

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhar Djamaluddih, and Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Awal Syaddad. cv. kaaffah learning senteranggota IKAPI Jakarta, 2019.
- Amin Kiswoyowati. *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kegiatan Belajar Siswa Terhadap Kecakapan Hidup Siswa*, 2011.
- Amna Emda. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *lantanida journal* 5, no. 2 (2017): 173.
- Andika Isma. "Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa." *Media TIK* 6, no. 2 (2023).
- Arianti. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *jurnal pendidikan* 12, no. 2 (2018): 124.
- Asri pujihastuti. "Penerapan Metode Gamifikasi Dengan Pendekatan Hasthalaku Pada Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan." *manajemmen pendidikan islam* 3, no. 4 (2022): 418.
- Atika Zahrani purba. "Gamifikasi Dalam Pendidikan Melibatkan Motivasi Danketerlibatan Siswa." *jurnal ilmiah bidang sosial, ekonomi , budaya dan pendidikan* 1, no. 5 (2024): 300.
- Darsono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Semaraang Press, 2000.
- Gempur Santoso. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. jakarta: prestasi pustaka, 2007.
- Heni Jusuf. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran." *Ticom* 5, no. 1 (2016): 2–3.
- — —. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *jurnal tikom* 5, no. 1 (2016): 2.
- Kapp. *The Gamification of Learning and Education: Game Based Methods and Strategies for Training and Aducation*. Wiley, 2012.
- Kompri. *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru Dan Siswa*, 2016.

- Meidy Atina Kuron. "Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Dan Lurus Di SMP Katolik St. Rosa de Lima Tondano." *science learning journal* 4, no. 2 (2023).
- Nasrah, and Amuafiah. "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajardaring Mahasiswa Pada." *riset pendidikan dasar* 03, no. 2 (2020): 209.
- Norlia Purwa Yunita, and Ricardus Eko Indrajit. *Gamification Membuat Pelajaran Seasyik Bermain Game*. Andi, 2022.
- Ratna Yulis Tyaningsih, Laila Hayati, Ketut Sarjana, Nyoman Sridana, and Sudi Prayitno. "Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot." *Griya Journal of Mathematics Education And Application* 2, no. 2 (2022).
- Retno Aryanti Nurningtias, Nuur Wachid Abdul Majid. "Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan Sekolah Dasar." *pendidikan dan penelitian pendidikan matematika* 5, no. 2 (2022): 67.
- Rike Andriani. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Isswa." *jurnal pendidikan manajemen perkantoran* 4, no. 1 (2019): 81.
- Rosina Zahara. "Kajian Literatur Gamifikasi Di Pendidikan Dasar." *jurnal ilmu pendidikan* 1, no. 1 (2021): 83–84.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar*. Jakarta Grafindo Persada, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&G*, 2016.
- — —. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R,D*. (Bandung: Alfabeta), 2009.
- Tellma Monna Tiwa. "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Jambura Elementary Education Jurnal* 1, no. 2 (2020).
- Untung Rahardja. "Pengaruh Metode Gamifikasi Pada IDU (Ilerning Education) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *NJCA* 3, no. 2 (2018).
- Yosefo Gule. *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kopetensi Sosial Dan Keteladanan Guru*. Edited by M.Pd Kodri. Adab CV. Adanu Abimata, 2020.
- Zulkarnain Kedah. "Inofasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran

Kampus Merdeka." *Mentari: manajemen pendidikan dan teknologi informasi* 1, no. 2 (2023): 141.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, n.d.

Adhar Djamaluddih, and Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Awal Syaddad. cv. kaaffah learning senteranggota IKAPI Jakarta, 2019.

Amin Kiswoyowati. *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kegiatan Belajar Siswa Terhadap Kecakapan Hidup Siswa*, 2011.

Amna Emda. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *lantanida journal* 5, no. 2 (2017): 173.

Andika Isma. "Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa." *Media TIK* 6, no. 2 (2023).

Arianti. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *jurnal pendidikan* 12, no. 2 (2018): 124.

Asri pujiastuti. "Penerapan Metode Gamifikasi Dengan Pendekatan Hashthalaku Pada Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan." *managemmen pendidikan islam* 3, no. 4 (2022): 418.

Atika Zahrani purba. "Gamifikasi Dalam Pendidikan Melibatkan Motivasi Danketerlibatan Siswa." *jurnal ilmiah bidang sosial, ekonomi , budaya dan pendidikan* 1, no. 5 (2024): 300.

Darsono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Semaraang Press, 2000.

Gempur Santoso. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. jakarta: prestasi pustaka, 2007.

Heni Jusuf. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran." *Ticom* 5, no. 1 (2016): 2–3.

— — —. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *jurnal tikom* 5, no. 1 (2016): 2.

Kapp. *The Gamification of Learning and Education: Game Based Methods and Strategies for Training and Aducation*. Wiley, 2012.

Kompri. *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru Dan Siswa*, 2016.

