

DAFTAR PUSTAKA

- Abhishek Dubey dan Ayush Vikrant Raj. "The Role of Gamification and Educational Games in Motivating Learners." *MVCE, University of Delhi* 4, no. 2 (2025).
- Abu Yahya Marwan Hadidi. *Tafsir Al Qur'an Minnatur Rahman (Pelengkap Tafsir Hidayatul Insan)*. Vol. 7. t.t.
- Ahmad, Busyairi, dan Saleh Laha. "Penerapan Studi Lapangan dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Masalah (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sosiologi IISIP Yapis Biak)." *Jurnal Nalar Pendidikan* 8, no. 1 (2020).
- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 2. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Aulia Utami Putri. *Buku Ajar Pendidikan Pancasila Untuk Perguruan Tinggi*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Chand, Satish Prakash. "Constructivism in Theory and Practice: Implications for Classroom Pedagogy." *Journal of Advanced Education and Sciences* 6, no. 1 (2026): 23.
- Citra Kurniawan, Shirly Rizki Kusumaningrum, Kee-Fui Turner Lam, dan Ence Surahman. "Improving Language Teaching and Learning Process with Dual Coding Theory Approaches." *Jurnal Pendidikan*, 2022.
- Dachlan, Rita Farida, Abdurrahman, Respati Prajna Vashti, dkk. *Pendidikan Pancasila*. CV Hei Publisihing Indonesia, 2024.
- Devi Indah Restiani. "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa tentang Materi Peluang." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan dan Agama* 3, no. 2 (2025): 1–8. <https://doi.org/10.59024/jipa.v3i2.1112>.
- Elang Giriansyah, Fajri, Heni Pujiastuti, dan Ihsanudin Ihsanudin. "Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (t.t.): 752–53.
- Fatih Azza, Farid Setiawan, Rio Saputra, Ammaliah Tri Yuliatin, dan Muhammad Ilham. "Implementasi Kebijakan Pendidikan." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 4, no. 2 (2021).
- Ginanjari, Gigin, dan Linda Kusmawati. "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme

- Pembelajaran Matematika di Kelas 3 SDN Cibaduyut 4.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2016).
- Hidayah Siregar, Nurul, Zulhedi, dan Duski Samad. “Tafsir Al-Qur’an Relevansinya terhadap Pendidikan.” *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024).
- Kamila, Aiena. “Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Moral Dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar.” *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 2, no. 5 (2023): 321–38.
- Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia L. Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, dan Mardiana Andarwati. “Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan.” *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science* 5, no. 3 (2020): 3.
- Mu’afida, Mutiara Natasya, dan Wawan Shokib Rondli. “Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Materi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi* 23, no. 3 (2024): 3. <https://doi.org/10.29138/lentera.v23i3.1475>.
- Musabbikhati, Nurul, dan Reza Rachmadtullah. “Penggunaan Gamification Berbasis Teknologi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2025). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22697>.
- Nurhikmah, Dedy Aswan, Baso Asrul Bena, dan Abul Malik Ramli. “Pelatihan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6, no. 1 (2023).
- Pahmasari Harahap, Diah. “Penerapan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2025. <https://repository.ar-raniry.ac.id/44585/>.
- Rahmawati, Novi, Andi Makkasau, dan Siti Raihan. *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. t.t.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, dan Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama, 2020.
- Sari, Elfin Purnama, dan Innany Mukhlishina. “Pengembangan Media Papan Tebak Gambar Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.” *Jurnal*

Basataka (JBT) 6, no. 1 (2023): 118–26.
<https://doi.org/10.36277/basataka.v6i1.235>.

Shoffa, Shoffan, Desty Endrawati Subroto, Fadhilah Syam Nasution, dkk. *Media Pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka, 2023.

Siadari, Ulian Burju, Sudarno, dan Priyono. *Pembelajaran Berbasis PAIKEM: Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (Tinjauan Pendidikan Dasar, Menengah, dan Pendidikan Tinggi)*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024. <https://repository-penerbitlitnus.co.id/id/eprint/193/>.

Sofia Hashim dan Dalal Abdulkarim Ahmed. “Lower and Higher Order of Thinking: Measuring Students’ Reading Comprehension Through Bloom’s Taxonomy.” *University of Bahrain*, 2021.

Sri Legowo, Yogi Ageng. “Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar.” *JISPE: Journal of Islamic Primary Education* 3, no. 1 (2022): 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, 2023.

Sulung, Undari, dan Mohamad Muspawi. “Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, dan Tersier.” *EDU RESEARCH* 5, no. 3 (2024): 110–16. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.238>.

Sururi, Dea Elisa Afifah, Taufani Chusnul Kurniatun, dan Zaini Hafidh. “Sekolah Penggerak Program: An Analysis of Implementation in Junior High Schools.” *Indonesian Journal Of Educational Research And Review* 6, no. 3 (2023).

Susanto, Dedi, Risnita, dan M. Syahran Jailani. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah.” *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 1, no. 1 (2023): 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>.

Tri Yuni Hendrowati. “Pembentukan Pengetahuan Lingkaran Melalui Pembelajaran Asimilasi Dan Akomodasi Teori Konstruktivisme Piaget.” *JURNAL E-DuMath* 1, no. 1 (2015). <https://doi.org/10.52657/je.v1i1.78>.

Ulfiatul Isnawati, Alifah. “Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma’arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021.” Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021.

Uskenbayeva, Daineko, dan Kalpeeva. “International Journal Of Information and Communication Technologies.” *Kementerian Informasi dan Pembangunan Publik Republik Kazakhstan* 2, no. 2 (2021): 128.

- Vhalery, Rendika, Heri Pratikto, dan Wening Patmi Rahayu. "Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android." *Research and Development Journal of Education* 10, no. 1 (2024): 444. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>.
- Wenwen Li, Jia Yu, Zina Zhang, dan Xiaobin Liu. "Dual Coding or Cognitive Load? Exploring the Effect of Multimodal Input on English as a Foreign Language Learners' Vocabulary Learning." *Frontiers in Psychology* 13 (2022).
- Yan Cheng, Yingying Cai, Haomai Chen, Zhuang Cai, Gang Wu, dan Jing Huang. "A Cognitive Level Evaluation Method Based on a Deep Neural Network for Online Learning: From a Bloom's Taxonomy of Cognition Objectives Perspective." *Frontiers in Psychology* 12 (2021).
- Yusuf Hidayat, Nu'man Ihsanda, dan Rahmat Hidayat. *Buku Ajar Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan Untuk PTKIN/PTKIS*. Indramayu. CV. Adanu Abimata, 2023.
- Zakaria Isna Khauli, Muhammad, Nur Baiti Nasution, dan Sayyidatul Karimah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi BangunRuang Sisi Datar Dengan Konsep Gamifikasi." *Mathematics Education Journal* 4, no. 1 (2022).