

## DAFTAR RUJUKAN

- Ababil, A. M. S., Abidin, Z., Saifuddin, Fawait, A. “*Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*”. Indonesian Journal on Education 1 , No. 4 (2025) : 316 – 322
- Abdillah, J. I., Panggayuh, G. S. L. “*integrasi Teori Pieget dalam Desain Pembelajaran Abad 21*”. Jurnal At-Tarbiyyah : Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 11, No. 1 (2025)
- Adiningsih, K. R., Sulur. “*Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Malang*”. Jurnal MIPA dan Pembelajarannya 4, No. 4 (2024)
- Agil, A. F., Dominikus, W. S., Madu, A. “*Pengembangan E-Modul pada Materi Lingkaran Kelas XI Berbasis Etnomatematika Sawah Lodok Kearifan Lokal Masyarakat Manggarai*”. DIAJAR : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 4, No. 3 (2025) : 596 – 604
- Ahmad, Dea, Melisa. “*Pengaruh Metode Pembelajaran PAI Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas*”. Jurnal Pendidikan Integratif 6, No. 1 (2025) : 39 – 46
- Aini, F., Husna, N. “*Penggunaan Elemen Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran*”. Sosial Khatulistiwa : Jurnal Pendidikan IPS, Vol. 5. No. 1 (2025) : 63 – 76
- Amanda, R., Susanti, D. “*Efektivitas Penggunaan Asesmen Berbasis Game Blooket dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK*”. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan 5, No. 9 (2025)
- Amelia, N., Fadilah, R., Munawar, W. “*Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Jamblang*”. Jurnal Pendidikan Tambusai 9, No. 2 (2025) : 14390 – 14395
- Anggraini, T., Kurniawan, P. W., Ciciria, D. “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Menggunakan Metode Pembelajaran Gamifikasi Melalui Media Wordwall*”. Jurnal Nirwasita 6, No. 2 (September 2025) : 171 – 180
- Arsini, Y., Isnaini, S. R. N. U., Ayustin, S. A., Polem, A. M., Karo, I. A. I. “*Peran Layanan Informasi dalam Membangun Motivasi Belajar Anak*”. Al-Ittizaan : Jurnal Bimbingan Konseling Islam 8, No. 1 (2025) : 1 – 13
- Aulia, A., Hikmat, A. “*Pengaruh Media Blooket Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*”. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10. No. 2 (Juni 2025) : 231- 245
- Awaliyah, F., Mahpudin, A. “*Efektivitas Gamifikasi Pembelajaran Melalui Blooket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas*

- VIII A Di SMP Al – Ihya Cihaur”. *Indo-Math Edu Intellectuals Journal* 6, No. 3. (2025) : 4455 – 4460. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3334>
- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram*”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, No. 1 (Februari 2025) : 625 – 633
- Billa, A.S., Malasari, P. N. “*Pengaruh Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Sisiwa di Indonesia : Studi Meta-Analisis*”. *MATHEdunesa* 14. No. 1 (2025) : 30-38
- Bratel, O., Kostiuk, M., Okhrimenko, I., Nanivska, L. “*Student-Centered Online Assessment in Foreign Language Classes*”. *World Journal of English Language*, 13(1), (2023).185–194.
- Chairani, M., Harahap, A. N., & Nurdilah. “*Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Pandangsidimpuan*”. *Jurnal Cermatika* 5, No. 1 (April 2025) : 17 – 27
- Daud, S. I., Bumulo, F., Ardiansyah, Panigoro, M., Sudirman. “*Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 3 Pgujaman*”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis* 2, No. 4 (September 2025)
- Efendi, R. “*Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika SMP*”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*. Vol. 2, No. 1 : 72 – 78
- Firdaus, A. Q. “*Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika : Dunia Angka dan Alam*”. (Tulungagung : Akademia Pustaka, 2025) : 87
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., Margunayasa, I. G. “*Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis*”. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9. No. 2 (2024)
- Huseng, A. M., Auliyauddin, S., Nursalam. “*Taxonomi Pendidikan Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan*”. *Socius : Jurnal Penelitian Ilmu – Ilmu Sosial* 2, No. 9 (2025) : 107 – 116
- Irnawati, D. R., Makmur, A., Istiyowati, L. S. “*Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19*”. *Cetta : Jurnal Ilmu Pendidikan* 7. No. 1 (2024) : 82 – 88
- Kamaruddin, I. “*Metodologi Penelitian Kuantitatif*”. (Padang : PT Global Eksekutif Teknologi, 2023) : 57
- Khoiruddin, M. A., Iskandar, R. “*Pengembangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Materi Sistem AC*”. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif* 7, No. 1 (November 2024)

