

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan (5th ed.)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha. Universitas Pendidikan Ganesha
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustika, G. N. S., & Chindytia. (2026). Inovasi pembelajaran matematika SD melalui video animasi berbasis POE untuk meningkatkan pemahaman bilangan cacah. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jmt.v6i1.95673>
- Agustika, G. N. S., & Diputra, K. S. (2025). Effectiveness of hybrid project-based learning with digital portfolios in enhancing mathematics pedagogical content knowledge. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 6(2), 293–308. <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i2.4923>
- Agustika, G. N. S. (2021). The influence of augmented reality-based learning media on the students' achievement of mathematics. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020) (Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Vol. 540, pp. 47–56)*. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.210>
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800>
- Arsana, A. A. P., Maharani, A. A. P., Arta, I. K. J., Nirmala, A. D. A., & Syahlani, R. (2023). Cognitive domain levels in 'English for Nusantara' textbook: A revised Bloom's taxonomy analysis. *English Journal of Education and Technology (EJ-EDU)*, 3(1), 1–9. <https://www.ej-edu.org/index.php/ejedu/article/view/785>
- Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3781–3792. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390>
- Alagoz, C., & Ekici, C. (2021). *Validity of mathematical modelling assessments for interdisciplinary learning*. In F. K. S. Leung, G. A. Stillman, G. Kaiser, & K. L. Wong (Eds.), *Mathematical modelling education in East and West* (pp. 163–180). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-66996-6_17
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah>

- Alhaq, A., Putra, R. W. Y. Y., & Apriyanti, T. 2023. Pengaruh Konsep Gamifikasi Dalam Model Pembelajaran IMPROVE Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 5(2), hlm. 947–956. <https://doi.org/10.30738/jpimat.v5i2.15064>
- Amni, Z., & Kusuma Ningrat, H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848.
- Ardi Afriansyah, Dikdik Baehaqi Arif, & Kireida Rona Islam. (2024). Development of Civics Learning through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game-Based Learning Media. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.93>
- Ariffin, N. A. N., Ramli, N., Nik Badrul Alam, N. M. F. H., Yusof, Y., & Suparlan, A. 2022. *Effectiveness of Gamification in Teaching and Learning Mathematics*. *Journal on Mathematics Education*. Volume 13(1), hlm. 173–190. <https://doi.org/10.22342/jme.v13i1.pp173-190>
- Arjun, K. (2020). *Mengenal Permainan Tradisional Negeriku*. Hikam Pustaka.
- Arlianda, D. N., Triyogo, A., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1837–1844. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2341>
- Asmedy. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran Soal Terbuka dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 79–88. <http://journal.ainarapress.org/index.php/aini>
- Azmi, S., Hayati, L., Hapiipi, & Triutami, T. W. (2021). Pengembangan Instrumen Tes untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 163–169. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2249>
- Billa, A. S., & Malasari, P. N. 2025. Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Indonesia: Studi Meta-Analisis. *MATHEdunesa*. Volume 14(1), hlm. 30–38. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v14i1.45873>
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Mitra Wacana Media.
- Chindytia, C., & Sujana, I. W. (2025). Analisis Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap Keterampilan Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 29885–29893. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.31805>
- Chindytia, Kristiantari, M. G. R., Trianita, K. E., Hermayanti, N. K. D., & Devikananda, N. K. S. (2025). Efektivitas model pembelajaran think pair share dalam mengasah keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN 6 Kesiman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 16280–16287. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28282>

- Chindytia, & Kristiantari, M. G. R. (2025). Efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 1 Selanbawak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 16288–16294. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28284>
- Chindytia, & Kristiantari, M. G. R. (2025). Peningkatan keterampilan diskusi melalui analisis cerita rakyat nusantara dengan model think-pair-share pada siswa kelas 2 SD Negeri 4 Tembuku. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 16295–16301. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28427>
- Chindytia, & Kristiantari, M. G. R. (2025). Membangun budaya literasi: Studi kualitatif implementasi program wajib baca di SD Negeri 1 Gelgel. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 16324–16330. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28288>
- Cahyono, T. (2015). *Statistik Uji Normalitas*. Yasamas de Jesús Cázares Balderas, M., Páez, D. A., & Martínez, M. G. P. (2020). *Theoretical discussion on teaching practices as mediators in the development of metacognitive strategies for solving mathematical tasks*. *Educacion Matematica*, 32(1), 221–240. <https://doi.org/10.24844/EM3201.10>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Edukasia*. 4, 1033–1042. <http://jurnaledukasia.org>
- Dewi, N. P. D. M., & Agustika, G. N. S. (2022). E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 94–104. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v10i1.45350>
- Dreimane, S. 2024. *Systematization of Gamification Elements*. *Human, Technologies and Quality Education*, 1 November 2024. <https://doi.org/10.22364/htqe.2024.09>
- Erfan, M., Maulyda, M. A., & Hidayati, V. R. 2024. Gamifikasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan. *DIDIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume 7(2), hlm. 83–91. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i2.6276>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. 2024. *Gamification developments in education*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21 Mei 2024, Volume 14(2), hlm. 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Fitria, T. N. 2022. *The impact of gamification on students' motivation: A Systematic Literature Review*. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Indonesia*, Terbitan September 2022, Volume 10(3). <https://doi.org/10.32585/edukasi.v10i3.2045>

