

DAFTAR PUSTAKA

- Abnisa, A. P. (2023). *Konsep Motivasi Pembelajaran*. 21, 124–142.
- Acosta-gonzaga, E., & Ruiz-ledesma, E. F. (2023). *Investigating the Impact of Gamification on Student Motivation, Engagement, and Performance*.
- Adelina, R., Sepriyanti, N., & Khaidir, C. (2023). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Pada Materi Bentuk Aljabar Ditinjau Dari Self Regulated Learning*. 9, 46–50.
- Aisyaroh, A. M., Adiputra, S., & Badrun, M. (2026). *Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 5(3), 1272–1287.
- Almeida, C., Kalinowski, M., Uchôa, A., & Feijó, B. (2023). *Negative effects of gamification in education software : Systematic mapping and practitioner perceptions*. 156(December 2022), 107142.
- Almufarreh, A. (2026). *Gamification in Education and Its Impact on Student Academic Performance : A Conceptual Model Based on Systematic Literature Review and PLS-SEM Analysis*.
- Amelia, N., Fadilah, R., & Munawar, W. (2025). *Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Jamblang*. 9(2014), 14390–14395.
- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian*. 14(1), 15–31.
- Andini, N. A. (2023). *Matematika Kelas Iv Sd Negeri Panca Tunggal*. 2(1), 21–29.
- Anggraini, L., & Nirwana, H. (2025). *Konsep Motivasi Dalam Belajar*. 3(5), 226–230.
- Ardelia, E., Zulfa, N. K., Kristianti, V. D., Amaliyah, D. K., Salma, D. A., Azizah, N., Anni, F., & Noviansyah, W. (2024). *Analisis Pemahaman Mahasiswa Baru Rumpun Matematika Universitas Negeri Semarang Terhadap Konsep Probabilitas*. 3(2), 248–255.

- ASHOURI, A. (2023). *Effectiveness of Gamification in Enhancing Learning and Attitudes: A Study of Statistics Education for Health School Students*. May. <https://doi.org/10.30476/JAMP.2023.98953.1817>.Received
- Asmadi, Faridah, F., Sakdiah, N., Sa'diyah, A., Yuranti, L., & Tarii, R. (2024). *Metodologi Pengajaran PAI dengan Metode Pembelajaran Konvensional di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kabupaten Batang Hari*. 4(2), 39–42.
- Baah, C., Govender, I., & Subramaniam, P. R. (2023). Exploring the role of gamification in motivating students to learn Exploring the role of gamification in motivating students to learn. *Cogent Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2210045>
- Chadijah, S. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 4(1), 7–12.
- Chairani, M., & Harahap, A. N. (2025). *Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan*. 5(April), 17–27.
- Cheung, G. W., Cooper, H. D., Rebecca, T., & Wang, L. C. (2024). Reporting reliability , convergent and discriminant and best - practice recommendations. In *Asia Pacific Journal of Management* (Vol. 41, Issue 2). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10490-023-09871-y>
- Daheri, M., Ramli, A. C., Resky, M., Agama, I., Negeri, I., Ak, J., No, G., Curup, D., Utara, K. C., & Rejang, K. (2023). *Motivasi Belajar Peserta Didik di Era New Normal*. 05(03), 9640–9649.
- Davletova, A., & Tazhigulova, A. (2025). *Motivation through play : Gamification as a tool to increase student engagement*. 8(4), 1853–1861. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v8i4.8246>
- Dhiu, Y. L. P. R. M. (2025). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VII A, VII B, VII C, VII D dan VII E di SMP Negeri 10 Kota Kupang*. 4(12), 3247–3254.
- Djarwo, C. F., Inggamer, M. M., Rumbapuk, A. J., & Astuti, N. (2025). *ANALISIS Literasi Digital Berbasis Etnosains Dalam Pembelajaran Kimia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Mahasiswa*. 15(1), 62–77.
- Fadlilah, I. (2024). *Strategi Pembelajaran Digital Di Smk Isroatul*. 2(8), 420–432.

