

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhalia, D., & Susianna, N. (2021). Keterampilan Pemecahan Masalah, Berpikir Kreatif, Dan Penalaran Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Visual [Problem Solving, Creative Thinking, and Reasoning Skills in Learning Mathematics Using Visual Learning Media]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 17(1), 101. <https://doi.org/10.19166/pji.v17i1.2636>
- Anwar, S., Marlina, N., & Wulandari, R. (2018). Efektifitas Gamification Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(1), 5.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Arikunto Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 154–160.
- At-Taubany, T. I. B., & Suseno, H. (2017). *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 Di Madrasah*. Kencana.
- Baehaqi, I. (2020). Metode Perlombaan dalam Pembelajaran Menurut Perspektif Islam. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(I), 74–93.
- Dwi Novita Sari, A. R. A. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Dhenisha Agustine Fadilla, Sarah Nurfadhilah-Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *E-Journal Universitas Pendidikan Indonesia*, 19(1), 34–43.
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721.
- Febriani, R., Syarifuddin, H., & Marlina, M. (2021). Pengaruh Pendekatan Open-Ended Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 749–760.

- Fratiwi, R., Nurfitriani, & Priyanda, R. (2021). Pengembangan Instrumen Serta Menganalisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Secara Matematis Pada Tingkat SMP. *Prosiding SemNas. Peningkatan Mutu Pendidikan*, 126–132.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harfiani, R., & Fanreza, R. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media dan Sumber Belajar Di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam UMSU. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 11(1), 135–154. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v11i1.2041>
- He, K. (2017). *A Theory of Creative Thinking* (1st ed.). Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-5053-4>
- Herlina, L. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Abad 21 dengan Model Inquiry Levels dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Bioed*, 10–18.
- Huni Apriatun Hasanah, Sukardi, & Wadi, H. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9.
- Jusuf, H. (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>
- Khoerudin, C. M., Alawiyah, T., & Sukarlina, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Teknik Divergent Thinking dan Mind Mapping Dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(1), 27. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i1.43785>
- Kusiah, Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Kompetisi Dan Aktifitas (Kompak). *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(1), 171–176.
- Lestari, I., & Ilhami, A. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp: Systematic Review. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 135–144. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.238>
- Lina Marlina. (2020). Penggunaan Bahan Ajar Ppkn Berbasis Pendekatan Joyful Learning Untuk Meningkatkan Pola Berpikir Kreatif Siswa. *Untirta Civic Education Journal*, 5(1), 1–13.
- Maghdalena, I., Ritonga, F. U., Sosial, I. K., Utara, U. S., Learning, B., Didik, P., Belajar, M., & Pembelajaran, P. (2023). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*

*Bidang Sosial dan Humaniora Penerapan Metode Kompetisi dalam Proses Pembelajaran pada Peserta Didik Sekolah Negeri 060880 Medan Polonia.* 2(3), 348–354. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v2i3.2180>

Majid, T. H., & Huda, S. N. (2020). Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta. *Automata*, 1(2).

Mardiyah, A. A., E.P, R. O., & Nadila, F. (2022). Pengembangan Berpikir Kreatif dalam Aktivitas Pembelajaran pada Masa Pandemic Covid-19 melalui Media Quizizz. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 2(1), 130–136. <https://doi.org/10.31004/abdira.v2i1.72>

Marwani, R., & Sani, A. R. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pokok Fluida Statis di Kelas XI SMA Negeri 4 Tebing. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 8(2), 8–15.

Milan Rianto, D. (2006). *Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran: Bahan Ajar Diklat Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SMA Jenjang Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP.

Mildawani, T. (2018). Individual Competitiveness: Kunci Kompetisi Di Era Globalisasi. *Ilmiah WIDYA*, 5(1), 9–14.

Muhammad Amin. (2019). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Saintifik terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 63–74. <https://doi.org/10.29062/dirasah.v2i1.36>

Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.

Murtikusuma, R. P., Anon, H., Anon, S., Oktavianingtyas, E., Putri, I. W. S., Anon, N., & Insani, K. (2022). The Development of Learning Device of Lesson Study for Learning Community Using Google Classroom and Quizizz Media and Their Effect on Students Creative Thinking Skills. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 12(3), 160.

Novi Nurhayati, R. R. (2021). Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 331–342.

Nugroho, G. A., Prayitno, B. A., & Ariyanto, J. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Penerapan Project Based Learning Pada Materi Pencemaran dan Daur Ulang Limbah. *Bio-Pedagogi*, 6(2), 9.

- Prasistayanti, N. W. N., Santyasa, I. W., & Sukra Warpala, I. W. (2019). Pengaruh Desain E-Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Mata Pelajaran Pemrograman Pada Siswa Smk. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 138.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Kencana Prenada Media Group.
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265–274.
- Riski Ayu Candra, Agung Tri Prasetya, dan R. H. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penerapan Blended Project-Based Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(2), 2437–2446.
- Rukminingsih, M. P., Dr. Gunawan Adnan, MA., P. ., & Prof. Mohammad Adnan Latief, M.A., P. D. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *NBER Working Papers*. Erhaka Utama. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT. Raja Grafindo.
- Sanatang, Miftach Fakhri, M., & Rezky Anandari, D. (2023). Pengaruh Model Blended Learning berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 6(3), 7–13.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot! Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 78–86.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4c Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII, 112–122. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Slameto. (2010). *Belajar : dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sukmawati, R. A., Adini, M. H., Pramita, M., & Rizqan, A. (2021). Implementasi Gamifikasi Pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Metode Drill and Practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 163. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11728>

Suliono, S., Astuti, I., & Afandi. (2023). Persepsi Peserta Didik Terhadap Gamifikasi Dalam Pembelajaran: Studi Kasus Di Sma Santo Paulus Pontianak. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(1), 58–63.

Syamina, S., N, A., Nurhaliza, P., & Agustina, N. (2021). Penggunaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP IT Darul Hikmah Pasaman Barat. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 206.

Tamarli, T., & Akhyar, A. (2018). Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining (Sfe) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sistem Hukum Dan Peradilan Di *Jurnal Serambi Ilmu*, 19. <http://www.ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-ilmu/article/view/1017>

Yusuf, M. (2020). Model Pembelajaran Kompetisi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AJournal of Islamic Education and Management*, 1, 61–73.