- Kholidah, J. H., Astuti, R. P. F., Puspananda, D. R. “*Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Blooket Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Ekonomi*”. Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan dan Dunia Industri) 3, No. 1 (2025)
- Krisnawati., Prabowo, R. R. “*Penggunaan Game Blooket di Website Sebagai Penunjang Pembelajaran di SMP 19 Surabaya*”. RELASI : Jurnal Penelitian Komunikasi 5, No. 3 (2025)
- Kumalasari, K. D., Prihaswati, M., Suprpto, R. “*Systematic Literature Review : Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*”. Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha 16, No. 1 (2025) : 11-21.  
<https://doi.org/10.23887/jipm.v16i1.90873>
- Kuron, M. A., Pakpahan, R. N. “*Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak dan Gaya di SMP Katolik St. Rosa de Lima Tondano*”. SCIENING: Science Learning Journal 4. No. 2 (2023) : 167 – 173
- Kusumadewi, N. L. M., Sudarsana, I. K., Pastika, I. G. T. “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Kesiman Denpasar Timur*”. Jurnal Pendidikan Tambusai 9, No. 2 (2025) : 17864 – 17869
- Lubis, R. W., Nurdin, S. R. “*Analisis Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Terintegrasi Nilai Islam pada Siswa SMP Negeri 1 Kotanopan*”. Journal of Mathematics in Teaching and Learning 3, No. 1 (December 2024) : 221-232
- Magalhaes, A. D. J., Adnyana, P. B., Ariawan, I, P, W., Wesnawa, I. G. A. “*Teori Kognitif Jean Pieget Dalam Proses Pembelajaran IPS*”. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran. Vol. 8, No. 1 (2025)
- Mardata, Atno. “*Gmifikasi Dalam Pembelajaran Sejarah : Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa*”. Jurnal Inovasi Pendidikan 4, No. 2 (2025) : 327 – 335
- Maulana, R. H., Salsabilla, P., Rachman, I. F. “*Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia : Tinjauan Teoritis Terhadap Peningkatan Ketrampilan Menulis Teks Deskriptif*”. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia 2, No. 4 (2025) : 579 – 588
- Maysyarah, S., Kuswandi, D., Fadhli, M. “*Penerapan Blended Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*”. EDUTECH : Jurnal Teknologi Pendidikan 24, No. 1 (2025)

- Nabila, Nurhamidah, D. “*Penerapan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan*”. Jurnal Ilmu Pendidikan 6, No. 1 (Februari 2024) : 870-878
- Nasri. “*Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu*”. EDUSAINS : Jurnal Of Education and Science 1, No. 2 (2025) : 55 – 61
- Ningtyas, Z. P., Zaharuddin., Rusika, D. C., Putri, M. T. S., Rahmadana, R. A. “*Evaluasi Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar*”. PUBMEDIA : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 3, No. 1 (2025)
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., Deviv, S. “*Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar*”. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 6. No. 3 (2024) : 2865 – 2872
- Nugroho, A., Hariastuti, R. T., Christiana, E., Habsy, B. A. “*Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Gamifikasi : Studi Literatur*”. Jurnal of Educational Conseling 9, No. 2 (2025) : 135 – 143
- Nurjannah, Kaswar, A. B., Kasim, E. W. “*Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika*” . JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal) 4, No. 2 (Juli 2021) : 189-193
- Nuryani, E. Z., Rafsanjani, M. A. “*Dampak Gamifikasi Blooket Terhadap Motivasi dan Pembelajaran Ekonomi*”. Jurnal Pendidikan dan Sosial Humainiora 5, No. 3 (September 2025) : 854 – 870
- Pahlevi, R., Mulyati, S. “*Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA*”. Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi 6, No. 1 (Januari 2025) : 174 – 186
- Paudia, N. R., Maasawet, E. T., Lumawo, S. V. T., Makkadafi, S. P., Turista, D. D. R. “*Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Game Edukasi Blooket Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa*”. PENDIPA Journal of Science Education 9. No. 1 (2024) : 140-145
- Pratiwi, A. C., Daud, F., Khalidatunnisa, B., Saru, A. A. A., Akbar, M. S., Kadir.S. F. “*Pelatihan Aplikasi Digital Berbasis Gamifikasi Untuk Mendukung Pembelajaran Menyenangkan*”. ININNAWA : Jurnal Pengabdian Masyarakat 3, No. 2 (Oktober 2025) : 189 – 194
- Pratiwi, A., Baharuddin, N. A., Saputra, M. I., Mustofa, M. “*Student Learning Outcomes : Innovative With an Experimentation Blended Learning Model*”. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia 5, No. 1 (2025) : 2797 – 2860

