

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>
- Aida, N. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 Di SDK Lemuel II. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(5), 656–670. <https://doi.org/10.46799/jsa.v3i5.432>
- Al-abshor, J., Pendidikan, J., & Islam, A. (2024). *Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. Al-Abshor Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 286–294. [pdf. 1\(3\), 286–294](https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315)
- Ariyanti Nurningtias, R., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5(2), 60–69. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v5i2.523>
- Arochman, T., & Rizal, M. D. F. (2023). Gamifikasi Bahasa: Media Literasi Untuk Siswa Tingkat Madrasah Ibtidaiyah Di Masa Pandemi. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.7678>
- Chairunisah, N., Lyesmaya, D., & Sari, D. A. (2024). *Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran pada TK Aisyiyah 3 Kelompok B*. 1576–1583.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/jpi.052.05>
- Fidiantara, F., Kusmiyati, K., & Merta, I. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar IPA Materi Sistem Ekskresi Berbasis Inkuiri Terhadap Peningkatan Literasi Sains. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(1), 88–92. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i1.1406>
- Firdaus, L. H. (2021). Desain Gamifikasi Adaptif Untuk Learning Management System Menggunakan Gaming Achievement Goal. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 112. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1170>
- Fitra Salma, Ganda Hijrah Selaras, Helendra, F. O. R. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN BOOKLET TERINTEGRASI NILAI PREVENTIF MATERI SISTEM ESKRESI MANUSIA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA*

DIDIK KELAS XI FASE F SMA. 9(2).

- Gawise, G., Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwalayah.v6i2.1930>
- Handayani, S. (2022). *DALAM PELAJARAN IPA DI KELAS VIII-C SMPN 2 PACET MOJOKERTO MELALUI METODE DISCOVERY*.
- JASMINE, K. (2014). PRIMARY EDUCATION JOURNALS. *PRIMARY EDUCATION JOURNALS*.
- Kemendikdasmen. (2025). *Pembelajaran mendalam*. 75.
- Maulida, N. (2022). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI LIMIT TINGKAT SMA Skripsi. *Nurul Maulida*, 33(1), 1–12.
- Muqarrobin, T. F. (2021). *HUBUNGAN PENDEKATAN HUMANISTIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP/MTS KECAMATAN WIDODAREN*. 1(1), 6.
- Nurlina, & Nurfadilah, A. B. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. In *LPP Unismuh Makassar (Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar)* (Issue April).
- Nwdi, S. M. P., Gani, R. H. A., Supratmi, N., Wijaya, H., & Supratmi, N. (2024). *Integrasi Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era*.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pahru, S., Gazali, M., Pransisca, M. A., Marzuki, A. D., & Nurpitasari, N. (2023). Teori Belajar Kognitivistik Dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 1070–1077. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1745>
- Permastasari, S., Asikin, M., & Dewi (Nino Adhi), N. R. (2022). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA “MaTriG” DENGAN SOFTWARE CONSTRUCT 3 DI SMP. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30>
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 1–206. <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Pradnyana, K. A., & Sugihartini, N. (2024a). *MEDIA GAMIFIKASI*

PEMBELAJARAN UNTUK PENINGKATAN KOMPETENSI LITERASI DIGITAL GURU DALAM. 9(November).

- Pradnyana, K. A., & Sugihartini, N. (2024b). *PENINGKATAN KOMPETENSI LITERASI DIGITAL GURU MENGEMBANGKAN BAHAN PEMBELAJARAN Proceeding Senadimas Undiksha 2024 Proceeding Senadimas Undiksha 2024. 9(November), 1213–1220.*
- Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7*(2), 381–386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>
- Prawiyogi, A. G., Sadiah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MANUSIA UNTUK KELAS XI IPA DI SMA. 10, 300–310.*
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 4*(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi), 4*(3), 150. <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6287>
- Ridwan, R., Amprasto, A., Widodo, A., & Azizah, C. N. (2024). Miskonsepsi Siswa SMA Materi Osmoregulasi & Sistem Ekskresi Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar. *Biodik, 10*(2), 229–237. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.34021>
- Rostiani, A., Sujana, A., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Siswa pada Materi Siklus Air. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar, 7*(2), 85. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2.8116>
- Shonia, M. I. (2021). *PENGEMBANGAN INSTRUMEN TES PENALARAN ALJABAR BERDASARKAN SISTEM KOGNITIF PADA TAKSONOMI MARZANO MATERI PROGRAM LINIER.*
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare, 1*(1), 30.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016, 1–17.* <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>
- Sudana Merta, Suyasa Arta, A. K. (2021). *EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERKONSEP GAMIFIKASI PENGENALAN TATA*

SURYA MATA PELAJARAN IPA TERPADU. 18(1), 43–54.

- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Trisahid, T. N., Kijkosol, D., & Corrales, C. (2024). Optimization of Biology Learning on Excretory System Material through Contextual Teaching and Learning Approach. *Journal of Academic Biology and Biology Education, 1(2)*, 82–91. <https://doi.org/10.37251/jouabe.v1i2.1165>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Wiardana, I. K. S., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2025). *Edukasi Kearifan Lokal Subak Melalui Multimedia Interaktif Simulasi dan Game. 14*, 359–369.

