

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aru, D. (n.d.). *PTK penelitian tindakan kelas model kemm* <https://www.academia.edu>
- Aswan, D., Asrul Bena, B. N., Malik Ramli, A., Kunci, K., Author, C., & Makassar Makassar
- Bandung: Alfabeta.
- Bandung: UPI Press.
- Basleman, A. & Mappa, S. (2011). *Andragogi dan Aplikasinya dalam Pelatihan*. Bandung: Alfabeta.
- Bustan. (Tanpa Tahun). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daz, O., & Anggraini, V. (2024). Hasil Belajar Matematika Pada Kurikulum Merdeka. In *Mathematic Education Journal* (MathEdu) (Vol. 7, Issue 2).
- Dhais, F. (2020). Gamifikasi dalam Dunia Pendidikan: Strategi Peningkatan Keterlibatan Belajar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 8(2), 123–132.
- Educational Technology Research and Development, 71(1), 47–65.
- Evi. (2011). *Peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui pendekatan kontekstual*.
- Fatima, S. A. (2024). Penerapan Pendekatan Andragogi dalam Program Pembelajaran Keaksaraan Fungsional di PKBM Hasanuddin Institute.
- Firmansyah, M. D. (2020). Desain gamifikasi untuk meningkatkan aktivitas mahasiswa pada e-learning Universitas Jember menggunakan MDA framework. Universitas Jember.
- FKIP Unpas. (2017). *Buku panduan Program Pengalaman Lapangan (PPL)*. Universitas Pasundan.
- Hamna & BK. (2020). Teori Hasil Belajar dan Pengaruhnya terhadap Motivasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 45–52.
- Hamna & Windar. (2022). *Evaluasi Prestasi Belajar Siswa di Era Digital*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Haqiqi, R. (2022). Proses Pembelajaran Pendidikan Kesetaraan Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Pkbm) Ibnu Kamil Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 7(1), 12–20.

- Hartata, H. (2022). Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(1), 99–110. Hidayati, V. R., Wulandari, N. P., Maulyda, M. A., Erfan, M., & Rosyidah, A. N. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/FORMAT>. (n.d.).
- Ikbal. (2022). *Manajemen Pembelajaran dan Motivasi*. Jakarta: PT Sarana Ilmu. Jakarta: Lintas Ilmu.
- K. (2020). Literasi Matematika Calon Guru Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Masalah Pisa Konten Shape and Space. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(3), 185–194.
- Lisda. (2020). *Psikologi Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Lukman, A. I. (2021). Pemberdayaan Masyarakat melalui Pendidikan Nonformal di PKBM Tiara Dezzy Samarinda. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 180–190.
- M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219.
- Mansur, N. (2018). *Melatih Literasi Matematika Siswa dengan Soal PISA*. Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati,
- Marlina & Sholehun. (2021). Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 5(1), 66–72.
- Marwiyah, S., Sutama, & Rusdarti. (2018). Upaya peningkatan kemandirian belajar melalui model pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 145–152. *meningkatkan literasi matematika siswa Indonesia dalam PISA*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014. Motivasi Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 88–96.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Alfabeta.
- Mustakim, M., et al. (2020). Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nainggolan, E., & Irwan, M. (2018). Identification of Non-Education Tutors Difficulty In Education Process Of Learning Study Groups. *Journal of Nonformal Education*, 4(2), 161–168.
- Nurita, L., Wathoni, M., Ismah, I., & Widayari, N. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. SEMNASFIP.

- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 1–10.
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: a gamification tool for academic performance in virtual education during the pandemic covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 31–44. *pekobis\_peko,+4+gunartin+30-48*. (n.d.).
- Pakaya, Y., Abdullah, A. W., & Isa, D. R. (2022). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Persegi Dan Persegi Panjang Ditinjau Dari Perbedaan Gender Di Kelas Vii Smp Negeri 1 Suwawa Timur. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 19- 29. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika.1,140–144*.
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164.
- Purwanto. (Dalam Sitti Nuralan et al., 2022). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2022). Pengaruh model pembelajaran gamification terhadap partisipasi siswa kelas VI sekolah dasar. *Padaringan: Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 4(3), 45–52.
- Rahmatullah. (2021). *Gamifikasi dalam Dunia Pendidikan: Teori dan Praktik*. Bandung: Cipta Media.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif game Educaplay untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 21907–21914.
- Rahmawati, Y., & Tatag, Y. E. (2014). *Pembelajaran matematika untuk*
- Rasam, B., & Sari, I. P. (2018). *Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–52.
- Ridho'i, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *Jurnal E-DuMath*, 8(2), 118–128.
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar IPS Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Rudini & Saputra, R. (2022). *Minat Belajar Siswa di Era Digitalisasi Pendidikan*. Yogyakarta: Literasi Nusantara.

- Rusidik, R. P., Mulyawati, Y., & Nugraha, A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 941- 950.
- Sari, R. (Dalam BK & Hamna, 2022). Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar. Jakarta: Pustaka Mulia.
- Semiawan, C. (Dalam Yudrik Jahja). Psikologi Perkembangan Anak Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (Dalam Marlina & Sholehun, 2021). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.
- Sudjana. (Dalam Utomo, 2017). Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-5). Alfabeta
- Sulawesi Selatan, N. (2023). *Pelatihan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas History Article*.
- Supardi. (2015). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Surachmi, D. & Sison, T. (2021). Penggunaan Educaplay dalam Peningkatan
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Nurasih, N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II DI SD Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 15792-15801.
- Thobroni, M., & Mustofa, M. (2011). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Utomo, B. (2017). Evaluasi Pembelajaran. Surabaya: Graha Ilmu.
- Utomo, B., & Purwaningsih, A. (2022). Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Wahyuni, S. (2021). Peran Pamong Belajar: Studi Naturalistik terhadap Pamong Belajar dalam Melaksanakan Layanan Program Pendidikan Non Formal. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 17(2), 102.
- Waritsman Universitas Madako Tolitoli Korespondensi Penulis, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. In *Jurnal Penelitian* (Vol. 2, Issue 1).
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61– 68.

Yuliani H, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 259.

Zainuddin, A. (2012). Andragogi: Teori dan Aplikasi dalam Pendidikan Orang Dewasa.

Zeybek, G., & Saygi, G. (2023). Gamification in Education: A Meta-Analysis Review.

Zeybek, N., & Saygi, E. (2024). Gamification in education: Why, where, when, and how?— A systematic review. *Games and Culture*, 19(2), 237–264



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY