

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan *Platform* Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Aini, F., & Husna, N. (2025). Penggunaan Elemen Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan IPS*, 05(01), 2807–7601. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPIPS/index>
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). *Using Gamification in Education: Strategies and Impact*. In *Hipkin Journal of Educational Research* (Vol. 1, Number 1). APA. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>
- Anggraeni, P. A., & Mulianingsih, F. (2026). Implementasi Gamifikasi Pembelajaran IPS melalui Game Berburu *Point* di SMP. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 268–278. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9083>
- Anwar, M. K. (2017). Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 97–104. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1559>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Astri Azani, Sarmila Sarmila, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17–37. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>
- Ayu Widyastuti, D., & Ginanjar, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 3 Semarang Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal of Indonesian Social Studies Education*, 1(1), 57–62. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/JISSE/index>
- Azizah, F. A., Nawir, M., & Nasir, N. (2025). Pengaruh Media *Genially* Berbasis Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Ilmu Pengetahuan Alam SDN 170 Rumpia Kabupaten Wajo. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 428–438. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1544>
- Azmi, N. F., Raihan, M., Putra, Z. G., Azhar, N., Rahman, N. A., Lathifa Jasmine, Q., Murtadho, R. A., & Maryanti, S. (2026). Penerapan Media *Interacty* Berbasis *Deep Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada

- Materi Ekosistem. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 9(1), 104–108.
- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Problem-Based Learning* Berbasis Gamifikasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 625–633. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3151>
- Az-Zahra Andryannisa, M., Wahyudi Aradelia, P., & Sayekti Siskha, P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 11716–11730. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Bawazeer, G., Sales, I., Albogami, H., Aldemerdash, A., Mahmoud, M., Aljohani, M. A., & Alhammad, A. (2022). *Crossword puzzle as a learning tool to enhance learning about anticoagulant therapeutics*. *BMC Medical Education*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03348-0>
- C Motos, T. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Clements, H. (2018). *SOLO Taxonomy for Deepening the Learning Journey*. *Creative Teaching & Learning*, 8(2), 78–8.
- Dwanda Putra, L., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education*, 4(3), 131–139. <http://lppipublishing.com/index.php/alacrity>
- Dwi Rizkiani, A., Hariandi, A., Alirmansyah, A., & Zutha Berliana, T. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(2), 112–124. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i2.28487>
- Dwika Aresty, A., & Suparno. (2023). Analisis Faktor-Faktor Pendorong Keaktifan Belajar pada Pembelajaran Seni Tari (Kajian Teoritis). *Jurnal Ringkang*, 3(3).
- Erwinsyah, A. (2025). Konstruksi Taksonomi Solo dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Education Sciences*, 21(1), 246–240. <https://doi.org/https://doi.org/10.30603/irfani.v21i1.6747>
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.30596/ijems.v1i1>

- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fajar Ayu, A., Puspitasari, A., Hidayati, N., & Fitra Andikos, A. (2024). Model Pembelajaran Gamifikasi: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Teknologi. *ISEDU: Islamic Education Journal*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., Cahyuni, R., & Khotimah, K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 103–113.
- Fitriani, A., & Santiani. (25 C.E.). Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran *Deep Learning* dalam Pendidikan. (3), 50–57. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- Ga, I., Anggela, A., Krisnayanti, H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3313/http>
- Ghati, E. W. (2018). Karakteristik Respon Siswa Sekolah Dasar dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berdasarkan Taksonomi Solo. *Jurnal Pedagogik*, 05(02), 209–216. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>
- Habeahan, D. C., Febrina Nainggolan, K., Mujahidah, E. R., Rahmayani, E., Paulisa Barus, Y., & Sinaga, J. J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Tema “Die Familie” Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 29632–29638.
- Hamzah, N. A. R., Panai, A. H., Arif, R. M., Arifin, I. N., & Kudus, K. (2025). Penerapan PBL Berbantuan *Interacty Crossword* untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(2), 8–16. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i2.4842>
- Harisnur, F., & Suriana. (2022). Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.47766/ga.v3i1>
- Hartati, T., & Mardiana, P. E. (2023). Karakteristik Teori-teori Pembelajaran. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(1), 5. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i1.13431>
- Jihan, A., Fahri, M., & Kasman, R. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan melalui Metode Jarimatika pada Siswa Kelas II SDI Modern El-Cordova. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).