- Putri, R., Fahmi, A. K. “*Effectiveness of Blooket Application in Improving Student’s Learning Outcomes in Arabic Language Learning at Muhammadiyah Junior High School Jakarta*”. *Tarbiyah wa Ta’lim : Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 11, No. 1 (May 2024) : 1 – 8
- Ramadhan, A., Kuswandi, D., Fadhli, M. “*Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Ketrelibatan Siswa Dalam Pembelajaran Flipped Classroom*”. *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 8, No. 1 (2025) : 107 – 115
- Rohaniah, M., Noorachman, G. U., Kinanti, N. A., Puspitaningtyas, Y. P. W., Kaltsum, H. U. “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Gamifikasi Di Kelas IV C*”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 2 (Juni 2025) : 1682 – 1694
- Rukminingsih, Adnan, G., Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan kelas. Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53)*. Yogyakarta : Erhaka Utama
- Sari, M., Jasiah. “*Pengembangan Game Blooket Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya*”. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, No. 1 (2025) : 118-134
- Satriawan, R., Abdullah. “*Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Mahasiswa di Universitas Hamzanwadi*”. *Journal Scientific of Mandalika* 6. No. 2 (2025) : 387 – 394
- Shara, S., Arevai, D., Selvia, N. “*Pengaruh Minat Baca, Kebiasaan Belajar, Faktor Fisiologis, Fasilitas Belajar dan Pemanfaatan Perpustakaan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Pasaman*”. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 3 (September 2025) : 337 – 347
- Simanjorang, S. B., Wastuti, S. N. Y., Hasibuan, U. S. “*Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa melalui Bimbingan Klasikal dengan Media Gamifikasi Ulang Tangga*”. *Jurnal Cendekia Ilmiah* 4. No. 4 (Juni 2025) : 1091 – 1096
- Subhaktiyasa, P. G. “*Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol. 9, No. 4 (November 2024) : 2721 : 2731
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta) : 126
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sulaeman., Azis, F. “*analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa SMP Dalam Memahami Konsep Materi Lingkaran*”. *Jurnal Riset Matematika dan Sains Terapan* 5, No. 1 (Juni 2025) : 1 – 8

- Suparmini, K., Suwinda, I. G., Winangun, I. M. A. “*Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital*”. *Journal Indonesian Institute For Counseling, Education, and Theraphy* 5. No. 2 (2024) : 145 – 148
- Susanto, E., Sutikno, Y., Irawati. “*Pengaruh Lingkungan Belajar dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Metta Maitreya Pekanbaru*”. *Journal in Management and Entrepreneurship*. Vol. 4, No. 2 (2025)
- Susilo, P. M., Theresia, T., Nathania, C., Merrino, R. “*Using Blooket To Improve Chinese Vocabulary Study for 11 Th Grade Students in High School*”. *ICCD (International Conference on Community Development)*, 4(1), (2022). 501–506.
- Triyana, E., Kusno. “*Problematika Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Lingkaran*”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*. 6, No. 1 (Juli 2025) : 42 – 54. <https://doi.org/10.30587/postulat.v6i1.9621>
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., Hasanah, U. “*Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*”. *Jurnal Basicedu* 8, No. 3 (2024) : 1722 – 1732
- Virgantoro, E. D., Rofiqi, M. A. “*Meningkatkan Prestasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Fase A*”. *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, No. 1 (2025) : 442 – 456
- Widiyati, W. “*Belajar dan Pembelajaran Perspektif Teori Kognitivisme*”. *Jurnal Biologi Science & Education*. Vol. 3, No. 2 (2014)
- Yusuf, R. N., Salminawati., Rambe, A. H. “*Pengaruh Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) Dengan Metode AdaBTa Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 MIS ANNUR Kecamatan Medan Labuhan*”. *Jurnal Kualitas Pendidika*. 3, No. 2 (2025)
- Zebua, N., Malik, P. F. P., Al- Hilmiyah, N. A. “*Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA-Biologi*”. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi* 1, No. 4 (2024) : 183 – 188