- Findley, M. G., Kikuta, K., & Denly, M. (2021). *External validity*. *Annual Review of Political Science*, 24, 365–393. <https://doi.org/10.1146/annurev-polisci-041719-102556>
- Galuh, D. K. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Contextual-based mathematics learning videos on fifth-grade fraction material. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 74–82. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.57953>
- Harefa. 2022. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. Volume 8 (1), hlm. 325-332. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>
- Hartanto, & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–260. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Hermawan, A., & Sri Rahayu, T. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik Dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4, Issue 2. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Hidayati. 2021. Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Perembulan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI). *Jurnal Intersections*. Volume 6 (2), hlm. 30-37. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i2.1111>
- Hammer, U., & Ufer, S. (2023). *What have we learned about modelling and assessing mathematics teachers' competence? ZDM–Mathematics Education*. <https://doi.org/10.1007/s11858-025-01689-w> link.springer.com
- Hini yani. 2022. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli (JHS)*. Volume 5 (2), hlm. 125-130. <http://journal.unigha.ac.id/index.php/JSI>
- Irnawati, D. R., Makmur, A., & Istiyowati, L. S. 2024. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 7(1), hlm. 82–88. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2024>
- Islami. 2022. Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. Volume 5 (2), hlm. 383-392. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.48338>
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2022). *Model-Model Pembelajaran Matematika (1st ed.)*. Bumi Aksara.
- Jurani, J., & Nuh, M. 2024. The Effect of Gamification Strategies on Mathematics Learning Outcomes Is Reviewed Based on Self-Efficacy. *Prima: Jurnal*

- Pendidikan Matematika*. Volume 12(1). <https://doi.org/10.22373/prima.v12i1.19325>
- Lathifa. 2024. Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa, dan Pendidikan*. Volume 4 (2), hlm. 69-81. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i2.2869>
- Li, W., Ma, Q., & Shi, Y. 2023. Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, April 2023, Volume 20(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00378-9>
- Luarn, P., Chen, C.-C., & Chiu, Y.-P. 2023. *The Influence of Gamification Elements in Educational Environments*. *International Journal of Game-Based Learning*, 19 Mei 2023, Volume belum tersedia. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.323446>
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. Universitas Islam Negeri Alauddin.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. 2022. Cooperative Learning Implementation Model to Improve Mathematics Learning Outcomes. *Journal of Education and Practice*, Volume 13(14), hlm. 45–53. <https://doi.org/10.7176/JEP/13-14-05>
- Mirayanti. 2024. Analisis Kebutuhan Media Interaktif E-Modul Berbasis Gamifikasi untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. Volume 14 (3), hlm. 260-267. <https://doi.org/10.26858/publikan.v14i3.65933>
- Mursalin. 2024. A Literature Review on Gamification as an Interactive Approach in Mathematics Learning for Elementary School Students. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*. Volume 7 (4), hlm. 18-24. <https://doi.org/10.33122/ijtmer.v7i4.367>
- Nopriani. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume 7 (1), hlm. 1-10. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1.1582>
- Nurjanah, S. 2022. Model Pembelajaran Cooperative Learning: Penerapan dan Keunggulannya dalam Pendidikan. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(2). <https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i2.4042>
- Nurulaeni, F., & Rahma, A. (2022). Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar Matematika. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 2(1), 2807–1107. <https://unu-ntb.e-journal.id/pacu>
- Nila, N. K. A. N., Gusti Ngurah Sastra Agustika, & I Wayan Wiarta. (2024). Media Pop Up Book Berbasis Kontekstual Muatan Matematika Materi Bangun Ruang. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 262–272. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77915>

- Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Menengah, Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan* (2022).
- Panggabean, H. S., Hasanah, N. U., Ulfia, S., Hardiyanti, S. D., Astuti, P. W., Septianingsih, & Fitri, E. (2021). Upaya Guru Pai Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Efektif. *Journal Education & Learning*, 1(2), 6–11.
- Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Instruction*, 4, 163–172. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393>
- Pradila, N. K. S., Agustika, G. N. S., & Wiyasa, I. K. N. (2024). Meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika dengan model realistic mathematics education berbantuan media konkret. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 61–68. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.62890>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. 2024. Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *ALACRITY Journal of Education*, Volume 4(3). <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Putri, K. M. F., Ranti, L. R., & Ringkat, G. H. F. (2024). Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 1–6. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian (1st ed.)*. Cipta Media Nusantara.
- Rosa, L., Rohana, & Syawaluddin, A. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26499>
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>
- Rizky, A., & Anjani, D. P. (2023). *Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rizqullah, M. A., Setiawan, F., & Putri, S. N. 2022. Efektivitas Gamifikasi dalam Sistem Informasi Perkuliahan (Studi Kasus: LearnUp UPN Jatim). *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, Desember 2022, Volume 6(6). <https://doi.org/10.29207/resti.v6i6.4877>
- Sahraeni, A., Syaharuddin, M., Mahsup, S., Linda, & Aulia, H. 2024. Pengaruh Game Edukatif Matematika terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah Siswa. *Seminar Nasional Paedagoria*. Volume 6(1), hlm. 60–66. <https://doi.org/10.31227/osf.io/sme2h>
- Sahrnayanti, Demas, M., & Wahyuningsih. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 3(2), 433–446. <https://doi.org/10.54082/jupin.182>

- Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2, 278–288. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Saniah, L. (2022). *Statistik Deskriptif*. Bening Pustaka.
- Saputra, I. P. A. A., Jampel, I. N., & Suwatra, I. I. W. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.29794>
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (4th ed.). Kencana.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. PrenadaMedia.
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). Jurnal Tata Boga Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. 10(2), 234–245. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Shvyryka, V. 2024. *Gamification in the Educational Process of Higher Education Institutions: Theoretical Aspect*. *Osvita ta Pedagogichni Nauki*, 1 Januari 2024, Volume 3(187), hlm. 86–96. [https://doi.org/10.12958/2227-2747-2024-3\(187\)-86-96](https://doi.org/10.12958/2227-2747-2024-3(187)-86-96)
- Sugiyono. (2021). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Suhaimah. 2023. Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Dirasatul Ibtidaiyah*. Volume 3 (1), hlm. 120-133. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/IBTIDAIYAH/article/view/7759/905>
- Sukmawati, H. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)*. *Ash-Shahabah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 5(2), 164–170. <https://doi.org/10.59638/ash.v5i2.220>
- Sukmawati, H. 2022. Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning). *Ash-Shahabah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 5(2). <https://doi.org/10.59638/ash.v5i2.220>
- Suparmini, S., Sudaryanto, S., & Nugroho, A. S. 2024. *Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital: Tinjauan pustaka*. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, Januari 2024, Volume 10(1). <https://doi.org/10.21831/jk.v10i1.65812>
- Syuhada, H., Hidayat, & Mulyati, S. 2025. Pengembangan Gamifikasi pada Pelajaran Matematika SD dengan Metode ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi & Sistem Informasi*. Volume 9(1). <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>
- Tahir. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*. Volume 9 (4), hlm 282-296. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17338>

- Valentinna, A., Kurniawati, D., & Pramesti, D. 2024. *Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Maret 2024, Volume 7(1). <https://doi.org/10.26740/jipd.v7n1.p25-34>
- Wahyuni, N. P. I., Agustika, G. N. S., & Wiarta, I. W. (2023). Learning Motivation and Academic Procrastination with Mathematics Learning Outcomes. *Mimbar Ilmu*, 28(2), 193–200. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i2.59603>
- Wulandari, I. G. A. A., & Chindytia. (2026). Entrepreneur learning model using local commodities (bamboo weaving) on the responsible attitude of elementary school students. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/mpi.v6i1.94814>
- Wang, Y., Hsu, Y.-F., Fang, K.-T., & Kuo, L.-T. 2024. *Gamification in medical education: identifying and prioritizing key elements through Delphi method*. *Medical Education Online*, 9 Januari 2024. <https://doi.org/10.1080/10872981.2024.2302231>
- Wilhelmina, T. M. 2024. *Optimalisasi Proses Pembelajaran Melalui Gamifikasi: Kajian Sistematis Literatur Empiris*. *Jurnal Edumaspul*, Februari 2024, Volume 8(1). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v8i1.9048>
- Yanuar, A., & Pius, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.12568/sapa.v8i1.327>
- Zafri, & Hera Hastuti. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (1st ed.)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Zaharatunnisa & Sari, R. 2023. Menjelajahi Pembelajaran Kooperatif: Konsep dan Implikasi. *Diksi: Jurnal Pendidikan dan Literasi*, 2(1). <https://doi.org/10.62719/diksi.v2i1.35>
- Zaharatunnisa, & Sari, R. (2022). *Menjelajahi Pembelajaran Kooperatif: Konsep dan Implikasi*. *Diksi: Jurnal Pendidikan dan Literasi*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.62719/diksi.v2i1.35>
- Zuriatun. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*. Volume 1 (1), hlm. 1-13. <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/>