

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. F. (2026). *Balancing Student Engagement and Learning Outcomes : A Game-Based Arabic Language Evaluation Using Blooket at the Upper Elementary Level*. 09(01). <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v9i1.3863>
- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Agustinawati, P. L., Ramalisa, Y., & Pasaribu, F. T. (2024). *PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS CONCEPT-RICH INSTRUCTION (CRI) BERBANTUAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI*. 11(1), 14–29.
- Aini, F., & Husna, N. (2025). *PENGUNAAN ELEMEN GAMIFAKASI DALAM*. 05(01), 63–76.
- Akbar, hanif maulana, Jefri, M., Rozy, F., Arrasyid, M. farid, Syahreza, E., Hartati, D., Nuraini, & Nurk, H. (2025). *Implementasi dan pelatihan aplikasi p.o.s untuk optimalisasi pengelolaan usaha pada kedai kopi batam*. 3(2), 36–42.
- Aldoobie, N. (2016). *ADDIE Model*. 5(6), 68–72.
- Amalia, A., & Hayati, A. N. (2025). *Implikasi Penggunaan Chromebook Terhadap Efektivitas Interaksi Dan Manajemen Kelas Di Sekolah Dasar*. 7(2), 32–45. <https://doi.org/10.51903/jurnalmahasiswa.v7i2.1098>
- Amri, S., Rochmah, E., & Cirebon, U. M. (2021). *Pengaruh kemampuan literasi membaca terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar*. 13(1), 52–58.
- Anggraini, L. W., & Rahmawati, L. E. (2023). *Peningkatan Literasi Membaca dan Menulis bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Kegiatan Lakusi (Latihan Khusus Literasi)*. 3, 60–70. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.57>
- Anirah, Hisbul, & Sukwati, J. (2022). *Perbandingan Efektivitas Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Visual Pada Siswa Sekolah Dasar: Literature Review*. 4, 6626–6634.
- Apriliyani, S. W., & Mulyatna, F. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Sains Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Pythagoras*. 2(1), 491–500.
- Aulia, D. U., & Usman, H. (2023). *Analisis Kebutuhan Guru Dan Siswa Terhadap Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-Lkpd) Ipa Berbasis Liveworksheet Dengan Model Problem Based Learning*. 3(3).
- Ayu, G., & Sugiharni, D. (2018). *Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving*. 2, 88–95.

- Baeti, N., Bahar, A., Indrawati, V., S, D. K., Boga, D. T., & Surabaya, U. N. (2021). *STUDI LITERATUR EFEKTIFITAS MEDIA INTERAKTIF MOTION GRAPHIC DALAM PEMBELAJARAN*. 10(2), 389–397.
- Baptista, G., & Oliveira, T. (2019). *Gamification and serious games : A literature meta-analysis and integrative model*. 92(november 2018), 306–315.
- Barokah, N., Untung, S., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., Pekalongan, W., Jl, A., Bangsa, K., Baru, P., Utara, K. P., & Pekalongan, K. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar*. 4, 347–356.
- Budiasih, Y., Abdurrahman, Lengkana, D., Hasnunidah, N., & Aini, N. R. (2022). *Al-Jahiz : Journal of Biology Education Research Al-Jahiz : Journal of Biology Education Research*. 3(2), 158–165.
- Canna, D., Elcane, O., Purwanto, A., & Putri, D. H. (2021). *PENGEMBANGAN LKPD MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN*. 9–18.
- Desfitri, E., Yulisna, R., & Hatta, U. B. (2023). *Sosialisasi Pentingnya Literasi Membaca Bagi Siswa SD di Kampung Sungai Salak Pesisir Selatan*. 1(1), 34–38.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). *Gamifying education : what is known , what is believed and what remains uncertain : a critical review*. International Journal of Educational Technology in Higher Education. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Didi, Y., Gumono, & Nurwinda, S. (2025). *KONTRIBUSI KEGIATAN LITERASI MEMBACA DASAR, MINAT MEMBACA, DAN KEBIASAAN MEMBACA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA*. 11(2), 182–199. <https://doi.org/10.33369/diksa.v11i2.46767>
- Fadilla, D. A., Nurfadhilah, S., Studi, P., Pendidikan, T., & Indonesia, U. P. (2021). *Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak*. 34–43.
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmudatul, R. (2025). *Transformasi pembelajaran dengan gamifikasi strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. 12(1), 15–25.
- Firda, Marlina, C., & Helmisyah. (2022). *PENGEMBANGAN LKPD PADA PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN UNTUK KELAS I SD NEGERI KAJHU ACEH BESAR*.
- Fitriyani, & Nugroho, A. (2022). *Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21*. 307–314.
- Foat, S. Y. (2023). *Penggunaan Media Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Belajar Peserta Didik*. 3(2), 92–100.
- Hafizin, M., Niswatul, H., & Sri, A. (2024). *PENGARUH MEDIA*

PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP LITERASI MEMBACA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III DI SDN 03 MAMBEN LAUK. 5(3), 1218–1230.

- Hamidah, J. N., & Mastoah, I. (2025). *Penerapan Teknologi dalam LKPD Siswa Era Digital di SD / MI. 9, 9742–9748.*
- Handayani, S. E., Maritasari, D. B., & Holqi, A. K. (2025). *Perbandingan Penggunaan Media Book Up Konkret dan Digital Terhadap Minat Belajar Siswa di SDN Barelantan. 9(4), 1102–1115.*
- Hendriyani, Y., Jalinus, N., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan. 11(2), 2–5.*
- Herlianti, N. Y., Istiq, N., & Subrata, H. (2025). *Pengaruh Media Blooket Berbasis Gamifikasi terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Bilingual Sekolah Dasar. 13(11), 3101–3115.*
- Husada, N. P., Naylatul, N., Iyah, I., & Aulia, N. (2026). *EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF EDUCAPLAY TERHADAP PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. 11.*
- Kalean, A., & Abdillah. (2020). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM-GAMES-TOURNAMENT BERBASIS QUANTUM LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. 3.*
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2020). *International Journal of Information Management The rise of motivational information systems : A review of gamification. 45(October 2018), 191–210.*
- Kultsum, U., & Salim, H. (2022). *SQ3R: Cara Efektif Merebut Atensi Siswa pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman. 2(3), 431–440.*
- Kusuma, M. W., Larasati, W., Risma, F. V., Sari, N., Violina, U., & Agustin, S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling. 4(20), 132–138.*
- Lestari, D. A., & Setiyawati, E. (2022). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Audio Vsiaul Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.21070/ijccd.v4i1.843>*
- Lukman, H. S., & Setiani, A. (2018). *Validitas Bahan Ajar Statistika Terapan Berbasis ICT Terintegrasi Proyek. 1(November), 36–46.*
- Mamabang, Prastya, S. E., Zulfadhilah, M., Cipta, S. P., Marleny, F. D., Maulida, N. M., & Satrio, M. (2022). *Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan. 3(1).*
- Maulah, S. (2025). *Penggunaan Pembelajaran Gamifikasi sebagai Media Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPAS. 2(4), 23–29.*