- Fauzi, M. A. (2022). *Partial least square structural equation modelling (PLS- SEM) in knowledge management studies : Knowledge sharing in virtual communities*. 14(1), 103–124.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). *Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan*. 177–186.
- Febryaningrum, V., Buana, V., Rohman, F., & Rochmah, N. (2024). *Penggunaan Analisis Structural Equation Modelling (SEM) Dengan PLS Untuk Menguji Pengaruh Variabel Intervening Terhadap Hubungan*. 1(6), 1–9.
- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68.
- Firmansyah, G., Adi, S., & Nova, A. (2024). *Motivasi belajar peserta didik tingkat sekolah menengah atas pada mata pelajaran PJOK : sebuah analisis pada konteks Kurikulum Merdeka Belajar*. 4, 50–62.
- Fitri, H. M., Khaerunnisa, P., Setiawan, E., & Wardoyo, S. (2025). *Peningkatan Keterampilan Pra-Vokasional Siswa SMK melalui Project-Based Learning (PjBL) : Studi Literatur*. 5, 307–318.
- Fitria, T. N. (2022). *The impact of gamification on students ' motivation : A Systematic Literature Review*. 9(2), 47–61.
- Fitriya, E., Nurhayati, F., Rosulina, D., Santora, P., & Taupik, O. (2025). *Peran Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. 14(1), 1055–1064.
- Hafidz, M. I. Al, Larasati, A., & Kamal, M. R. (2025). *Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa*. 3(2), 110–118.
- Hair, J., Hult, Ringle, & Sarstedt, M. (2022). *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R*.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar*. 6.
- Haliza, W., Safitri, P. T., & Sukmawati, R. (2025). *Analisis Pemahaman Konsep*

Matematika dalam Pembelajaran Berdiferensiasi pada Teori Tomlinson. 3(2), 141–151.

Hendrilia, Y., Judijanto, L., Nuryenda, E. Y., & Fauzi, M. S. (2025). *TOFEDU : The Future of Education Journal Learning Motivation as a Predictor of Academic Success : A Literature Review in Educational Psychology*. 4(6), 1841–1846.

Idris, J., & Duskri, M. (2024). *Optimalisasi Penggunaan Statistik dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam : Pendekatan Kuantitatif dalam Meningkatkan Kualitas Penilaian*. 2(02), 88–97.
<https://doi.org/10.61683/jome.v2i2.119>

Izza, P. R., & Adi, K. R. (2023). *Pemahaman Guru Terhadap Pembelajaran Berdiferensiasi Di SMP Negeri 5 Kepanjen*. 3(3), 122–139.
<https://doi.org/10.17977/um067v3i3p122-139>

Izzati, N. D., Hijriyah, U., Islam, U., Raden, N., & Lampung, I. (2026). *Korelasi antara Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP*. 6(1).

Jaramillo-mediavilla, L., Basantes-andrade, A., Cabezas-gonz, M., & Casillas-mart, S. (2024). *Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review*.

Jarmita, N., Yunita, I., & Rahmi, P. (2024). *Pemahaman Konsep Perkalian Dengan Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. 16(01), 49–62.

Julieth, J., Ruiz, R., Dolores, A., & Sanchez, V. (2024). *Impact of gamification on school engagement : a systematic review*. December.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926>

Julita, I., Neviyarni, N., & Nirwana, H. (2025). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*.

Junaidin, S. (2023). *Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 7(6), 3950–3958.

Kamal, H. F. R. (2024). *Belajar Dan Pembelajaran*. 8(1), 466–476.

Khairani, A., & Nuraini, S. (2026). *Pengaruh Integrasi Model Make A Match Dan Gamifikasi Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. 7, 56–67.

