

DAFTAR PUSTAKA

- Ababil, A. M. S., Abidin, Z., Saifuddin, & Fawait, A. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1(4), 316–322. <https://ijoed.org/index.php/ijoed>
- Adillia, F., & Salimi, M. (2025). Inovasi Pembelajaran: Penerapan Model Game Based Learning (GBL) dengan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3), 1989–1996.
- Ajilaksana, B., Josi, A., & Andriyanto, S. (2023). Implementasi Metode Inkuiri dalam Game Edukasi Penalaran Siswa Kelas SD Berbasis Android. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 1(2), 109–123. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v1i2.165>
- Amijaya, L. S., Ramdani, A., & Merta, I. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Pijar MIPA*, 13(2), 94–99. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13.i2.468>
- Anggraena, Y., Ginanto, D. E., Kesuma, A. T., & Setiyowati, D. (2025). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum 2013 (Revisi). *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia*, 1–159. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/26611/>
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhapip, L., & Setiyowati, D. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*, 1–149. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/26611/>
- Anshori, I. T., & Bashir, U. P. M. (2024). Gamifikasi : Efektivitas Game Interaktif dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 4(4), 188–198. <https://jurnalp4i.com/index.php/language>
- Anwar, R. N. (2025). Integrasi Pendidikan Karakter Islami dengan Dimensi Profil Lulusan dalam Membentuk Generasi Beriman dan Bertakwa. *Prosiding Seminar Nasional FKIP UST Yogyakarta*, 514–520. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SNPST/article/view/3618>
- Ardhi, M. W., Praptiwi, E., & Ernawati, D. (2024). Eksplorasi Professional Learning Community (PLC) pada Dimensi Supportive and Leadership di Sekolah Dasar Program Khusus. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 301–310. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.766>

- Ariyati, S. D., Wardatussa'idah, I., & Sumantri, M. S. (2025). Implementasi Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Deep Learning. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 213–224. <http://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/6076143>
- Athira, F. I., Wari, M. D., Susyatni, M., Fadhillah, M. R., Japa, L., Waro'ah, L., & Hariadi, I. (2026). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Blooket Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Dan XI Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA Original*, 9(2), 836–842. <https://doi.org/10.29303/jpmppi.v9i2.15540>
- Barokah, W. U. (2021). Upaya Peningkatan Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Kolaboratif. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 1(2), 167–177. <https://jurnalp4i.com/index.php/action/article/view/638>
- Bernanthos, B. (2022). Pedoman strategi, kontrak, media, penilaian dan monev pembelajaran. *Book Universitas Borobudur*, (1).
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 127–133. <http://umbidharma.org/jipp>
- Do, A. T. P. N., Rahawarin, B., Zulaikha, S., & Takdir, M. (2025). Potensi Penerapan Deep Learning dalam Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 472–485. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1613>
- Fajar, M. A., & Surawan. (2025). Pemanfaatan Media Blooket Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Sains Student Research*, 3(5), 442–451. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i5.5627>
- Fatmawaty. (2024). Deep Learning : Sebuah Pendekatan untuk Pembelajaran Bermakna. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 71–85. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i1.2121>
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis literatur: pendekatan pembelajaran deep learning dalam pendidikan. *JINU: Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(3), 50–57. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 381–389. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.65>
- Hasbullah, R. A., Awaliyah, F. R., Adam, A., & Mastia, H. (2025). Gamifikasi dalam Pengembangan Bahan Ajar : Strategi Peningkatan Motivasi Belajar di Era Gen Z. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4),

263–280.

<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/8325>

Huda, K. (2020). Modul Pembelejaraan SMA BIOLOGI. *Modul Biologi Kelas X. KD* 3.10, 1–54.
https://repositori.kemendikdasmen.go.id/22023/1/X_Biologi_KD-3.10_Final.pdf#:~:text=Direktorat SMA%2C,M.Pd. SMA Negeri 1

Ilhamdi, M. L., Novita, D., & Rosyidah, A. N. K. (2020). Pengaruh Model pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA SD. *Jurnal Kontekstual*, 1(2), 49–57.
<http://jurnal.umus.ac.id/index.php/kontekstual>

Islami, M., & Soekamto, H. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 383–392. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.48338>

Jamilah, I. I., Aramudin, & Amin, M. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3825–3833.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

Khairunnisa, C. F., Shavab, O. A. K., & Sofiani, Y. (2025). Peningkatan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Blooket di Kelas XI.2 SMAN 1 Darma. *Jurnal Artefak*, 12(2), 279–288.
<https://doi.org/10.25157/ja.v12i2.21457>

Khotimah, D. K., & Abdan, M. R. (2025). Analisis Pendekatan Deep Learning untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI di SMKN Pringkuku. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 866–879.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1466>