- Koç, A., & Kanadlı, S. (2025). *Effect of Interactive Learning Environments on Learning Outcomes in Science Education: A Network Meta-Analysis*. *Journal of Science Education and Technology*, 34(4), 681–703. <https://doi.org/10.1007/s10956-025-10202-7>
- Kristian, Y., Lase, F., Waruwu, T., Zega, N. A., & Gulo, H. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik dengan menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*. *Journal on Education*, 06(03), 16410–16418.
- Kurnia Pradana, S., & Hidayati, S. N. (2024). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Liveworksheet* di SMP Negeri 39 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 235–241. <http://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/eduproximaEDUPROXIMA6>
- Lathifah, S. A., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Luqman Afandi, M., & Chayatun Machsunah, Y. (2025). Pengaruh Penerapan Media *Interacty.Me* terhadap Kemampuan Berkomunikasi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 254–264. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8297>
- Maharani, N., Dewi, E. P., Muzakkiyah, D. F., Azkiyah, S. R., Sukma, I., & Muhtarom, T. (2025). Model Pembelajaran yang Efektif dalam Penanaman Pendidikan Karakter Sejak Dini pada Sekolah Alam. *JURNAL BASICEDU*, 9(1), 37–49. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9231>
- Mandasari, N. A., Puri, A., & Hapsari, A. D. (2025). Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 08(2), 218–225. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Masgumelar, K. N., & Mustafa, S. P. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 4(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Musmulyadi, Wahyuni Molii, & Daulay Indra Musnar. (2022). Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 712–719.

- Nababan, D., Sihaloho, L., & Tambunan, S. L. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Pengimplementasiannya dalam PAK. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 542–556. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Nurandiyani, S. (2025). Aplikasi Digital *Interacty* sebagai Sarana Peningkatan Minat Baca Anak di PAUD Al-Qur'an Al-Falah Karangkamiri. *Journal of Islamic Studies*, 2(2), 361–371.
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Pertiwi Arik Indah, P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 174–185.
- Pranoto, C. (2022). Penggunaan Media Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V di SDN Mojorejo 01 Kecamatan Junrejo Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 1(3), 654–677. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Praptomo, S., Hendra Rianingsih, H., & Widya Dharma, U. (2022). Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Pengalaman Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 1(1), 212–220.
- Pujianto, P., Mudrikah, M., & Hadi, I. A. (2025). Karakteristik Teori-Teori Pembelajaran dalam Pendidikan. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(2), 273–284. <https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.4922>
- Putriani Lubis, Maria Bintang Hasibuan, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 01–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Qutieshat, A., Al-Harthy, N., Singh, G., Chopra, V., Aoudidi, R., Arfaoui, R., Dileesh, S., Alsadoon, A., Al-Nadhiri, O., Al-Busaidi, S., Al-Rashdi, S., & Alrashdan, M. S. (2022). *Interactive Crossword Puzzles as an Adjunct Tool in Teaching Undergraduate Dental Students. International Journal of Dentistry*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/8385608>
- Rahmat, & Aripin, S. (2025). *Deep Learning: Arah Baru Kurikulum Pendidikan di Era Globalisasi. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2477–2143.

- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Cendekia Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 9(2), 193–210. journal.stitaf.ac.id
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>
- Rosiyati, D., Erviana, R., Fadilla, ul, Sholihah, U., & Musrikah. (2025). Pendekatan Deep Learning dalam Kurikulum Merdeka. *Journal Of Mathematics Education*, 4(2), 143.
- Siregar, J., Ratna Widiastuti, T., Komalasari, L., Aminy, L., & Kurnia, H. (2026). Pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning Approach*) dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPS Telaah Literatur. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 8(1), 160–167. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v8i1.10511>
- Sudrajat, J., Handayani, S., & Wasliman, E. D. (2026). Implementasi Strategi Pembelajaran Berbasis Taksonomi SOLO untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Geografi (Studi Kasus di SMAN 25 Bandung). *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 233–244. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i1.1017>
- Sumarni, & Supriyanto Manurung, A. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model *Project Based Learning* pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2862–2871. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5923>
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran *Cooperative Learning*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213.
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi Berbasis Android. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 444–459. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>
- Weinert, T., Benner, D., Dickhaut, E., Janson, A., Schöbel, S., & Leimeister, J. M. (2021). *Unterstützung digitaler Bildungsprozesse durch interaktive gamifizierte Lernvideos – Wie innovative Lernvideos Motivation und Lernerfolg steigern können*. *HMD Praxis Der Wirtschaftsinformatik*, 58(6), 1483–1503. <https://doi.org/10.1365/s40702-021-00798-w>

- Wirahyuni, K., Bagus Putrayasa, I., Rasna, W., & Suandi, N. (2025). Gamifikasi Media Dan Evaluasi Pembelajaran pada Mata Kuliah MPK Bahasa Indonesia di Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 15(3), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v15i3.104126>
- Zebua, N., Fathimah Pudya Malik, P., Al-Azizah Al-Hilmiyah, N., Novi Kurnia Zebua, E., Elvi Pebrianti, P., & Sapta Sari, M. (2024). Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA-Biologi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi*, 4(1), 183–188. <https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v1i4.80>