- Kurnaz, M. F. (2026). *RESEARCH ARTICLE A Meta - Analysis of Gamification ' s Impact on Student Motivation in K - 12 Education*. February, 4997–5009. <https://doi.org/10.1002/pits.70056>
- Lampropoulos, G., & Sidiropoulos, A. (2024). *Impact of Gamification on Students ' Learning Outcomes and Academic Performance : A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning*. 1–28.
- Lenaini, I., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2022). *TEKNIK Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling*. 6(1), 33–39.
- Lestari, H., Fauziah, A. A., & Amaliyah, P. (2024). *Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas Iv Sd*. 11, 1–10.
- Lestari, L., Rini, C. P., & Gumilar, A. (2024). *Analisis Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD*. 5(4), 4533–4538.
- Li, L., Foon, K., & Jiahui, H. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation , perceptions of autonomy and relatedness , but minimal impact on competency : a meta - analysis and systematic review. In *Educational technology research and development* (Vol. 72, Issue 2). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Mahayani, L. R., & Sukajaya, I. N. (2025). *Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Science , Technology , Engineering , And Mathematics Berbasis Project-Based Learning*. 14(2), 473–483.
- Maidiana. (2022). *Penelitian Survey*. 1(2), 20–29.
- Malik, A., Ababil, S., Abidin, Z., & Fawait, A. (2025). *Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. 1(4), 316–322.
- Maryati, I. (2023). *Kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas v pada materi akar pangkat tiga*. 02(02), 193–204.
- Mirna, Mudjiran, Aysi, R., & Murni, D. (2023). *Analisis pengaruh motivasi belajar terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik*. 8(1), 96–107.
- Moslem, M. C., & Komaro, M. (2022). *faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran aircraft drawing di smk*.

- Muharrami, L. K., Hadi, W. P., Yuniasti, A., & Wulandar, R. (2022). *FAKTOR Penting Dalam Pemahaman Konsep Siswa Smp : Two-Tier Test Analysis*. 4(1).
- Nabilla, R., Lestari, D. A., Hafizah, I., & Kurnia, R. (2025). *Dampak Fasilitas dan Infrastruktur Sekolah yang Terbatas terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 9(6), 1834–1839.
- Nafiati, D. A. (2022). *Revisi taksonomi Bloom : Kognitif , afektif , dan psikomotorik*. 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Nanda, R. D., & Handayani, D. (2025). *Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Peserta Didik*. 8(3), 1947–1956.
- Nur, & Anisa, P. (2023). Pengaruh Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 10.
- Nurchahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). *Pengaruh Gamifikasi Dalam Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 6(3), 4334–4340.
- Nurlatifah, Azzahra, P., & Purniati, T. (2025). *Systematic Literature Review: Penerapan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika*. 4(1), 115–127.
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). *Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA*. 6(1), 174–186.
- Qohar, M. A., Ulya, L. H., & Nada, L. Q. (2024). *Analisis Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Manajemen Pendidikan Islam Dalam Mata Kuliah Statistika Tahun Akademik 2023 / 2024*. 1(2), 77–84.
- Rahma, A., Salsa, H., Batubara, R., Qolbi, M., & Kamal, N. (2024). *Metode Diskusi untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar*. 5(2), 205–208.
- Rahman, S. (2022). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. November, 289–302.
- Rani, S., Kuswandi, D., & Wedi, A. (2025). *Optimalisasi Teknologi Pembelajaran Terhadap Attention Span Pada Generasi Digital: A Systematic Literature Review Shaumi*. 12–21.

- Rasoolimanesh, S. M. (2022). *Discriminant validity assessment in PLS-SEM : A comprehensive composite-based approach*. 3(February), 1–8.
- Ratinho, Elias Martins, C. (2023). *Heliyon The role of gamified learning strategies in student ' s motivation in high school and higher education : A systematic review*. 9(August). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Rifdah, N., & Mayasari, P. (2024). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Elemen Menjahit Produk Busana Di Smk Negeri 2 Lamongan*. 13(2), 24–32.
- Rojas, M. O., Chiluiza, K., Valcke, M., & Mendoza, C. B. (2025). How gamification boosts learning in STEM higher education : a mixed methods study. *International Journal of STEM Education*, 1–14. <https://doi.org/10.1186/s40594-024-00521-3>
- Rostiani, A., Sujana, A., & Jayadinata, A. K. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Siswa pada Materi Siklus Air*. 7(2), 227–241. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2>.
- Sari, M. (2022). *Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA*. 6(1), 41–53.
- Sari, R., Kharis, A., Rahman, A., & Wardoyo, S. (2024). *Peran Pendidikan Vokasi dalam Meningkatkan Keterampilan Kerja di Era Industri 4.0*. 6(6), 6853–6862.
- Sari, U. A., Nadiroha, W., & Adrias, A. (2025). *Analisis Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. 8(1), 111–116.
- Sartika, R., Sembiring, B., & Nura, A. (2022). *Pengaruh Motivasi Ekstrinsik dan Motivasi Intrinsik terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran*. 3(4), 197–211.
- Septiani, S. S. (2025). *Implementasi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 2(4), 652–661.
- Shela, V., Ramayah, T., Logeswaran, K., Hazlina, N., & Ibrahim, A. (2023). *Heliyon Run ! This road has no ending ! A systematic review of PLS-SEM application in strategic management research among developing nations*. *Heliyon*, 9(12), e22476. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e22476>

