

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Iskandar, P. S. Rosmana, A. Fazriyah, A. Febriyano, and A. A. Rosyada, "Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3339–3345, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.991.
- [2] I. A. Nurpauzi and Y. Rostikawati, "Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Ma Kelas X Dengan Menggunakan Metode Think Pair Share (Tps) Dengan Berbantuan Media Poster," *J. Ikipsiliwangi.*, vol. 3, pp. 541–548, 2020.
- [3] A. Septiani and A. U. P. Santi, "Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi," *Semin. Nas. Penelit. LPPM UMJ*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2022.
- [4] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [5] M. D. Tamara, "Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 2 Palembang Skripsi," 2023.
- [6] E. M. Mumpuni, Intan Primaniar;Sagoro, "Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018," *Pendiikan Akunt. Indones.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–15, 2018.
- [7] R. Restela and H. Putri, "Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif," *Js (Jurnal Sekolah)*, vol. 7, no. 2, p. 291, 2023, doi: 10.24114/js.v7i2.44494.
- [8] A. U. Isnawati and S. Hadi, "Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif

Cekok,” pp. 205–216.

- [9] D. A. Fadilla, S. Nurfadhilah, P. Studi, T. Pendidikan, and U. P. Indonesia, “Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh,” *J. UPI.*, pp. 34–43, 2021.
- [10] F. Marisa, A. L. Maukar, A. A. Widodo, M. I. Muzakki, and D. R. Wisnu, “Analisis Pengaruh Motivasi Belajar pada Pembelajaran Model Gamification Di Masa Pandemi Covid 19,” *J. STKIP PGRI Tulungagung.*, vol. 07, pp. 508–514, 2022.
- [11] K. W. Siti, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas V SDN 02 Way Serdang Mesuji," 2022. [Online]. *Repository. Radenintan.ac.id.*, Available: [http://repository.radenintan.ac.id/17401/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/17401/1/SKRIPSI 1-2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/17401/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/17401/1/SKRIPSI%201-2.pdf)
- [12] C. A. M. Permata and Y. D. Kristanto, “Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *JNPM Jurnal Nas. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, p. 279, 2020, doi: 10.33603/jnpm.v4i2.3877.
- [13] D. Laksana Putra, “Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Kahoot! Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Motivasi Belajar Kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Yogyakarta,” *Eprints.UNY.*, pp. 7–47, 2011.
- [14] M. Takdir, “Kepomath Go ‘ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa ,”” *Penelit. Pendidik. Insa.*, vol. 20, pp. 1–6, 2017.
- [15] E. K. Aribowo, “Gamification: Adaptasi Game dalam Dunia Pendidikan,” *Pengembangan. Profesi Guru dan Dosen melalui Penulisan J. Ilm. Pendidik.*, pp. 121–131, 2014, doi: 10.6084/m9.figshare.6444464.
- [16] J. Heni, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran,” *J. TICOM*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2016, [Online]. Available:

<https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>

- [17] A. A. P., “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran,” *Idaarah J. Manaj. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, p. 205, 2019, doi: 10.24252/idaarah.v3i2.10012.
- [18] G. J. Anugrah S.W, Anggara. Prestiliano, Jasson. Nikijuluw, “Pengaruh Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat Dan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Salatiga,” *Repository.UKSW.edu.*, 1–19, 2015.
- [19] U. Mahmudatun Nisa, “Metode Praktikum untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI YPPI 1945 Babat pada Materi Zat Tunggal dan Campuran Practical Methods To Improve Understanding and Learning Outcomes Grade V MI YPPI 1945 Babat on Single Substances and Mate,” *J. Biol. Educ.*, vol. 14, no. 1, pp. 62–68, 2017.
- [20] I. P.S, Sapta, “Rancangan Pembelajaran Rencana Aksi 4”. <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/9045-1670525968.pdf>
- [21] KBBI, “Kamus Besar Bahasa Indonesia [Daring].” [Online]. Available: kbbi.kemdikbud.go.id/entri/negosiasi
- [22] T. T. Kadafi, “Pengembangan Media Permainan Kartu Berembug Terhadap Peningkatan Keterampilan Memproduksi Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 9 Kota Tangerang Tahun Pelajaran 2021/2022,” 2022. *Repository.UINJKT.ac.id*
- [23] Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.*" ALFABETA, 2012.
- [24] A. Isma, D. Fadhilatunisa, A. Shelma, P. Azzahra, A. Faris, and A. Faruq, “Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa,” *J. Media TIK, UNM.*, vol. 6, no. 2, pp. 9–15, 2023.

- [25] A. M. Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, Edisi Pert. Jakarta: Prenada Editor, 2016.
- [26] S. Anwar, "The Use Of Carousel Feedback In Order To Improve Student Personal Relationships Taking Part A Village Vocational Programme Concerned With Starfruit Farming In Depok (S District Of West Java)," *EDUKA J. Pendidikan, Huk. dan Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 1–9, 2016,
- [27] M. R. Fadhila, "Pengaruh Strategi Komunikasi Gamification terhadap keputusan berlangganan aplikasi," 2023. *Digilib.Unila.ac.id*
- [28] S. Anwar, N. Marlina, and R. Wulandari, "Efektifitas Gamification Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Ekonomi," *J. Ekon. Pendidik. Dan Kewirausahaan*, vol. 6, no. 1, p. 5, 2018, doi: 10.26740/jepk.v6n1.p5-14.
- [29] D. E. C. Na and C. Hipertensiva, "Data dan Sumber Data Kualitatif". *Repository.Unissula.ac.id.*,
- [30] N. Wijaya, "Strategi Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Dalam Meningkatkan Pendapatan Asli Desa," *J. Wahana Bina Pemerintah.*, vol. 10, no. 1, pp. 42–56, 2023, doi: 10.55745/jwbp.v10i1.118.
- [31] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Elfabeta, 2007.
- [32] J. Krath, L. Schürmann, and H. F. O. von Korflesch, "Revealing The Theoretical Basis Of Gamification: A Systematic Review And Analysis Of Theory In Research On Gamification, Serious Games And Game-Based Learning," *Comput. Human Behav.*, vol. 125, no. January, p. 106963, 2021, doi: 10.1016/j.chb.2021.106963.
- [33] D. Ariani, "Gamifikasi untuk Pembelajaran," *J. Pembelajaran Inov.*, vol. 3, no. 2, pp. 144–149, 2020, doi: 10.21009/jpi.032.09.