

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail, E. A. A. (2022). Students engaged in learning. *New Directions for Teaching and Learning*, 2022(170), 31–38. <https://doi.org/10.1002/tl.20505>
- Arianti, A. (2019). *Urgensi lingkungan belajar yang kondusif dalam mendorong siswa belajar aktif*. 11(1), 41–62. <https://doi.org/10.30863/DIDAKTIKA.V11I1.161>
- Hidayat, A. N., Febriana, A. P. A., Nurcahyani, A. A., & Rawanoko, E. S. (2024). Peran Peneliti dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Kelas. *Garuda*, 2(4), 114–129. <https://doi.org/10.59581/garuda.v2i4.4375>
- Aini, F., Husna, N., & Sunan Gunung Djati Bandung, U. (2025). Penggunaan Elemen Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Pendidikan Ips* (Vol. 05, Number 01). <https://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpips/Index>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*. <http://Ejournal.Yayasanpendidikandzurriyatulquran.Id/Index.Php/Ihsan>
- Condong, D. M., Sihalohe, M., & Thayban, T. (2026). *Uji N-Gain Pada Implementasi Stem Pada Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis*. <https://Doi.Org/10.34312/Je.V21i1.37561>
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5).
- Deterding, S. (2019). Gamification In Management: Between Choice Architecture And Humanistic Design. *Journal Of Management Inquiry*, 28(2), 131–136. <https://doi.org/10.1177/1056492618790912>

Djuniarsih, C. (2025). *Penerapan Model Eksplorasi Gerak Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon.*

Dwihuttni, C., & Muthi, I. (N.D.). Tari Kreasi Anak-Anak: Proses Kreatif Dan Eksplorasi Gerak Dalam Pembelajaran Seni Di Kelas Sd. In *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* (Vol. 2, Number 9). Retrieved <https://Ejournal.Lumbungpare.Org/Index.Php/Jim/Index>

Farazwati, A., Hariandi, A., & Risdalina, R. (2025). Keterlibatan Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Platform Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal Of Islamic Elementary School*, 8(3), 1093–1106. <https://doi.org/10.24256/Pijies.V8i3.8777>

Fitrianingrum, D., & Kholis, N. (2025). Implementasi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Ketenagalistrikan Di Smk Negeri 2 Yogyakarta. *Journal Of Electrical Engineering And Education*, 1(1), 116–130. <https://doi.org/10.21831/Jeee.V1i1.1736>

Ginanjari, E. G., & Darmawan, B. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Murid Smk. In *Journal Of Mechanical Engineering Education* (Vol. 6, Number 2).

Guntara, Y. (2021). *Normalized Gain : Ukuran Kefektifan Treatment.* <https://doi.org/10.1119/1.2213632>

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. <https://doi.org/10.1119/1.18809>

Handayani¹, 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. In *Jurnal Pendidikan Tari* (Vol. 6, Number 1).

- Harmain Smk Negeri, R. (2021). Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Materi Mengidentifikasi Macam-Macam Limbah Melalui Metode Diskusi. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Dikmas* (Vol. 35, Number 1). [Http://Ejurnal.Pps.Ung.Ac.Id/Index.Php/Dikmas](http://Ejurnal.Pps.Ung.Ac.Id/Index.Php/Dikmas)
- Herin, Y. M. P., Elu, A. R. A., & Emus, M. M. (2025). Peran Musik Tari Sebagai Media Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Yohanes Mariongeta Parinbala Herin 1 , Agustinus R.A Elu 2 Mariana Matrona Emus 3. *Jurnal Seni Dan Pembelajaran*, 13(4). <https://doi.org/10.23960/Seni>
- Holguin-Alvarez, J., & Cruz-Montero, J. (2023). Gamified Dances, Digital And Socio-Emotional Skills In Collaborative Virtual Environments Of University Students Surviving The Covid-19 Virus. *Frontiers In Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/Feduc.2023.1179684>
- Huda, M., & Fawaid, A. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Agustus*, 1(4), 64–72. <https://doi.org/10.51903/Pendekar.V1i4.291>
- Ihsan, I. (2025). *Penerapan-Strategi-Pembelajaran-Aktif-Untuk-Meningkatkan-J68fnyeuzz8d*.
- Maharani, S., & Bernard, M. (2018). *Analisis Hubungan Resiliensi Matematik T*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook Edition 3*.
- Mislia, Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Al Ikhlas, Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). *Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*.
- Mustakim, A., Kusumawardani, D., & Mutiara Sari, K. (2025). Meningkatkan Kemampuan Eksplorasi Gerak Tari Kreasi Bagi Siswa Kelas Viii E Smp Negeri 44 Jakarta Timur Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (Stad). In *Jurnal Pendidikan Tari* (Vol. 5, Number 2).