- Sholikhah, A. F., & Hadita. (2023). *Pengaruh Kualitas Layanan, Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Loyalitas Pelanggan Melalui Kepuasan Pelanggan Mie Gacoan Di Bekasi Timurm melalui Kepuasan Pelanggan Mie Gacoan Di. 2.*
- Si, C. E., Karuppiah, N., Mahindran, N. K., & Lim, K. C. (2026). *Impact of gamification on student motivation : a gender- based moderation analysis.* May. <https://doi.org/10.3389/feduc.2026.1823062>
- Sihombing, P. R., & Stat, M. (2022). *Aplikasi SmartPLS Untuk Statistisi Pemula.*
- Sinaga, D. Y., & Yunilisa, R. (2024). *Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi.* 1550–1560. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.
- Sofya, A., Novita, N. C., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). *Metode Survey : Explanatory Survey dan Cross Sectional dalam Penelitian Kuantitatif.* 4(3), 1695–1708.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *PLS-SEM for Multivariate Analysis : A Practical Guide to Educational Research using SmartPLS.* 4(3).
- Supardi, U. S., & Maspupah. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika.* 5(58), 135–144.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). *Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital.* 5(2), 145–148.
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah, I., aulia, wati, M., & Angelika, T. (2024). *Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sani.* 2(2), 86–93.
- Susmina, H., Marlina, R., Matematika, P., & Karawang, U. S. (2024). *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas X Pada Materi Barisan dan Deret.* 10(2), 387–397.
- Syahputra, M. (2023). *The Role of Gamification in Increasing Student Learning Motivation in Online Learning.*
- Syamsurijal, & Miftah, M. (2024). *Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif , Inovatif , Komunikatif , Efektif , dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Penulis: April, 95–106.* <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>

- Tajik, O., Golzar, J., & Noor, S. (2024). *Purposive Sampling*. 2(November), 1–9.
- Tamba, Sonia Sianipar, Hotmadinar Sihombing, S. (2024). *Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX Di UPTD SMP Negeri 4 Pematang Siantar T . P 2023 / 2024*. 1(2), 284–292.
- Tovan, K. A., Chasanatun, F., & Sumeni, M. (2024). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Kelas V SDN 02 Tawangrejo Madiun Tahun Ajaran 2023/2024*. 1459–1466.
- Ubaidillah, A., Info, A., Gadget, K., Edukatif, S., Ubaidillah, A., Islam, U., & Sunan, N. (2025). *Gamifikasi sebagai Strategi Edukatif dalam Mengurangi Ketergantungan Gadget Siswa di Era Digital*. 13(2), 115–124. <https://doi.org/10.56013/edu.v13i2.4823>
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). *Generasi Z : Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital ?* 3(1), 50–56.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). *Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 8(3), 1722–1732.
- Wahiddin, S., & Santosa, S. (2025). *Pembelajaran Ips Berbasis Gamifikasi Di Sekolah Dasar : Suatu Tinjauan Sistematis Terhadap Hasil Belajar*. 7(2), 160–163.
- Wardani, Septi, A., Sary, Mandar, R., & Wardana, Setia, Y. (2024). *Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Fpb Dan Kpk Kelas Iv Sekolah Dasar*. 4(1), 79–89.
- Wu, Y., Chen, Y., Kiefer, S. M., & Carstensen, C. H. (2021). *Learning Strategies as Moderators Between Motivation and Mathematics Performance in East Asian Students : Latent Class Analysis*. <https://doi.org/10.1177/21582440211061382>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, K., Chun, A., & Fan, W. (2024). *Exploring the impact of gamification on students ' academic performance : A comprehensive meta- - analysis of studies from the year 2008 to 2023*. August 2023, 2478–2502. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>
- Zhang, F. (2024). *Enhancing ESG learning outcomes through gamification : An experimental study*. 1–15. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0303259>