

DAFTAR PUSTAKA

- (Aminarti, Ayumi, and Siregar 2024)Aminarti, Fazlia, Anggi Ayumi, and Desi Suriyanti Siregar. 2024. “Studi Pustaka Tentang Karakteristik , Tujuan Dan Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK).”
- Ariyanto, Muhammad Puji, Zulfikar Rafi Nurcahyandi, Sadana Aura Diva, and Universitas Muria Kudus. 2023. “Penggunaan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 5(1): 1–10.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/> 1089.
- Bhakti, Muhammad Randy Susila, Aditya Candra Lesmana, and Selvi Centia. 2023. “Strategi Pemerintah Dalam Verifikasi Dan Validasi Data Terpadu Kesejahteraan Sosial Di Kementerian Sosial Tahun 2021-2022.” *Jurnal Administrasi Pemerintahan (JANITRA)* 3(2): 303–10.
- Erdiana, A, N Ngatmini, and S Winarni. 2024. “Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi.” *Jurnal Studi Guru dan ...* 7(2): 715–24. <https://ejournal.my.id/jsdp/article/view/4226%0Ahttps://ejournal.my.id/jsdp/article/download/4226/2858>.
- Fabiana Meijon Fadul. 2019. “Aspek-aspek politik. Ekonomi, sosial dan budaya dalam pendidikan: pendidikan dalam persepektif politik indonesia (Sudi Dokumentasi).” *Suparyanto dan Rosad* (2015 5(3): 248–53.
- Festiawan, Rifqi. 2020. “Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran.” *Universitas Jenderal Soedirman*: 1–17.
- Institut, Syaifudin, Agama Islam, Sultan Muhammad, and Syafiuddin Sambas. 2021. “Penelitian Tindakan Kelas (Teori Dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab).” *Borneo: Journal of Islamic Studies* 1(2): 1– 17.
- Isnawati, Alifah Ulfiatul. 2021. “Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma’arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021.” *Skripsi*:33.

<http://etheses.iainponorogo.ac.id/15157/>.

Josua, Dian Pertiwi, and S M K M A K Kelas X. 2023. “Dasar-Dasar Kecantikan Dan Spa.”

Khoiriyah, Fadilatul, Via Yustitia, and Wiwik Supratiwi. 2024.

“Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematika : Penelitian

Tindakan Kelas Di Sekolah Dasar.” 2(3): 353–58.

Lusiana, Mitra. 2024. *Buku Ajar Perawatan Kulit Wajah*.

[https://repository.unp.ac.id/id/eprint/207/1/Buku Ajar Perawatan Kulit Wajah 2024 Full ok.pdf](https://repository.unp.ac.id/id/eprint/207/1/Buku_Ajar_Perawatan_Kulit_Wajah_2024_Full_ok.pdf).

Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, and Mardiana Andarwati. 2020.

“Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan.” *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5(3): 219. doi:10.31328/jointecs.v5i3.1490.

(MRizky 2020)

Nashrullah, Mochamad, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah Nurdyansyah, and Rahmania Sri Untari. 2023. Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data) *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. doi:10.21070/2023/978-623-464-071-7.

Ningrum, Aulia, Sunarsih, and Muslimin Ibrahim. 2023. “Penerapan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Muatan Matematika Materi Satuan Waktu Kelas II SDN Kaliasin VII/286 Surabaya.” *National Conference for Ummah (Ncu)* 2(November): 282–87.

https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/download/119_0/820.

Pambudi, Yudha Rello, Dwiko Febrama Riski, Nurul Jannah, Nada Mawaddah, Universitas Islam Negeri, Sulthan Thaha, and Saifuddin Jambi. 2022. “Gamifikasi: Peranan Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1(12): 4565–72. <https://www.lemhannas.go.id/index.php>,.