- Meidy Atina Kuron. "Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Dan Lurus Di SMP Katolik St. Rosa de Lima Tondano." *science learning journal* 4, no. 2 (2023).
- Nasrah, and Amuafiah. "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajardaring Mahasiswa Pada." *riset pendidikan dasar* 03, no. 2 (2020): 209.
- Norlia Purwa Yunita, and Ricardus Eko Indrajit. *Gamification Membuat Pelajaran Seasyik Bermain Game*. Andi, 2022.
- Ratna Yulis Tyaningsih, Laila Hayati, Ketut Sarjana, Nyoman Sridana, and Sudi Prayitno. "Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot." *Griya Journal of Mathematics Education And Application* 2, no. 2 (2022).
- Retno Aryanti Nurningtias, Nuur Wachid Abdul Majid. "Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan Sekolah Dasar." *pendidikan dan penelitian pendidikan matematika* 5, no. 2 (2022): 67.
- Rike Andriani. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Isswa." *jurnalpendidikanmanajemen perkantoran* 4, no. 1 (2019): 81.
- Rosina Zahara. "Kajian Literatur Gamifikasi Di Pendidikan Dasar." *jurnal ilmu pendidikan* 1, no. 1 (2021): 83–84.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar*. Jakarta Grafindo Persada, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&G*, 2016.
- — —. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R,D*. (Bandung: Alfabeta), 2009.
- Tellma Monna Tiwa. "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Jambura Elementary Education Jurnal* 1, no. 2 (2020).
- Untung Rahardja. "Pengaruh Metode Gamifikasi Pada IDU (Ilerning Education) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *NJCA* 3, no. 2 (2018).
- Yosefo Gule. *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kopetensi Sosial Dan Keteladanan Guru*. Edited by M.Pd Kodri. Adab CV. Adanu Abimata, 2020.
- Zulkarnain Kedah. "Inofasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran

Kampus Merdeka." *Mentari: manajemen pendidikan dan teknologi informasi* 1, no. 2 (2023): 141.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, n.d.

Adhar Djamaluddih, and Wardana. *Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Awal Syaddad. cv. kaaffah learning senteranggota IKAPI Jakarta, 2019.

Amin Kiswoyowati. *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kegiatan Belajar Siswa Terhadap Kecakapan Hidup Siswa*, 2011.

Amna Emda. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *lantanida journal* 5, no. 2 (2017): 173.

Andika Isma. "Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa." *Media TIK* 6, no. 2 (2023).

Arianti. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *jurnal pendidikan* 12, no. 2 (2018): 124.

Asri pujiastuti. "Penerapan Metode Gamifikasi Dengan Pendekatan Hasthalaku Pada Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan." *managemmen pendidikan islam* 3, no. 4 (2022): 418.

Atika Zahrani purba. "Gamifikasi Dalam Pendidikan Melibatkan Motivasi Danketerlibatan Siswa." *jurnal ilmiah bidang sosial, ekonomi , budaya dan pendidikan* 1, no. 5 (2024): 300.

Darsono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Semaraang Press, 2000.

Gempur Santoso. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. jakarta: prestasi pustaka, 2007.

Heni Jusuf. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran." *Ticom* 5, no. 1 (2016): 2–3.

— — —. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *jurnal tikom* 5, no. 1 (2016): 2.

Kapp. *The Gamification of Learning and Education: Game Based Methods and Strategies for Training and Aducation*. Wiley, 2012.

- Kompri. *Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru Dan Siswa*, 2016.
- Meidy Atina Kuron. "Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Dan Lurus Di SMP Katolik St. Rosa de Lima Tondano." *science learning journal* 4, no. 2 (2023).
- Nasrah, and Amuafiah. "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajardaring Mahasiswa Pada." *riset pendidikan dasar* 03, no. 2 (2020): 209.
- Norlia Purwa Yunita, and Ricardus Eko Indrajit. *Gamification Membuat Pelajaran Seasyik Bermain Game*. Andi, 2022.
- Ratna Yulis Tyaningsih, Laila Hayati, Ketut Sarjana, Nyoman Sridana, and Sudi Prayitno. "Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot." *Griya Journal of Mathematics Education And Application* 2, no. 2 (2022).
- Retno Aryanti Nurningtias, Nuur Wachid Abdul Majid. "Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan Sekolah Dasar." *pendidikan dan penelitian pendidikan matematika* 5, no. 2 (2022): 67.
- Rike Andriani. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Isswa." *jurnalpendidikanmanajemen perkantoran* 4, no. 1 (2019): 81.
- Rosina Zahara. "Kajian Literatur Gamifikasi Di Pendidikan Dasar." *jurnal ilmu pendidikan* 1, no. 1 (2021): 83–84.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar*. Jakarta Grafindo Persada, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&G*, 2016.
- — —. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R,D*. (Bandung: Alfabeta), 2009.
- Tellma Monna Tiwa. "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Jambura Elementary Education Jurnal* 1, no. 2 (2020).
- Untung Rahardja. "Pengaruh Metode Gamifikasi Pada IDU (Ilerning Education) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *NJCA* 3, no. 2 (2018).
- Yosefo Gule. *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kopetensi Sosial Dan Keteladanan Guru*. Edited by M.Pd Kodri. Adab CV. Adanu Abimata, 2020.

Zulkarnain Kedah. "Inofasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka." *Mentari: manajemen pendidikan dan teknologi informasi* 1, no. 2 (2023): 141. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, n.d.