

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., Oktaria, K., & Suryana, E. (2023). Implikasi Teori Belajar Behavioristik Thorndike dalam Pembelajaran PAI. 6, 5555–5564.
- Aini, R. M., Syahputra, M., & Maulizan, M. (2025). Pembelajaran Berdiferensiasi melalui Pendekatan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Critical Reading SMA Di Aceh. *Jurnal Metamorfosa*, 13(1), 60–71.
- Anggraini, R. N. (2020). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Anak dengan Permainan Gobak Sodor Di taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 4(3), 3471–3481.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. 1, 1–9.
- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. *Mitra Ilmu*.
- Arlina, A., Damanik, D. Y., Siregar, F. H., Harahap, N. A. M., & Hidayah, N. (2023). Upaya Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Melalui Strategi *Think Pair Share* Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas VII MTs Al-Ittihadiyah Jalan Bromo. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 1, 54–59.
- Azizah, A., & Fatamorgana, fayakunia realita. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3 NO. 1(14), 15–22.
- Bantun, S., Setyosari, P., Ulfa, S., Praherdhiono, H., & Sari, J. Y. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(3), 234. <https://doi.org/10.19184/isj.v8i3.43856>

- Condong, D. M., Sihaloho, M., & Thayban, T. (2026). Uji N-Gain pada Implementasi STEM pada Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *21(1)*, 15–21.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness : Defining “Gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments, September*. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dewi, N. P. S. (2020). Media Magic Book Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *3(3)*, 355–361. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/29411>
- Dewi, R., Muawanah, & Nabila. (2025). Pembelajaran Seni Tari Dalam Meningkatkan Kerja Sama Murid. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, *03(03)*, 1289–1297.
- Eni Sandrayati. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Peserta Didik Melalui Model Project Based Learning Di Mi No 29/E.3 Hiang Tinggi. *Edu Research*, *2(2)*, 23–29. <https://doi.org/10.47827/jer.v2i2.44>
- Faradiningsih, A. R., & Juwariyah, A. (2021). Pengembangan Minat Seni Tari melalui Kegiatan Ekstrakurikuler. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, *10(1)*, 15–27.
- Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Peningkatan Kerja Sama dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) Pada Murid. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *13(2)*, 90–99.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. 177–186.

- Fujiwaty, & Harida, E. S. (2025). Keterampilan 4C dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan*, 2(2).
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal Of Physics*, 66(1), 64–74.
- Handayani, T. P. (2025). Peningkatan Keterampilan Dasar Menari Melalui Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta Kelas Iv-A Sdn Jatinegara 15 Pagi. 6(1), 86–99.
- Herlina, R. (2025). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Murid Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Sd It Alfityyah Pekanbaru. In *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim*. <https://repository.uin-suska.ac.id/90751/>
- Hidayah, M. (2024). Model Problem Based Learning (PBL) dengan Metode Diskusi sebagai Upaya Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik (pada Peserta Didik Kelas X-6 SMAN 2 Madiun Semester Genap Tahun Ajaran 2023 / 2024). 1, 255–262.
- Johnson, D. W. (2003). Social Interdependence : Interrelationships Among Theory , Res(Hidayah, 2024)earch , and Practice. *University of Minnersota, Twin Cities Campus*, 1999, 133–154.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planer*.
- Kurniasih, P. D., Nugroho, A., & Harmianto, S. (2020). Peningkatkan Higher Order Thinking Skills (Hots) Dan Kerjasama Antar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Kokami Di Kelas Iv Sd Negeri 2 Dukuhwaluh. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.627>

- Lafendry, F. (2023). TEORI PENDIDIKAN TUNTAS MASTERY LEARNING BENYAMIN S. BLOOM Ferdinal Lafendry. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan*, 6(1), 1–12.
- Lestari, Rima. (2020). Penerapan Strategi Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Murid Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhwan Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, 4.
- M Mahbubi, & Homaiddi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Murid. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Maghfirah, S., & Maemonah. (2019). Pemikiran Behaviorisme dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Anak*, VI(2), 89–110.
- Praptomo, S., Rianingsih, H. H., Suryanto, & Dewi, A. K. (2024). Peran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Pengalaman Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 1(2022), 212–220.
- Purwaningsih, D., Wadiyo, & Utomo, U. (2022). Makna, Ragam, dan Ekspresi Tari Wanka. *TACET: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1, 18–24.
- Puspitasari, M. A., Pranisti, E., & Rahayu, F. S. (2026). 6D Gamifikasi : Perancangan Gamifikasi untuk Toko Online. 3(1), 135–147.
- Rachmawaty, A., Budiman, A., & Munsan, S. D. (2023). Pembelajaran Tari Ratoh Jaroe pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SMAN 9 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Ringkang*, 3(2), 254–267.
- Rekysika, N. S. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Di Kelompok A Tk Negeri Trukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo.

- Rofiudin, A., Prasetya, L. A., & Prasetya, D. D. (2024). Pembelajaran Kolaboratif di SMK: Peran Kerja Sama Murid dalam Meningkatkan Keterampilan Soft skills. *Journal of Education Research*, 5(4), 4444–4455.
- Rompis, F. F. (2024). Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Barang Bekas Pada Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 21–46. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1289>
- Saleh, S. (2017). Analisis Data Kualitatif (H. Upu (ed.)). Pustaka Ramadhan, Bandung.
- Sari, E. D. K. (2023). Metodologi Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Praktis (Issue may).
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran daan Keterlibatan Murid di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1 (1), 29–35.
- Sugiyono, P. D. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). ALFABETA.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5(September), 110–116.
- Tanjung, S., Ane, L., Sumatri, P., & Mursid, R. (2023). Model Pembelajaran Icare Berbasis Blended: Literasi Sejarah Pada Mata Kuliah Pendidikan Sejarah Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 10(2), 87. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i2.54008>
- Thorndike, E. L. (1911). *Animal intelligence: Experimental studies*. Routledge 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Ox14 4RN 711 Third Avenue, New York, NY 10017.

Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VI(1), 87–93.



Intelligentia - Dignitas