

DAFTAR PUSTAKA

- Ari, I. P., Irawan, U., Nyoman, N., Thika, T., Hanako, V., & Simanjuntak, M. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Gamification Berbantuan Quizizz dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Efektif*. 4(3), 984–994.
- Arifin Zaenal, H. (2021). *Application of Theory Operant Conditioning BF Skinner ' s in PAI Learning Application of Theory Operant Conditioning ... A . Pendahuluan Belajar diartikan sebagai suatu proses yang dilalui seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil*.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/1089>
- Athiyyah, A., & Amalia, E. (2024). *Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D*. 2(1), 190–201.
- Ayuwardani, M., & Semarang, P. N. (2023). *Pemahaman materi terhadap hasil belajar mahasiswa pada matakuliah praktek*. 1(2).
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). *Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif*. 3(2).
- Erni Nurjanah, Mohamad Raka Reynaldi, Siti Apsoh, S. P. (2021). *Jurnal Didactical Mathematics Penerapan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*. 3, 49–58.
- Fahrudin, F., Ulfah, M., Program, P., Manajemen, S., & Universitas, P. (2023). *Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu kegiatan integral yang harus ada dalam kegiatan pembelajaran . Selain memberikan dan mentransfer ilmu , guru*

juga bertugas untuk meningkatkan motivasi ana. 2, 1304–1309.

- Fauhah, H. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar 9, 321–334.*
- Fonna, M., Elisyah, N., Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Mahasiswa Calon Guru SMK. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara, 4*(1), 30–37.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication, 1*(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Herminal, D., & Huda, N. (2024). *Memahami Populasi dan Sampel : Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. 5*(12), 5937–5948.
- Ilhami, S., Fitri, R., Rahmawati, D., Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). *JOTE Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 611-619 Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education Meta-Analysis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle. 4, 611–619.*
- Juanita, P., Barus, G. P., Noperianto, D., Informasi, S., Sains, F., & Indonesia, U. P. (2025). *Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 4, 58–65.*
- Laila, I., & Pariati, E. (2024). *Pengembangan Tes-tes Hasil Belajar. 2*(2).
- Lu, Y., & Ana, Y. (2022). *Teori Operant Conditioning Menurut. 5, 22–39.*
- Martias, L. D. (2021). *Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi. 16*(1), 40–59.
- Muhammad, I., Yolanda, F., Andrian, D., & Rezeki, S. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Materi Relasi Dan Fungsi. 4*(1), 128–140.
- Mulyanti, F., Abidin, Y., & Suharto, N. (2023). *Pengaruh Flipped Classroom Berbasis Gamifikasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa.*

- Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4207–4219.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7594>
- Naili Aulia Rahmani, Arba'iyah Yusuf, Nazala Wahda Izzati, N. A. A. (2023). *Relevansi Filsafat Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Pendidikan Siswa Di Era Digital*. 15(1), 36–47.
- Nathaniel, V. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal ICTEE*, 3(2), 46–50. <https://forms.gle/ondiba4RG27an4oy9>
- Nissa, I. C., Rika, B., Febrilia, A., & Astutik, F. (2021). *Perspektif Siswa Terhadap E-Learning Berdasarkan Model Motivasi ARCS Program Studi Pendidikan Matematika , Universitas Pendidikan Mandalika Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelatihan E-Learning dengan Google COVID-19 . Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru SMA Islam Al-Azhar NW kelas , mengatur materi yang diunggah , bahkan membuat tugas dan soal ujian secara Motivasi ARCS (Attention , Relevance , Confidence , Satisfaction) oleh Keller oleh*. 9(1), 19–33.
- Nugroho, W. A., & Rini, D. P. (2021). *Penggunaan Gamifikasi Pada Massive Open Online Course (Mooc) Utilization Of Gamification On Massive Open Online Course (Mooc)*. 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202181689>
- P, Z. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Segiempat Dan Segitiga*. 6(September), 87–95.
- Padila, C., Ikhsan, R., Amanah, T. R., & Hasnah, R. (2023). *Sistem Pendidikan Islam di Mesir Pada Zaman Modern*. 3(4), 528–539.
- Perdata Ketut, I. B. (2013). *Instrumen Observasi Kegiatan Inti Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik (5m) Di SMA*. 126–147.
- Prananda, G. (2024). *Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 09.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. November, 289–302.

- Ramadani, U. P., Muthmainnah, R., & Ulhilma, N. (2025). *Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan : Antara Validitas dan Representativitas*. 574–585.
- Ristiana, M. G., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JPMI - Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 127–136. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.127-136>
- Saleme, P., Pang, B., Dietrich, T., & Parkinson, J. (2020). Prosocial digital games for youth: A systematic review of interventions. *Computers in Human Behavior Reports*, 2(November), 100039. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100039>
- Sari, D. P., Hasibuan, A. M., & Meiranti, A. (2025). *Analisis Pemahaman Relasi dan Fungsi Relasional terhadap Siswa Kelas pada Materi Abstrak*. 8(2).
- Savira Rahmania, Irma Soraya, A. S. H. (2023). *Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. 11(02), 114–133.
- Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 6(2), 39–44. <https://doi.org/10.21009/jpi.062.06>
- Sumianto, S., Admoko, A., & Dewi, R. S. I. (2024). Pembelajaran Sosial-Kognitif di Sekolah Dasar: Implementasi Teori Albert Bandura. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 102–109. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1015>
- Sunarya, P. A., Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran. *Edutech*, 18(1), 79. <https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14697>
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>