- Naibert, N., & Barbera, J. (2022). Development And Evaluation Of A Survey To Measure Student Engagement At The Activity Level In General Chemistry. *Journal Of Chemical Education*, 99(3), 1410–1419. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c01145>
- Oktaviani, E. P., & Munahefi, D. N. (2025). Literature Review: Penerapan Media Gamification Dengan Pendekatan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. In *Journal Of Mandalika Literature* (Vol. 6, Number 2).
- Rabbani, A. Z., Amelia, S., Rachmi, T., & Tangerang, U. M. (2025). *Efektivitas Bermain Konstruktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam An-Naafi' Nur*.
- Rahayuningsih, T., Dian, S., Bangka, H., Susanti, A. E., & Pd, M. (2022). Penerapan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Di Dalam Kelompok Kelas X-4 Di Salah Satu Sma Kristen Di Tangerang. In *Kairos: Jurnal Ilmiah* (Vol. 2, Number 01).
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif* (Vol. 17, Number 33).
- Rompis, F. F. (2024). Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Barang Bekas Pada Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 21–46. <https://doi.org/10.26811/Didaktika.V8i1.1289>
- Rosalina, Widyaswarani, E., Saputra, F. A., Nurcholis, R. A., & Lutfiana, A. F. (2024). *Implementasi Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa*.
- Rosdiana, W. (2017). *Peningkatan Partisipasi Belajar Dan Sikap Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Pemilihan Pengurus Organisasi Sekolah Melalui Metode Simulasi Di Kelas Va Sd Negeri 1 Prigi*.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). *Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*.

Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). *Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa*.

Sari, A. T. R., & Wahyudi. (2021). *Guruh, +72_Wahyudi+, ++Ayu+Titil+Rukmana+Sari*.

Siti Ayunda, R., Imania, K. A. N., & Bariah, S. H. (2026). Studi Literatur: Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Smp. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(1), 117–123. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V11i1.4137>

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan – (Pendekatan Kuantitatif, -- Sugiyono -- 22, 2015 -- Penerbit Alfabeta -- Isbn13 9789798433719 -- 2addb79e71e039540fbd3c432ec89c50 -- Anna's Archive*.

Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). *Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, Dan Tersier*.

Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman Penerapan Teori Belajar Behavioristik Skinner Dalam Pembelajaran Baca Tulis Al-Qur'an Di Sdit Alam Nurul Islam Yogyakarta*. 11, 177–192. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam

Supriatna, C., Rohayani, H., & Sabaria, R. (2021). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Active Dabate Tari Melalui Blended Learning* (Vol. 1, Number 3).

Tabrani, Afedi, A., Baitulla, Zamzami, & Maspan. (2024). *Model-Model Pembelajaran*.

Tazkia, P., & Sunaryo, A. (2023). Implementasi Education Games Terhadap Peningkatan Minat Belajar Seni Tari. In *Ayo Sunaryo, Ringkang* (Vol. 3, Number 2).

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024a). Metode Penelitian Tindakan Kelas (Ptk): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/Ptk.V1i4.821>



Intelligentia - Dignitas