Lakoro, N., Dama, S. M., Bahsoan, F. Z., Dunggio, S. J. M., Mokodompit, R., Apadu, R., & Didipu, H. (2025). Gamifikasi dalam Pendidikan: Solusi Pembelajaran Digital yang Efektif dan Menyenangkan. *Matano: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 72–81.
<https://doi.org/10.51574/matano.v1i2.3216>

Menterek, R. M., Poluan, D., Pangkey, R. D. H., & Legi, M. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 970–975.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10042375>

Nababan, D., Sihombing, G., & Perangin-angin, H. E. br. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Inquiry dapat Menjadikan Siswa Aktif dalam

- Pembelajaran. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 923–932. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Nanda, M. F., Maulanah, S., Hidayah, T. N., Taufiqurrahman, A. M., & Radianto, D. O. (2024). Analisis Pentingnya Pengelolaan Limbah Terhadap Kehidupan Sosial Bermasyarakat. *Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 97–107. <https://doi.org/10.61132/venus.v2i2.255>
- Nirmala, Sarlin, M., & Nurainun. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Aplikasi Blooket pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 20 Pulubala. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 35780–35783. <https://www.blooket.com/>
- Nugroho, F. H., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Nurhakim, H. Q., Rojibillah, I., Harsing, Supiana, & Zakiah, Q. Y. (2025). Inovasi Kurikulum dan Teknologi Pembelajaran (Deep Learning). *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(02), 134–143. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v6i02.9487>
- Nurul, A., Iskandar, S., Amalia, M., & Naziha, P. F. (2025). Konsep dan Implementasi Pendekatan Deep Learning di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1661–1672.
- Pisba, S. M. D., & Rahmanto, M. A. (2025). Blooket as a Gamification Tool in Aqidah Akhlak Learning: Implications for Student Outcomes. *Journal of Islamic Education Students (JIES)*, 5(1), 58–71. <https://doi.org/10.31958/jies.v5i1.14778>
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2021). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109–120. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>
- Prayoga, M. D., Sasmita, W., & Mahendra, A. (2025). Pembelajaran Mendalam : Penekanan Pada Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Penilaian Belajar Siswa. *Journal of Global Humanistic Studies*, 3(3), 548–554. <https://philosophiamundi.id/index.php/philosophia/article/view/144>
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsu, A. F. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif. *Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12–24. <https://journal.uiad.ac.id/index.php/JPKDK%0AMeningkatkan>

- Rahmawati, Y., Mu'ti, A., Suyanto, & Herianingtyas, N. L. R. (2025). Pembelajaran Mendalam : Transformasi Pembelajaran Menuju Pendidikan Bermutu. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18(1), 1–16. <https://doi.org/10.24832/jpkp.v18i1.1281>
- Raup, A., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Supiana, & Zaqiah, Q. Y. (2022). Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3258–3267. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.805>
- Rismayanti, R., Rayhan, M. A., Adzim, Q. K. El, & Fatihah, L. A. (2023a). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>
- Rismayanti, R., Rayhan, M. A., Adzim, Q. K. El, & Fatihah, L. A. (2023b). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/791%0Ahttps://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/download/791/532>
- Sunny, V., Siti Sundari, F., & Kurniasih, M. (2023). Penerapan Model Project Based Learning dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E di SDN Polisi 1 Kota Bogor. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1070–1079. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.788>
- Suparman, & Junaidi. (2023). Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3950–3958. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Uar, N. D., Murti, S. H., & Hasidudanto, S. (2016). Kerusakan Lingkungan Akibat Aktivitas Manusia pada Ekosistem Terumbu Karang. *Majalah Geografi Indonesia*, 30(1), 88–95. https://repositori.kemendikdasmen.go.id/22023/1/X_Biologi_KD-3.10_Final.pdf#:~:text=Direktorat SMA%2C,M.Pd. SMA Negeri 1
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1–19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>

- Wahab, A., Syahid, A., & Junaedi, J. (2021). Penyajian Data Dalam Tabel Distribusi Frekuensi Dan Aplikasinya Pada Ilmu Pendidikan. *Education and Learning Journal*, 2(1), 40–48. <https://doi.org/10.33096/eljour.v2i1.91>
- Wulandari, A., Apsari, L., Febrian, M. R., Maulida, R., Zaini, M., Putra, A. P., Fajeriadi, H., Belawati, O., & Otari, W. H. (2025). Implementasi pendekatan inkuiri dalam pembelajaran biologi untuk meningkatkan kualitas belajar siswa SMP. *Journal of Biology Creative Education*, 2(1), 18–22. <https://doi.org/10.20527/bioco.v2i1.14207>
- Zulfa, L., Fauzi, H., & Kamal, R. (2025). Analisis Sistematis Strategi Pembelajaran Inkuiri terhadap Pengembangan Keterampilan Abad 21. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 4(1), 382–390. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v4i1.2182>