Priandoko, Hendiro Winata. 2017. “Penerapan Model Discovery Learning

- Menumbuhkan Sikap Cermat Dan Mandiri Serta Meningkatkan Nilai Hasil Belajar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* (1): 87–119.
- Prof. Dr. Mukhlas Sumani, M.Pd. 2024. “Belajar Dan Pembelajaran (Teori Belajar Dan Pembelajaran).” (August): 2.
- Purwanto, Eko Sigit. 2021. “Penelitian Tindakan Kelas.” *Eureka Media Aksara*: 17.
- Putri, Yulita, Abid Nurhuda, and Ali Anhar Syi’bul Huda. 2023. “Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas : Sebuah Pengantar Dalam Metode Penelitian Pendidikan.” *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 5(2): 9–16. doi:10.52005/belaindika.v5i2.119.
- Rahim, Arif, Harbeng Masni, Diliza Afrila, Zuhri Saputra Hutabarat, Ayu Yarmayani, Atriyo Pamungkas, and Deki Syaputra. 2023. “Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif.” *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*: 1–23.
- Rahmawati, Mega, and Edi Suryadi. 2019. “Guru Sebagai Fasilitator Dan Efektivitas Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4(1). doi:10.17509/jpm.v4i1.14954.
- Ramdani, Nanang Gustri, Nisa Fauziyyah, Riqotul Fuadah, Soleh Rudiyono, Yayang Alistin Septiyaningrum, Nur Salamatussa’adah, and Aida Hayani. 2023. “Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran.” *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation* 2(1): 20. doi:10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31.
- Rohaila Mohamed Rosly dan Fariza Khalid. 2017. “Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan.” *Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan*: 144–54.
- Rosmawati, Rita, and Rini Intansari Meilani. 2019. “Kontribusi Mata Pelajaran Produktif Dalam Membangun Kesiapan Kerja Siswa Smk Di Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4(1): 94. doi:10.17509/jpm.v4i1.14960.
- Sari, Meilina Cahya Prima, Mahmudi Mahmudi, Kristinawati Kristinawati, and Helti
- Kurniawan, Andri, Ayyesha Dara Fayola, Jimaristi Kolong, and Sri Juniati. n.d.

Penelitian Tindakan Kelas.

- MRizky, Aminudin. 2020. “濟無No Title No Title No Title.” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 12–26.
- Rekomendasi, D. A. N. 2024. “Andini Shafa Akhmadi, 2024 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN ELEMEN OLAHAN HASIL HEWANI Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan Upi.Edu.” 70–71.
- Lygia Mampouw. 2023. “Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Melalui Model Problem Based Learning.” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4(1): 1–17. doi:10.53624/ptk.v4i1.242.
- Setiyanto, Noor Ageng, Novianto Nur Hidayat, Muhamad Akrom, and Ayu Pertiwi. 2025. “Penerapan Gamifikasi Materi Pembelajaran Tingkat SMA Dengan Menggunakan Wordwall.” 8(1): 348–53.
- Shandilia, Cettra, Latunusa Ambawani, Thitha Meista, Mulya Kusuma, Endang Fauziati, Sigit Haryanto, and Agus Supriyoko. 2024. “Perspektif Connectivisme Terhadap Penggunaan Media Gamifikasi Dalam Pembelajaran.” *PROFICIO: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5(1): 636–44.
- Sitika, Achmad Junaedi, Jeani Rida, Dwi Lestari, Kharismasita Viska Putri, Lukman Agung, Muszalika Azahra, Nisa Ulviyah, et al. 2023. “Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan How to Cite: Sitika, A.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Oktober 2023* (19): 1–8.
- <https://doi.org/10.5281/zenodo.8368801>.
- Sofyan, Hendra, Uswatul Hasni, Rizki Surya Amanda, Asih Nur Ismiatun, and Masyunita Siregar. 2023. “Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Paud Melalui Pelatihan Pengembangan Gamifikasi Dalam Pembelajaran AUD.” *Jurnal Pengabdian Multidisiplin* 3(2). doi:10.51214/japamul.v3i2.668.
- Somayana, Wayan. 2020. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1(03): 283–94. doi:10.59141/japendi.v1i03.33.
- Suhirman. 2021. “Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis & Praktis).” *Sanabil*: 88–89.
- Syariah, Kelembagaan Bank, and Graha Ilmu. 2020. “Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Ptk).” (september 2016): 1–6.
- Wahzudik, Niam. 2018. “Kendala Dan Rekomendasi Perbaikan Pengembangan Kurikulum Di Sekolah Menengah Kejuruan.” *Indonesian Journal of Curriculum and*

Educational Technology Studies 6(2): 87–97. doi:10.15294/ijcets.v6i2.26712.

Wibowo, Slamet Aji. 2021. “Penggunaan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar PPKN Kelas III.” *Nubin Smart Journal* 1(1): 126–39.