

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, A. P., & Nabillah, T. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika , 659-663.
- Bryant, J., & Zillmann, D. (Eds.). (2002). *Media effects: Advances in theory and research* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Bungin, Burhan. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Chou, Y. (2016). *Actionable Gamification: Beyond points, badges and Leaderboards*. London: Leanpub.
- Djarwo, C. F. (2020) Analisis Faktor Internal dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 7(1), 1-7.
- Ferdinand, Augusty. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: BP Universitas Diponegoro.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hatbie, Amiruddin. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan IPA*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Hendrayana, A. S. (2014). Motivasi belajar, kemandirian belajar dan prestasi belajar mahasiswa beasiswa Bidikmisi di UPBJJ UT Bandung. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 15(2), 81–87.
- Jackson, M. (2016). *Gamification Elements to Use for Learning*. Enspire, 14.
- Keller, J. M. (1987). *Development and use of the ARCS model of instructional design*. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Kapp, K. M. (2012). *Games, gamification, and the quest for learner engagement*. *T and D*.
- Magdalena, Ina, Hadana Nur Fauzi, dan Raafiza Putri. (2020). Pentingnya evaluasi dalam pembelajaran dan akibat memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(2), 244–257.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. Dalam R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, learning, and instruction volume 3: Cognitive and affective process analyses* (hlm. 223–253). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

- Martínez-Hita, M., Gómez-Carrasco, C. J., & Miralles-Martínez, P. (2021). *The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children. Humanities and Social Sciences Communications*, 8(1), 1-10.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif*, 4(1),59-75.
- Oktifa, Nita. (2021, 5 Oktober). “Teknik Mengajar Gamifikasi 2021/2022 Mengajar jadi seru, kelas pasti bermutu”. Diakses pada 16 September 2025, dari <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/teknik-mengajar-gamifikasi>.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., & Nulhakim, L. (2022). Kompetensi guru dalam pengembangan kurikulum SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10621-10625. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Priyatno, D. (2018). *SPSS: Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa dan Umum*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Sardiman, A. M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Rajawali.
- Snow, R. E., & Farr, M. J. (Eds.). (2006). *Bakat, pembelajaran, dan instruksi volume 3: Analisis proses kognitif dan afektif*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tohidi, H., & Jabbari, M. M. (2012). *The effects of motivation in education. Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 820–824.
- Ulstad, S. O., Halvari, H., Sørebo, Ø., & Deci, E. L. (2016). Motivation, learning strategies, and performance in physical education at secondary school. *Advances in Physical Education*, 6(1), 27–41.
- Uno, Hamzah B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vroom, V. H. (1964). *Work and Motivation*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.