

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Ni Kadek Tamara, P Wayan Arta Suyasa, dan I Nyoman Indhi Wiradika. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkonsep Gamifikasi dengan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Informatika." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)* 13, no. 2 (2024): 63–74.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i2.81209>.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo, 2020.
- Bhandari, Priya. "Central Tendency: Understanding the Mean, Median & Mode." Scribbr, 2023. <https://www.scribbr.com/statistics/central-tendency/>.
- Cahyani, Adhetya, Iin Diah Listiana, dan Sari Puteri Deta Larasati. "Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 01 (2020): 123–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>.
- Chusni, Muhammad Minan, Restu Andrian, Bintang Sariyanto, Desty Pustri Hanifah, Rukiah Lubis, Wellyana, Apriza Fitriani, et al. *Strategi Belajar Inovatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021.
- Damayanti, Dini, dan Ina Magdalena. *Jago Mendesain Pembelajaran (Untuk Guru Sekolah Dasar)*. Tangerang: Guepedia, 2021.
- Darmawan, Surya. *Statistik Deskriptif*. Yogyakarta: Scopindo Media Pustaka, 2023.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media, 2019.
- Deci, Edward L, dan Richard M Ryan. "Self-Determination Theory in Education: Historical Trends, Supporting Findings, and Future Directions." *Journal of Educational Psychology* 112, no. 8 (2020): 1735–48.
- Dewi, I., dan B. Santoso. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Keilmuan* 8, no. 2 (2023): 115–24.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1234/jptk.v8i2.203>.
- Dewi, R, dan A Santoso. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan*, n.d.
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Doni, dan Juni Priansa. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.

- Emda, Amna. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 93–196. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/LJ.V5I2.2838>.
- Fauzi, Ahmad, dan Umami Khairul. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Materi Geometri Ruang." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2020): 121–30.
- Fauziyah, Anisa, Zahro As Sakinah, Mariyanto, dan Dase Erwin Juansah. "Instrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 03 (2023): 6538–48. https://www.scribd.com/document/837765754/managerpd-acep-381-Anisa-Fauziyah-2#google_vignette.
- Fitriani, Y, dan A Suyatna. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 2 (2020): 14.
- Fonanta, V. *The Art and Science of Achieving Essential Results*. New York: Managing Diversity, 2021.
- Gaol, Theresia Helmina. "Pengaruh Penggunaan Media Papan Multi Fungsi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 104186 Tanjung Selamat Medan." *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 4309–17.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Hamari, Juho, Jonna Koivisto, dan Harri Sarsa. "Does Gamification Work ? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification." *The 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2014, 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>.
- Hamruni. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani, 2018.
- Herwati, Moh. Miftahul, Arifin, Tri, Rahayu, Arsyil, Waritsman, et al. *Motivasi dalam Pendidikan*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. *Panduan Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Kemendikbud, 2020.
- Khoiruddin, Muhammad Alfa, dan Ranu Iskandar. "Pengembangan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif* 7, no. 1 (2024): 194–214. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpvo.v7i1.78689>.
- Kurniawan, Dedy, dan Miftahul Huda. "Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan Matematika* 15, no. 2 (2021).
- Lidya, Egga Priska, Leny Marlina, Irpinskyah, dan Sukree Langputeh. "Efektivitas Model Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Station Rotation Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal PAI Raden Fatah* 7, no. 1

- (2025): 112–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/pairf.v7i1>.
- Lutviana, Ani, Hanif Amrulloh, dan Nur Laili. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro.” *Jurnal Simki Pendidikan* 8, no. 1 (2025): 285–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jsp.v8i1.1057>.
- Maemunawati, Siti, dan Muhammad Alif. *Peran Guru, Orang Tua, Metode Dan Media Pembelajaran : Strategi KBM Di Masa Pandemi Covid-19*. Banten: Penerbit Media Karya Serang, 2020.
- Magdalena, Ina, dan PGSD 4G. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Mamondol, Marianne Reynelda. *Dasar-Dasar Statistika*. Yogyakarta: Scopindo Media Pustaka, 2021.
- Mansyur, Syaiful. *Statistik Dasar*, 2025.
- Marlina, Rina. “Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Menengah.” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 112.
- Masnun, dan Murdani. “Penerapan Metode Pembelajaran Ceramah dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang Dilengkapi Media Model.” *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 19, no. 1 (2019): 30–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jptm.v19i1.24614>.
- Mayangsari, Novi, dan Johar Alimuddin. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Medan: Penerbit Rizquna, 2024.
- Measures of Central Tendency. “Australian Bureau of Statistics,” 2023.
- Mubarok, Muhammad Ulil, dan Umy Zahroh. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Power Point VBA pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel.” *Prosiding Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami* 2, no. 1 (2018): 38–45. <https://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/SIMANIS/article/view/691>.
- Muhajir, dan Arifin. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital*. Malang: Pustaka Media, 2020.
- Mulyani, Novia. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 5, no. 2 (2021): 15–24.
- Munir. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Nengsih, Yanti Karmila, Mega Nurrisalia, Evy Ratna Kartika Waty, dan Shoemedran. *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Palembang: Bening Media Publishing, 2022.
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press, 2019.
- Nurfadhila, Septy, dan 4A Guru Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: Tim CV Jejak,

2021.

