

## DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Y. (2018). Dampak Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Smk Pgri 1 Palembang. *MOTIVASI: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 3(2), 573–591.
- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2021). Pengembangan Instrumen Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v6i1.9311>
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arnani, R. (2018). *Bahan Ajar Kelas XI Kd 3.2 Elastisitas* [e-book]. Diakses dari : <https://id.scribd.com/document/423947890/Bahan-Ajar-Kelas-Xi-Kd-3-2-Elastisitas>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Aryo Kusuma Yaniaja, A. K. Y., Hendra Wahyudrajat, H. W., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>
- Badryatusyahryah, Nf., Winarsih, M., Kustandi, C., & Putro, P. A. (2022). Penerapan Gamifikasi Dalam Pendidikan Fisika: Suatu Studi Literatur Sistematis. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 283. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p283--301>
- Budiyono, B., Wiryanto, W., Suprayitno, S., & Primaniarta, M. G. (2023). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar terhadap Gamifikasi dalam Pendidikan STEAM. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3591–3603. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4909>
- Chotimah, C., Utomo, A. P., & Wahyuni, S. (2021). Analisis Pengaruh Edmodo Terhadap Minat Belajar Siswa Smp Pada Materi Getaran, Gelombang Dan Bunyi. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 45–51. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.935>
- Claudya Mellinia. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Fisika di SMAN1 Bungo. *Integrated Science Education Journal*, 3(2), 39–44. <https://doi.org/10.37251/isej.v3i2.257>
- Darmayanti, M. I. (2018). Pengaruh Model Learning Cycle 7E Terhadap Motivasi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Menyimak (Listening). *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Dewey (2011). Dewey's Conception of Interest and its Significance for Teacher Education. *Educational Philosophy and Theory Journal*. DOI : <https://doi.org/10.1111/j.1469-5812.2009.00543.x>.
- Educhannel. (2022, 18 Februari). Model Pembelajaran Learning Cycle 7E [internet online]. Diakses dari [https://drive.google.com/file/d/1s3vcIwd\\_xqtcbJ-HFcGJvLGrQy6\\_PPk3/view](https://drive.google.com/file/d/1s3vcIwd_xqtcbJ-HFcGJvLGrQy6_PPk3/view).
- Fauzi, R. A. (2019). Motivasi Siswa Sekolah Dasar dalam Mengikuti Program Pembelajaran Luar Kelas dengan Menggunakan Aplikasi Pokemon Go.

- TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(1), 39–44. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i1.20846>
- Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akhiriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, & Mardiana Andarwati. (2022). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 7(1), 219–228.
- Fitria, N., Jannah, M., & Zahriah. (2020). *E-Modul Fisika Elastisitas Kelas XI*. 1–33.
- Fitriah, N., Jannah, M., Z. (2018). Elastisitas E-Modul Fisika Berbasis Inkuiri SMA/MA Kelas XI. Banda Aceh. *E-Modul*, 51(1), 51.
- Fitriya, H., & Yani, E. A. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Memilih Perguruan Tinggi Ekonomi Islam (Studi Kasus : Stei Sebi). *Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 2(1), 99–130. <https://doi.org/10.46899/jeps.v2i1.144>
- Gulo, yosefin sulistyawanti. (2016). Minat siswa kelas XI-IPA terhadap mata pelajaran fisika di kabupaten nias barat. *Skripsi*, 11–12.
- Hake, R. R. (2002). Lesson From The Physics Education Reform Effort, Conservation Ecology. *Journal ecology and society* 5(2), 1-42.
- Heni, J. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 59–79. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>
- Isma, A., Fadhilatunisa, D., Juharman, M., Azzahra, A. S. P., & Al Faruq, A. F. (2023). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK*, 6(2), 9. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i2.45762>
- Isnawan, M. G., Nahdlatul, U., & Mataram, W. (2020). *KUASI-EKSPERIMEN* (Issue February).
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok. *ADAPTIVIA: Prosiding*, 205–216. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/view/370%0Ahttps://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/370/93>
- Laelasari, E., Dyah, L., & Kartini, T. (2018). *Model Gamifikasi Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring* (pp. 1–43). [http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN\\_2018/2\\_model\\_gamifikasi/model\\_gamifikasi.PDF](http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN_2018/2_model_gamifikasi/model_gamifikasi.PDF)
- Lestari, K. E., & Mokhammad, R. Y. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Marfilinda, R. (2019). Pengaruh Model Learning Cycle 7E Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Konsep Dasar Ipa .... *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 01(02), 79–92.

