

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Wisnugroho, S. (2022, Januari Minggu). Fitur Quizizz Solusi Atasi Kejenuhan Pembelajaran Daring. p. 2.
- Andika Isma, Della Fadhilatunisa, Muh. Juharman, Andi Shelma Putri Azzahra, Ahmad Faris Al Faruq. (2023). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*.
- Ariani, D. (Vol 03, No.02, 2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 145-147.
- AZZAHRA, Z. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Spasial Siswa Pada Materi Transformasi Geometri.
- Badryatusyahryah, M. W. (2022). Penerapan Gamifikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Wastari Dinda Ayu Yusia, E. M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Dra. Eveline Siregar, M.Pd., Hartini Nara, M.Si. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hikmawati Fenti, M. (2020). *Metode Penelitian*. Depok: PT.RajaGrafindo Persada.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ningsih Indah Prasetya, M. T. (2021). Literasi Spasial Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Geometri Ditinjau Dari Perbedaan Gaya Belajar. *AKSIOMA*, 1532-1533.
- Mumpuni Intan Primaniar, E. M. (2018). 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. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Mas'udah Itsna Lailatul, S. H. (2020). Investigasi Literasi Spasial: Studi Kasus pada Siswa Auditori. *Jurnal Pendidikan Sains*, 111-120.

- Mas'udah Itsna Lailatul, S. H. (2020). Investigasi Literasi Spasial: Studi Kasus pada Siswa Auditori. *Jurnal Pendidikan Sains*, 111-120.
- Mas'udah Itsna Lailatul, S. S. (2021). Fenomena Literasi Spasial Siswa: Studi Pada Geometri. *FIBONACCI*, 155.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*.
- Muhammad, P. (2023). Pengertian Pendidikan: Definisi, Tujuan, Fungsi, dan Jenis Pendidikan. *maxmanroe*.
- Pambudi Moch. Rio, M. P. (2023). Sosialisasi Kerentanan Bencana dengan Literasi Spasial Siswa SMAN 1 Bonepantai . *JOURNAL OF KHAIRUN COMMUNITY SERVICE*, 80.
- Sukarelawan Moh.Irma, M. T. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. D.I. Yogyakarta: Suryacahya.
- Muhamad, N. (2023, 4 Oktober Selasa). Nilai Budaya Literasi Indonesia Naik pada 2022, Ini Trennya Empat Tahun Terakhir.
- Prof.Dr.Sugiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar . *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 297.
- Saputra Rasidin Ahmad, A. F. (Vol 2, Nomor 2, Agustus 2023). Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam. *INSAN CENDEKIA JURNAL STUDI ISLAM, SOSIAL DAN PENDIDIKAN*, 4-8.
- Tyaningsih Ratna Yulis, L. H. (Volume 2 Nomor 2, Juni 2022, e-ISSN 2776-124X, p-ISSN 2776-1258). Penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri analitik bidang melalui aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 318.
- Rosiyanti, H. (2015). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Materi Transformasi Linier. *FIBONACCI*.
- Rahmania Savira, I. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TADBIR*, 121.

- Setiawan, N. (2024). Mengaplikasikan Metode Pembelajaran Demonstrasi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar. *Ta'ImDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studie)*, 317.
- Pujiastuti Setyo, S. M. (2020, Juli Jum'at). Dampak Covid-19 Terhadap Pendidikan Anak. p. 1.
- Sugiyono, P. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, FAN R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sunarti, R. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar. *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO*.
- Tanisa, R. (2022, Mei Sabtu). Ketahui Kelebihan dan Kekurangan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Merdeka Belajar. pp. 3-4.
- Yeftha, Z. H. (2020). Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Geografi Dengan Model Inkuiri Terbimbing di SMAN 3 Samarinda. *Jurnal geoedusains*, 15-26.
- Anggraeni Yulianti, B. S. (2021). Studi Literatur Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal IT-EDU*, 614 - 620.
- Sudjana Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin Zainal. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Fanorama Gulo, A. O. (2022). Analisis Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Gaya Kognitif. *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)*, 630.
- Salwa. (2024, April 5). Apa Itu Gamifikasi Dalam Pembelajaran? Ini Kelebihan Dan Kekurangannya?. 1.
- Daystera Jeskris Lawalata, D. I. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional*, 258.
- Rohaila Mohamed Rosly, F. K. (2017). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Pembelajaran Abad ke-21 : Trend Integrasi Teknologi*, 146.
- Homer, J. L. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *EDUCATIONAL PSYCHOLOGIST*, 263.
- Arifin. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Pengajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PJOK Materi Gerak Spesifik Permainan Bola Basket di Kelas VII-G Semester 1 SMPN 1 Bolo

Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 74.