

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- . 2019. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasanuddin, M. I. 2024. *Evaluasi Pembelajaran Teori dan Praktik*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Manaf, A., & Khotimah, H. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: LPP Unismuh Makassar.
- Nuryadi. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Palupi, D., Primayanto, D., Legowo, B., & Nadziyah, S. 2025. *Model dan Metode Pembelajaran Abad 21*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P., & Apsari, R. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rahim, A., dkk. (2023). *Motivasi belajar dan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta: Sekretariat Negara*.
- Simatupang, H. 2019. *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke 21*. Surabaya: CV Cipta Media Edukasi.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- . 2019. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- . 2020. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- . 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- . 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- . 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- . 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik penelitian pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suzana, Y., & Jayanto, I. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Adab.

Jurnal:

- Afifah, F. N. 2023. Peran Pendidik Dalam Pengembangan Efektivitas Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(4), 1086-1089. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i4.138>. diakses 20 Januari 2026
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. 2024. Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4(4). <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766> diakses 03 Maret 2026
- Aisha Hanif, N. R. 2023. Pendampingan Pembelajaran Spreadsheet Untuk Siswa Akuntansi di. *I-Com: Indonesian Community Journal* , 3(2), 635-642. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i2.2559> diakses 7 Juni 2026
- Almuntsr, N. M., Muhamad, H. B., San, O. T., & Shah, S. M. 2024. *Using Gamification in Accounting Education: A Systematic Literature Review (2017 – 2023)*. *International Journal Of Academic Research In Business And Social Sciences* 14(2). [10.6007/IJARBSS/v14-i2/20887](https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v14-i2/20887) diakses 10 Februari 2026
- Andriani K, M., Maemonah, & Wiranata, R.R.S. 2022. Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner Dalam Pembelajaran: Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 - 2020. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 5(1), 78-91. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.263> diakses 21 Januari 2026
- Aprilia, L., Pribadi, R, A., Alamsyah, T, P., 2025. Analisis Hubungan Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran

- Matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(4) <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34250> Diakses 23 Agustus 2026
- Ariani, D. 2020. Gamifikasi Untuk Pembelajaran. *Jurnal Inovatif Pembelajaran*, 3(2). <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09> diakses 21 Januari 2026
- Ariani, D., Widyaningrum, R., Suprayekti. 2024. Gamifikasi Berbasis Website Untuk Mata Kuliah. *Jurnal Inovatif Pembelajaran*, 7(2), 23-36. <https://doi.org/10.21009/JPI.072.04> diakses 7 Februari 2026
- Arifin, Z. 2016. Tiga alternatif pendekatan pembelajaran ditinjau dari sudut pandang psikologi. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 1(1). [Artikel resmi Zainal Arifin – SABILARRASYAD](https://doi.org/10.21009/JPI.072.04) diakses 21 Januari 2026
- Ayunda, V., Jannah, A. M., & Gusmaneli. 2024. Metode Pembelajaran yang Efektif Dalam Pendidikan Dasar. *WATHAN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 2(3). <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.139> diakses 7 Februari 2026
- B, Mahirah. 2018. Evaluasi Belajar Siswa (Siswa). *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4269> diakses 9 maret 2026
- Blayney, P., & Freeman, M. 2008. Individualised Interactive Formative Assessments to Promote Independent Learning. *Journal Of Accounting Education*. 26(3). <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2008.01.001> diakses 19 Agustus 2026
- Darmanto & Rahmadhani, A. N. 2023. Implementasi Evaluasi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MI Islamiyah Muhammadiyah Walikukun. *J-MPI: Jurnal Manajemen Pendidikan, Penelitian dan Kajian Keislaman*, 2(2). [PDF Darmanto & Rahmadhani \(2023\)](https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4269) diakses 10 maret 2026
- Desriana, R. 2019. Kemampuan Berpikir Logis Dan Disposisi Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from <https://repository.upi.edu> <http://unggah.repository.upi.edu> diakses 10 Agustus 2026
- Erawati, D. 2022. Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*, 5(5) 1086-1093. Universitas Sebelas Maret. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84421> diakses 21 Januari 2026
- Erdiana, A., Ngatmini, & Winarni, S. 2024. Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2). <https://doi.org/10.30605/jsdp.7.2.2024.4226> diakses 19 Februari 2026

