lppm.unram.ac.id/index.php/prosidingsaintek/article/view/271>
- Adila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(04), 761–767. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Ahmad Muflih Saefuddin. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa. *IHSANIKA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 307–315. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i1.885>
- Ainin Shofiyah1,& Khoirul Anwar (2024). No Title. Gamifikasi: Pengaruh Gamifikasi Berbasis Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaktifan Belajar Peserta Didik 8(1), 73–83.
- Alqoria, F. (2023). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Kelas IV Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Di SDN 37 Rejang Lebong [Skripsi]. 1–133.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Cahyanti, W., Damayanti, A. T., Wigati, T., & Suyoto, S. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 223–229. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.467>

- Chairunnisa, R. A., Mahmudah, R., Solihin, M., Sugiarti, D., & Hamzanwadi, U. (2025). *Kahoot Terhadap Minat Belajar*. 9(1), 3–6.
- Daniar Setyo Rini, Ade Suryanda, & Eka Putri Azrai. (2021). Peningkatan Persepsi Guru IPA Terhadap Penggunaan Pendekatan Gamification pada Kegiatan dan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal SOLMA*, 10(1), 32–41. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i1.5987>
- Didik, P., Pembelajaran, P., Dasar, A., & Smk, D. I. (2023). 1 , 2 , 3 . 9(3), 287–299.
- Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif (Technique of Quantitative Research). *Istiqra'*, 2(1), 86–100.
- Fadhlina Harisnur, & Suriana. (2022). Pendekatan, Strategi, Metode dan teknik Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(1), 20–31. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i1.440>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- Hazari Gustina. (2020). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu. 2507(February), 1–9.
- Herawati Daulae, T. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Hidajat, Susilowati, W. (2018). Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran,. Pengaruh Penggunaan Miniatur Mobil Terhadap Prestasi Belajar Matematika., 3(2), 14–22.

- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Isnawati, A. U., Pendidikan, J., Madrasah, G., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2021). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas ii mi ma'arif cekok tahun pelajaran 2020/2021.
- Kuron, M. A., & Pakpahan, R. N. (2023). Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak dan Gaya di SMP Katolik St. Rosa de Lima Tondano. *SCIENING: Science Learning Journal*, 4(2), 167–173. <https://doi.org/10.53682/slj.v4i2.8593>
- Lee, J. J. C. U., & Hammer, J. C. U. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1–5. <http://www.mendeley.com/research/gamification-education-bother-2/>
- Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(03), 773–786. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029>
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 54.
- Meilina. (2023). Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematika Siswa Preschool: Studi Kuasi Eksperimental. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(2), 247–257. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/>
- Muhammad, H. (2022). Pentingnya Inovasi Pembelajaran Buat Para Guru Dalam Mengajar Siswa. 1–7.

- Mulinda, R., Afiati, E., & Conia, P. D. D. (2020). Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Sociodrama Untuk Meningkatkan Empati Siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 31–41.
- Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). Belajar Dan Pembelajaran PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Rasyied, A., Purba, H. S., Sari, D. P., Sukmawati, R. A., & Pamuji, R. (2025). Pendekatan Gamifikasi dalam Pengembangan Media Interaktif Bilangan Berpangkat dengan Strategi Pembelajaran REACT. 4(2024), 23–34.
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265–274.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>
- Reimer, S. (2013). Building Strong Church Communities: A Sociological Overview. In *Sociology of Religion* (Vol. 74, Issue 4).
<https://doi.org/10.1093/socrel/srt035>
- Rohmah, N. (2019). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur. 120.
- Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>
- Rubiyatin, U. F. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui media rekaman suara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(01), 88–99.
- Saleh, S. (2020). Pengertian Pendekatan Pembelajaran Fungsi Pendekatan Pembelajaran Jenis-Jenis Pendekatan Pembelajaran.
https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/709050/mod_resource/content/1

ent/1/Pertemuan 6 Pendekatan Pembelajaran.Pdf#Pendekatan Pembelajaran

Setiawati, S. M. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA, 35(1), 31–46.

Siswono, T. Y. E., & Niswah, N. T. (2017). MATHE dunesa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 3(6), 79–87.
<https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v14n1.p30-38>

Sofi, M. (2021). Penerapan Gamifikasi Terhadap Perilaku Anak Diluar Sekolah Dengan Konsep Sekolah Ramah Anak.
<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/36811%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/36811/14523100> Muhammad Sofi.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. Jurnal Pendidikan Indonesia, 1(03), 283–294.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>

Sudarta. (2022). Title. penerapan gamifikasi pada model pembelajaran TGT16(1), 1–23.

Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.

Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 24–36.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>

Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2020). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. Umsida, 1(1), 1–17.

Syarifuddin, Bata Ilyas, J., & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Di Kota Makassar. Bata Ilyas Educational Management Review, 1(2), 55.

<https://ojs.stieamkop.ac.id/index.php/biemr/article/view/102>

- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 444. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61–67. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.368>
- Yanti, M. (2022). No Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 39 Selumatitle. In *Braz Dent J.* (Vol. 33, Issue 1).
- Yeti, B. (2018). Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus di SMA PGRI 56 Ciputat). *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 8–9.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>