

DAFTAR PUSTAKA

- Alshammari, M. T. (2020). Evaluation of Gamification in E-Learning Systems for Elementary School Students. doi:10.18421/tem92-51
- Anggara, S. A. (2025). INTERACTIVE APPROACHES IN ARABIC LANGUAGE TEACHING:EFFORTS TO IMPROVE COMMUNICATION SKILLS. doi:10.58788/jipi.v4i2.8145
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam).
- Díaz, D. G., Pérez, M. J., Ramírez, E. R., & Aristega, J. M. (2022). Case Study: Gamification as a strategy for vocabulary learning in university students. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3970
- Dirgantoro, K. P., Bermuli, J. E., & Soesanto, R. H. (2022). Is Moodle Gamification Effective in Reviewing Student's Motivation Related to Interest. doi:https://doi.org/10.33394/jk.v8i1.4790
- Efendi, D., & Sesmiarni, Z. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. doi:10.31958/atjpi.v3i2.7626
- Febryana, N. E., & Zubaidah. (2022). Implementasi Media Asesmen Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Biologi Siswa MAN Kotawaringin Timur. doi:10.23971/jpsp.v2i2.4009
- Hidayat, A., Rabbani, T., Alik, R., Sadir, M. J., Adistia, A. Z., & Nurwahida, A. (2023). Analisis Motivasi Belajar Pemrograman Mahasiswa Berbasis UTAUT Terhadap Model Gamification. doi:10.61255/itej.v1i1.46

- Hursen , C., & Bas, C. (2019). Use of Gamification Applications in Science Education. doi:10.3991/ijet.v14i01.8894
- Inchamnan, W., & Chomsuan, J. (2021). The Gamification Design for Affordances Pedagogy. doi:10.25046/aj060416
- Janković, A., & Lambić, D. (2022). THE EFFECT OF GAME-BASED LEARNING VIA KAHOOT AND QUIZZZ ON THE ACADEMIC ACHIEVEMENT OF THIRD GRADE PRIMARY SCHOOL STUDENTS. doi:10.33225/jbse/22.21.224
- Juwita, H. R., Roemintoyo, & Usodo, B. (n.d.). The Role of Adversity Quotient in the Field of Education: A Review of the Literature on Educational Development. doi:10.12973/ijem.6.3.507
- Kade Mudiana, G. N., Astawan, G., & Sanjaya, D. B. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. doi:10.38048/jipcb.v9i2.687
- Khasanah, N. (2021). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa quitters ditinjau dari kemam-puan metakognitif. doi:10.21831/pg.v16i1.34509
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS MODEL-MODEL PEMBELAJARAN. doi:https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441
- Koyanagi, Y., Aung, M. N., Yuasa, M., Sekine, M., & Takao, O. (2021). The Relation between Social Capital and Academic Motivation of Students A Study of Health Professional Education in Japan. doi:10.3390/ejihpe11010011
- Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Basith, A. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam.

doi:10.21154/maalim.v6i1.10948

Lawrence, O. (2021). Influence of Motivation on Students' Academic Achievement in the Teaching of Junior Secondary Three Social Studies in Jalingo Metropolis. doi:10.7176/jep/12-1-05

Mardiana, D., Tabroni, T., & Supriyanto, T. (2021). The development of students' adversity quotient through online learning models A case study of an Islamic education course. doi:10.21924/chss.1.1.2021.10

Maysayrah, S., & Kuswandi, D. (2025). Penerapan Blended Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. doi:10.17509/e.v24i1.77034

Mertayasa, I. M., Astawan, I. G., & Gading, I. K. (2022). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA GAMIFIKASI- KAHOOT BERBASIS HOTS TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD. doi:10.38048/jipcb.v9i2.686

Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement. doi:https://doi.org/10.3390/computers12090177

Norsandi, D., & Sentosa, A. (2022). Model Pembelajaran Efektif di Era New Normal. doi:https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444

Nurcahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). Pengaruh Gamifikasi dalam Pembelajaran Online terhadap Motivasi Belajar Siswa. doi:10.31004/cdj.v6i3.46555

Nurfallah, M., & Pradipta, T. R. (2021). otivasi Belajar Matematika Siswa

- Sekolah Menengah Selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19.
doi:10.31004/cendekia.v5i3.752
- Pratama, S. (2025). Pengaruh Gamifikasi Berbasis Point System terhadap Motivasi dan Keterlibatan Mahasiswa dalam Mata Kuliah Desain Grafis.
doi:https://doi.org/10.60076/indotech.v3i1.1200
- Puspitasari, I., & Arifin, S. (2023). Implementation of Gamification on Learning Motivation: A Meta-Analysis Study.
doi:http://dx.doi.org/10.52155/ijpsat.v40.1.5596
- Rosita, Safitri, R. D., Suwarma, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri. (2024). Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD.
doi:10.26740/jrpd.v10n3.p238-247
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning a Meta-analysis. doi:10.1007/s10648-019-09498-w
- Sugiharti, R. E., Najwan, M. R., & Islahiyah, S. (2025). ANALISIS METODE DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR.
doi:10.33558/pedagogik.v13i2.10964
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). doi:10.31004/basicedu.v8i3.7476
- Wahyudi, M., Purnama, R. A., Atrinawati, L. H., & Gunawan, D. (2024). Mengeksplorasi Dampak Teknologi Pembelajaran Aktif di Institusi Pendidikan Kejuruan Menengah.
doi:10.33050/mentari.v2i2.458
- Widodo, W., Gustari, I., & Chandrawaty, C. (2022). Adversity Quotient Promotes Teachers' Professional Competence More Strongly Than Emotional Intelligence Evidence from Indonesia. doi:10.3390/jintelligence10030044