- Faizah, H., & Kamal, R. 2024. Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466-476. [Akses artikel Faizah & Kamal \(2024\) – Jurnal Basicedu](#) diakses 21 Januari 2026
- Faridah, L, N., Rochmawati. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Program Pengolahan Angka (*Spreadsheet*) Untuk Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Kalitengah Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. 7(3). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/30566?utm_source=chatgpt.com diakses 5 Agustus 2026
- Febiola, S., & Evianti, D. 2021. Analisis Penggunaan *Software* Akuntansi *Spreadsheet* Terhadap Ketepatan Pencatatan Penjualan dan Penyajian Laporan Keuangan Pada PT. Indomaret Cabang Bogor 2. *JIKES: Jurnal Informatika Kesatuan* 1(2). <https://doi.org/10.37641/jikes.v1i2.1367> diakses 10 Agustus 2026
- Firdaus, D. 2022. Permainan DISCO TKO Menggunakan *Google Sheets* Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas IXA Smp Negeri 1 Welahan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2). [10.36418/japendi.v3i2.567](https://doi.org/10.36418/japendi.v3i2.567) diakses 5 Agustus 2026
- Haryati, A. 2022. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran IPA Rangkaian Listrik Sederhana Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2(1), 83-90. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1807> diakses 21 Februari 2026
- Haryati, D. 2016. Efektivitas Pemanfaatan Lingkungan Sekolah. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Vol 3 No. 2*. [Link artikel resmi Haryati \(2016\)](#) diakses 20 Februari 2026
- Hasanah, N., Haslindah, & Hasbi, H. 2025. Optimalisasi Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Spreadsheet* dan Sistem Informasi Manajemen dalam Proses Pengauditan Laporan Keuangan. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)* 4(2). <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.964> Diakses 10 Agustus 2026
- Ismail, M, I., Bakar, N, A, A., & Mohamed, M. 2019. *Ludological Application In The Gamification Of Tertiary Level Education*. *Voice Of Academia*, 16(2). [Repository resmi Ismail dkk. \(2020\) – UiTM](#) diakses 5 Agustus 2026
- Izard, C. D., & Reeve, J. M. (1986). Electronic spreadsheet technology in the teaching of accounting and taxation—Uses, limitations, and examples. *Journal of Accounting Education*, 4(1), 161–175. [Artikel/sumber bibliografis Izard & Reeve \(1986\)](#) diakses 10 Agustus 2026
- Juliansyah, A. D., & Darmawan, D. 2025. Dampak Metode Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Tanbusai* 9(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.33229> diakses 20 Februari 2026

- Jusuf, H. 2016. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM* 5(1). [PDF Jusuf \(2016\) – Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran](#) diakses 10 Agustus 2026
- Kalay, A., & Arikan, Y. D. (2023). The effects of gamified instructional material on learners' perceived motivation and academic achievement. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 6(3), 789-807. [DOI 10.31681/jetol.1353075](#) diakses 7 maret 2026
- Karomah, N., & Hanif, M. 2025. Penerapan Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 882-888. : [Karomah & Hanif \(2025\) – Al-Ilmiya](#) diakses 1 Agustus 2026
- Khaerunnisa & Rama, B. 2024. Landasan Teori Strategi Pembelajaran (Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme dan Humanisme). *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3). [PDF Khaerunnisa & Rama \(2024\)](#) diakses 1 Agustus 2026
- Khairunnisa, & Jiwandono, I. S. 2020. Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1). . <https://doi.org/10.30651/else.v4i1.3970> diakses 5 Agustus 2026
- Klaudia, S. 2025. Peran Gamifikasi dalam Pembelajaran Akuntansi: Inovasi Edukasi atau Sekadar Hiburan?. *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN)* 10(1). [Akses artikel Klaudia \(2025\)](#) diakses 2 Agustus 2026
- Kurnia, V., Sastrawijaya, Y., & Daryanto. 2022. Penerapan *E-Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif Kelas XII Multimedia Di SMK Negeri 50 Jakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1). [Akses artikel Kurnia dkk. \(2022\)](#) diakses 31 Juli 2026
- Lee, L., Shifflett, E., & Downen, T. 2019. Teaching Excel shortcuts: A visualization and game-based approach. *Journal of Accounting Education*, 48, 22–32. [Artikel resmi ScienceDirect](#) diakses 24 Agustus 2026
- Legowo, Y. A. 2022. Gamifikasi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Primary Education*, 3(1). <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43> diakses 5 maret 2026
- Mabruri, M. I. 2022. Simulasi Rasio dan Proporsi Menggunakan *Google Spreadsheet*. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1). [Download PDF Mabruri \(2022\)](#) diakses 15 Agustus 2026
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. 2023. Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 5(1). [Akses artikel Magdalena, Fauzi & Putri \(2020\)](#) diakses 10 Maret 2026