- Nurussakinah, dan Daulay. *Pengantar Psikologi Dan Pandangan Al Quran Tentang Psikologi*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Permana, Septian Aji. *Kompetensi Guru Ips: Sebuah Kajian Pendekatan Konstruktivisme*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.
- Pertiwi, Dini Hari, dan Dkk. *Literasi TIK Dan Media Pembelajaran*. Sukharjo: Pradina Mustika, 2022.
- Prasetya, A, dan T Widodo. “Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 10, no. 3 (2024): 201–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.3456/jpp.v10i3.450>.
- Pratama, Andika Rizki, dan Hendra Pramudibyanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa.” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 8, no. 2 (2021): 13–14.
- Puspitarini, Yuliana Dwi, dan Muhammad Hanif. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan* 4, no. 6 (2019): 21.
- Putri, K, R Handayani, dan F Amir. “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 5, no. 4 (2021): 89–99. <https://doi.org/>, <https://doi.org/10.4567/jip.v5i4.77>.
- “QS. Al Alaq [96],” 1–5, n.d.
- “QS Al-Mujadalah [58],” 11, n.d.
- Rahayu, S, dan M Lestari. “Efektivitas Model Learning Station dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Statistik.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2022): 67–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.2345/jpm.v7i1.112>.
- Ramadhan, Muhammad Zidan, Asep Sumpena, dan Toto Subroto. “Pengaruh Learning Station Method terhadap Partisipasi Siswa Sekolah Dasar dalam Pendidikan Jasmani.” *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 24, no. 2 (2025): 254–67. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjkr/article/view/22304/0>.
- Renata, Muhammad Fahmi Azhar Ilham, dan Ichsan Fauzi Rachman. “Integrasi Gamifikasi Berbasis Penghargaan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Tingkat Menengah pada Era Digital.” *Jurnal Penelitian*

- Pendidikan Indonesia* 2, no. 4 (2025): 495–506.
<https://doi.org/https://doi.org/10.62017/jppi.v2i4.4610>.
- Ridwan, dan Abdullah Sani. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Riyana. *Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Rizki, Muhammad, dan Nurhayati. “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Stasiun terhadap Motivasi Belajar.” *Jurnal Pendidikan Modern* 9, no. 2 (2023): 154.
- Roflin, Eddy, Iche Andriyani Liberty, dan Pariyana. *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran*. Pekalongan: Nasya Expanding Management, 2021.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Sembiring, Tamaulina Br., Jasanta Peranginangin, dan Galuh Nashrulloh Kartika. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Karawang: Saba Jaya Publisher, 2024.
- Setyawan, Dodiet Aditya. *Buku Ajar Statistika*. Solo: Politeknik Kesehatan Kemenkes, 2022.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2018.
- Sudarma. *Gamifikasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia, 2021.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sulastri, Lelis, dan Ebih Abdul Rachim Arhasy. “Kajian Learning Obstacle Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika* 3, no. 2 (2017): 151–59.
- Suriani, Nidia, Risnita, dan M Syahrani Jailani. “Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau.” *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 24–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.

- Ubaidillah, Ahmad. "Gamifikasi sebagai Strategi Edukatif dalam Mengurangi Ketergantungan Gadget Siswa di Era Digital." *Jurnal Educazione : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Bimbingan dan Konseling* 13, no. 2 (2025): 115–24. <https://doi.org/10.56013/edu.v13i2.4823>.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019. https://books.google.co.id/books/about/Teori_Motivasi_dan_Pengukurannya.html?id=v_crEAAAQBAJ&redir_esc=y.
- Usman, Y, dan M Taufik. "Peran Motivasi Ekstrinsik Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Pada Mata Pelajaran Eksakta." *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling* 9, no. 1 (2023): 10–21.
- Valentinna, Caroline Rachel, Endang M Kurnianti, dan Uswatun Hasanah. "Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, no. 3 (2024): 1722–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>.
- Wahyuni, Lina. "Pembelajaran Berbasis Aktivitas untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep." *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2022): 41.
- Yani, Ahmad, dan Fitri Rahmawati. "Penerapan Model Station Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Sekolah* 5, no. 3 (2021): 97.
- Yani, M. Fitri. "Penerapan Model Pembelajaran Station Rotation Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 2023, 28–29.