- ip2m.umnaw.ac.id/index.php/JPPT/article/view/357
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gains In Physics: A Possible Hidden Variable In Diagnostic Pretest Scores. *Journal Physics Education* 1259-1268. DOI: 10.1119/1.1514215.
- Mubarok, I., Studi, P., Fisika, P., & Siliwangi, U. (2020). *Edufisika : Jurnal Pendidikan Fisika Volume 5 Nomor 2 , Desember 2020*. 5(2003).
- Niland, N., Pearce, A. P., Naumann, D. N., O'Reilly, D., Series, P. B., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Orsini, R. J., Medicine, T., Kalkman, J. P., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Maiti, Bidinger, Assistance, H., Mitigate, T. O., Eroukhmanoff, C., & Licina, D. (2020). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kela V Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu. *Global Health*, 167(1), 1–5. <https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Permendikbud. (2016). Standar Kompetensi Lulusan No. 20 Tahun 2016. *Kemendikbud*, 3(2), 13–22.
- Safitri, H., Alvita, D. F., & Novista, E. D. (2022). Analisis Minat Siswa terhadap Pembelajaran Fisika Kelas X MIPA di SMAN 4 Kota Jambi. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(2), 128–134. <https://doi.org/10.37640/jip.v13i2.753>
- Setijadi Prihatmanto, A., Setiawan, A., & Hamid, F. (2020). Desain dan Uji Coba Penggunaan OpticalGamification (OG) Model Serial untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jp2*, 3(3), 483–498.
- Sri Sulystiahningsih N.D Tiring, Yohanita Nirmalasari, & Novilia Herci. (2023). Analisis Minat Belajar Kimia Peserta didik dengan Strategi Gamifikasi Team Game s Tournament dan Media Kartu Clup. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 335–343. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.938>
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryo Buwono, G., & Dirgahayu, T. (2020). Model Aplikasi Gamification pada Smartphone untuk Pembelajaran di Kelas. *Teknoin*, 26(2), 96–115. <https://doi.org/10.20885/teknoin.vol26.iss2.art2>

- Susanti, R. (2021). Efektifitas Gamifikasi Sliding Puzzle Pada Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(1), 57. <https://doi.org/10.32699/spektra.v7i1.178>
- Takdir, M. (2017). Kepomath Go “ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .” *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20, 1–6.
- Tâm, T., Vâ, N. C. Ú U., Giao, C. Ê N., Ngh, C., & Chu, Â N B Û I. (2016). *Variabel Belajar (Komplikasi Konsep)* (Vol. 01).
- Tambunan, P., Ardiansyah, M. F., & Kurniawan, M. G. (2020). Pengaruh Suasana Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Produktif. *Jurnal PenSil*, 9(3), 165–171. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i3.16674>
- Tuela, M., & Susilo, D. (2017). Hyperreality: Pemaknaan dalam Penggunaan *Game* Pokemon Go. *Jurnal Kajian Media*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.25139/jkm.v1i1.155>
- Tululi, I. (2021). *Model Pembelajaran Gamifikasi*. [Online]. Diakses dari <https://www.imrantululi.net/berita/detail/model-pembelajaran-gamification>.
- Tukan, E. A. (2015). Penerapan Augmented Reality pada *Game* Book. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, XX(X), 6–8.
- Wiratama, A. A. S., Prestiliano, J., & Nikijuluw, G. J. . (2015). Penerapan Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Salatiga. *Universitas Kristen Satya Wacana*, 1–19.