- Maulana, H. S., & Arini, N. W. (2024). *Pengembangan Media Blooket Web Game untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar*. 9(3), 1547–1553.
- Monica, R., Wawan, K., & Nurachmana, A. (2023). *Implementasi Literasi di Sekolah Dasar*. 1(1).
- Mukarromah, T. T., Agustina, P., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Maret, U. S. (2021). | *18 Edukids volume 18 (1) tahun 2021*. 18(229), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Nasykhatul, D., & Liyana, M. (2025). *Sinergi : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Vol . 1 No . 2 Juli - Desember 2025 Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva Dengan Fitur Gamifikasi Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Universitas Darul Ma'arif Indramayu*
- Nuha, farahah kamilatun. (2025). *Pengembangan E-LKPD Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreaif dan Motivasi Belajar IPS Siswa Di Sekolah Dasar*.
- Nur, C., Azis, S. A., & Sulfasyah. (2023). *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Membaca Pemahaman pada Wacana Naratif dan Prosedural Siswa Sekolah Dasar*. 7(3), 1911–1923.
- Nurani, G., Kinanti, E., Permadani, K. G., & Ramadani, S. D. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Learning Cycle 7E untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Virus Development of Student Worksheets Based on Learning Cycle 7E to Improve Students ' Understanding of the Subject of Virus Concept*. 8, 45–54.
- Oktarika, D., Arpan, M., Anggiani, L., Winata, K. P., Wahyudi, W., Emi, E., & Kurniawan, S. (2023). Evaluasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA di sekolah. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 12(2), 398–404.
- Pagisi, F. M., Jamaludin, & Hasdin. (2025). *The Effectiveness of Using Blooket Gamification in Increasing Motivation and Understanding of Pancasila Education Learning Concepts at SMPN 3 Banawa*. 5(11), 13251–13258.
- Prastika, Y., & Masniladevi, M. (2021). Pengembangan E-LKPD interaktif segi banyak beraturan dan tidak beraturan berbasis liveworksheets terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601–2614.
- Pratiwi, A. S., Najwa, M. S., & Choirin, S. N. (2025). *Pengaruh Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas 4 di SDN 1 Krasak*. 02(02), 769–777.
- Priambodo, A., & Arifin, Z. (2019). *INTERACTIVE ANIMATION BASED LEARNING MEDIA ON*. 25(2), 187–193. <https://doi.org/10.21831/jptk.v25i2.20026>

- Prtaman, R. I., & Astari, R. (2025). *Gamified Massive Open Online Course to Enhance Learner Engagement and Learning Outcomes*. 27(2), 707–729.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., & Jannah, M. (2024). *Gamifikasi Dalam Pendidikan : Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa*. 1(5), 299–305.
- Purwati, S. (2018). *Suara Guru : Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 4 No. 1, Maret 2018* |173. 4(1), 173–187.
- Putra, L. D., Fitriyani, D. A., Fatimah, S., Sinta, D., & Berlianti, S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Teknologi Media Digital dalam Pembelajaran Siswa Secara Kontekstual dan Audio Visual di Sekolah Dasar*. 7(4), 2672–2678.
- Rahadian, R. B., & Budiningsih, C. A. (2017). *W HAT A RE T HE S UITABLE I NSTRUCTIONAL S TRATEGY A ND M EDIA F OR S TUDENT L EARNING S TYLES I N M IDDL E S CHOO L S ?* 6(4).
- Rahmadani, R. S., Dzulfia, A., & Nurfaidah, F. (2026). *AnalisisSistematisterhadapPenerapanGamifikasidalamPembelajaranLiterasi Sastra:SebuahStudiLiteratur*. 10(3), 1131–1140.
- Rahman, F. Y., Karyadiputra, E., Setiawan, A., & Purnomo, I. I. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Buku Digital Menggunakan Flipbook Pada SDIT Sullamul ‘ Ulum*. 1(2), 87–93.
- Ramadhani, N. aulia. (2024). *PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF MENGGUNAKAN WIZER.ME PADA MATERI EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Ratnasari, Y., Suastika, I. K., & Sesanti, N. R. (2025). *Pengembangan E-LKPD berbasis game edukasi wordwall pada materi luas bangun datar Siswa kelas V SD*. 14(April), 78–89.
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. 1–12.
- Rusdi, H., Rifadhilla, E., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. 10.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11(2), 57–60.
- Sailer, M., Ulrich, J., Katharina, S., & Mandl, H. (2017). Computers in Human Behavior How gami fi cation motivates : An experimental study of the effects of speci fi c game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Septiani, S. S., Juliansyah, A., & Rachman, ichsan fauzi. (2025). *Implementasi*

Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. 2(4), 652–661.

- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA AJAR LUBANG HITAM*. 4(2), 112–119.
- Sinaga, E. S., Ngaderman, H., Anou, K. N., Sudrajad, B., Napitupulu, D., & Bungasalu, B. A. (2025). *Pengenalan Aplikasi Blooket Sebagai Media Pembelajaran Di Sma Teruna Bakti Waena Jayapura*. 9(1), 49–52.
- Sinaga, N., Widyanoro, A., & Nurjannah, A. (2025). *The effectiveness of blooket on students' vocabulary learning among secondary school students*. 9(2), 1273–1288.
- Sulmayanti, I., Kandau, T. L., & Yanti, Y. (2025). *Pembelajaran Berbasis Games Berbahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Era Digital Pendahuluan*. 5(3), 2290–2297.
- Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)*. 8.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). *MEMAHAMI SUMBER DATA PENELITIAN : PRIMER, SEKUNDER, DAN TERSIER*. 5(September), 110–116.
- Sung, Y., Chang, K., & Liu, T. (2016). *Computers & Education The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance : A meta-analysis and research synthesis*. *Computers & Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Suryaman, Qomaria, nurul ismi, & Sari, P. titik. (2022). *PEMBERDAYAAN RUMAH BACA “ PELANGI ” SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN*. 3(3), 305–311. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2646>
- Susilawati, N. (2021). *Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme Nora Susilawati Universitas Negeri Padang Email : norasusilawati1973@gmail.com*. 2(3), 203–219.
- Susilo, P. M., Theresia, T., Nathania, C., & Merrino, R. (2022). *USING BLOOKET TO IMPROVE CHINESE VOCABULARY STUDY FOR 11 TH*. 4(1), 501–506.
- Syafitri, R. A., & Tressyalina. (2020). *The Importance of the Student Worksheets of Electronic (E-LKPD) Contextual Teaching and Learning (CTL) in Learning to Write Description Text during Pandemic COVID-19*. 485(Icile), 284–287.
- Syahidin. (2020). *Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi sekolah*. 1(3), 373–380.
- Taneo, S. P., Kota, M. K., & Mone, A. F. (2023). *PERAN GURU SEBAGAI PEMBIMBING DAN MOTIVATOR DALAM MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA KELAS III SDI FATUFETO 1 KUPANG*. 2(3), 1–11.

- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). *Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner : Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak*. 4(1).
- Tuna, Y. (2021). *Literasi digital dalam pembelajaran di sd sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik*. 2005(November), 388–397.
- Utari, A. F. (2018). *MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR DI KELAS I SEKOLAH DASAR*. 1–14.
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). *GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA EKONOMI*. 10(1), 444–459.
- Wahidah, Z., & Habibi, M. W. (2023). *Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Biologi pada Materi Animalia dengan Konteks Ikan Hias Hasil Tangkap Nelayan di Selat Bali*. 09, 67–78.
- Widyawati, T., & Kusumaningrum, D. (2019). *PENERAPAN MEDIA MINIATUR UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA KELAS IV TEMA 8 SUB TEMA 1 SDN 2 PERMANU PAKISAJI MALANG TAHUN AJARAN 2018 / 2019*. September, 1–2.
- Wismanto, A., Uluuddin, A., & Siroj, muhammad badrus. (2022). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada*. 11(1).
- Yulismar, Marlina, L., Pasaman, M. I. N., & Padang, M. I. N. K. (2025). *Penggunaan Game Edukasi Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN*. 1(3), 95–99.
- Zahra, S. B. (2020). The Benefits of Gamification in Learning. *International Journal of Advance Research and Innovative Ideas in Education*, 6(2), 1671–1675.