

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad,Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*.Makassar. CV. Syakir Media Press.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Arikunto, Suharsimi dkk (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara
- Arsyad , A. (2013); Gamification : adaptasi game dalam dunia pendidikan .
- Dapertemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas
- Djamarah, S. B. (2018). Psikologi Belajar (Edisi Revi). *Rineka Cipta*.
- Gamifikasi dalam Pembelajaran; Membangun Kreativitas dan Kolaborasi Siswa. N.p., Academia Publication, 2024.
- Hamalik. (2015). *Pengaruh Keluarga Bahagia Terhadap Motivasi Belajae Peserta Didik (Penelitian di SMPN II Rajapolah Desa Tanjungpura Kecamatan Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya)* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Latifah Mubarokiyah).
- Hambali, K. B., & Lubis, M. A. (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam. *Asean Comparative Education Research Journal on Islam And Civilization (Acer-J)*. eISSN2600-769X, 5(1), 58-64.
- Heni, J. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal TICOM.
- Hidayat, I. (2023).Motivasi belajar. Yogyakarta:Diva Press.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Sleman: Deepublish.
- Lovandri D. P.,dkk. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dannKolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Alacrity : Journal Of Education*.
- Marsigit, M. (2016). Pembelajaran matematika dalam perspektif kekinian. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 132-141.

- Moncada, S. M., & Moncada, T. P. (2014). Gamification of learning in accounting education. *Journal of Higher Education Theory & Practice*, 14(3).
- Purba, F. J. (2015) *Meningkatkan motivasi belajar dengan metode demonstrasi*.
- Rahman,S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pasca sarjana Universitas Negeri Gorontalo*, ISBN 978-623-98648-2-8.
- Saeful, A. (2024). *Gamifikasi Dalam Pembelajaran, Membangun Kreativitas dan Kolaborasi Siswa*. Jawa Timur: Academia Publication
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rajawali press.
- Sari, A. N., Wahyuni, R., & Rosmayadi, R. (2016). Penerapan Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Aljabar Kelas VIII SMP Negeri 10 Pemangkat. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(1), 20-24.
- Srimuliyani. (2018). *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*. Lembaga Penelitian Dan Publikasi Ilmiah (LPPI) Yayasan Almahmudi Bin Dahlan.
- Susanti, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta: Exel Media Komputindo.
- Thusyadiyah, F., Fadilillah, L., & Mifrohatunnisa, M. (2021, December). Pembelajaran Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Sekolah Dasar. In *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 6, No. 1, pp. 247-252).
- Uno, H. B. (2015). Pengaruh pendekatan realistic mathematic education (RME) terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 13-20.
- Vincent N. (2021). Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

*Fakultas Informatika, Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak,
Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Indonesia.*