- Majid, N. H. A., & Sagoro, E. M. (2018). *Implementing the gamification learning method to improve learning results of adjusting journal*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(2), 59–69. [Artikel resmi di Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia – UNY](#) diakses 10 Agustus 2026
- Mubarok, M. Z. 2018. Pengaruh Bentuk Latihan *Envelope Run* dan *Boomerang Run* Dengan Metode Latihan Repetisi Terhadap Peningkatan Kelincahan Pemain Sepak Bola. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 301-311. [Artikel resmi Mubarok \(2018\) – Biormatika](#) diakses 10 Agustus 2026
- Muchsini, B., Siswandari, Gunarhadi, & Wiranto. 2023. *Promoting College Students' Computational Thinking: The Use of Constructionism-Based Accounting Spreadsheets Designing Activities*. Cogent Education, 10(1). [PDF artikel Muchsini dkk. \(2023\)](#) diakses 10 Agustus 2026
- Muid, A., & Puspitasari, M. 2025. Teknik Penilaian Hasil Evaluasi. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Pendidikan Islam*, 16(16). doi:10.51878/jippi.v16i16.140 diakses 1 Agustus 2026
- Munirah. 2018. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran (Perhatian dan Motivasi, Keaktifan, Keterlibatan Langsung, Pengulangan, Tantangan dan Perbedaan Individu). *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1). doi:10.24252/auladuna.v5i1a10.2018 diakses 1 Agustus 2026
- Muslimatin, S. R. 2022. Penerapan Variasi Metode Dalam Pembelajaran SKI di Kelas V MI Miftahul Ulum Karangagung, Glagah, Lamongan. *EDU-RELIGIA: Jurnal Keagamaan dan Pembelajarannya*, 5(1). [Artikel resmi Muslimatin \(2022\)](#) diakses 15 Agustus 2026
- Nashiroh, M., & Sukirno. 2020. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1). [PDF resmi Nashiroh & Sukirno \(2020\) – UNY](#) diakses 9 Agustus 2026
- Nurfitriani, K.,N. & Hakim, I.. 2025. Efektivitas Penggunaan Praktik Baik *Gamification* Dalam Proses Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi. *LIABILITIES (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 8(1). [Artikel Nurfitriani & Hakim \(2025\) – LIABILITIES](#) diakses 12 Agustus 2026
- Pariama, B., Elfariyah, D., Harahap, K., Prabudi, M. I., & Fiqri, M. A. 2025. Bentuk dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Mudabbir*, 5(1). <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.656> diakses 20 Februari 2026
- Perry, S. C. 2026. Supporting first-year chemistry undergraduates in data analysis through a gamified Excel escape room. *ournal of Chemical Education*, 103(2). <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.5c01679> diakses 10 Agustus 2026

- Putri, J. A., & Abimanyu, A. 2024. Pentingnya Evaluasi Hasil Belajar di SMP. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 15(2). [PDF Putri & Abimanyu \(2024\)](#) diakses 20 Februari 2026
- Ramli, R., Damopolii, M., & Yuspian. 2024. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 91-99. [PDF/Full Text di ResearchGate](#) diakses 5 maret 2026
- Rozali, A., Irianto, D. M., Yuniarti, Y. 2022. Kajian Problematika *Teacher Centered Learning* Dalam Pembelajaran Siswa Studi Kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education*, 5(1). <https://doi.org/10.22460/collase.v5i1.9996>. diakses 10 Agustus 2026
- Sabaryati, J., Isnaini, M., Darmayanti, N., Utami, L. S., Niswarryana, A. K., & Sari, N. 2019. Pelatihan *Spreadsheet* Untuk Media Pembelajaran Kreatif dan Solutif bagi Siswa SMA/MA di Kecamatan Narmada. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 2(2). <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i2.883> diakses 10 Agustus 2026
- Saputri, H. A. S., Zulhijrah, Nabila Joti Larasati, & Shaleh. (2023). Analisis instrumen asesmen: Validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda butir soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2986–2995. [Artikel resmi Saputri dkk. \(2023\)](#) diakses 10 Agustus 2026
- Syaadah, Raudatus. dkk., “Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal”. *PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat*. 2, 2022. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298> diakses 10 Agustus 2026
- Sagoro, E. M., Isroah, Yushita, A. N., Setiani, E. P., & Atika. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Vokasi Melalui Gamifikasi Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 20(02). <https://doi.org/10.21831/jpai.v20i2.50873> diakses 10 Agustus 2026
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. [PDF artikel Sailer & Homner](#) diakses 10 Agustus 2026
- Samoi, F., Fanpada, N. 2021. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen, di Kelas X MIA I SMA Negeri 1 ABAD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 490-496. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4784644> diakses 5 Maret 2026
- Sawaluddin, & Siddiq, M. 2020. Langkah-Langkah dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.18592/ptk.v6i1.3793> diakses 5 Maret 2026
- Sjafei, I. 2022. *Flipped Learning* Sebagai Bentuk Pembelajaran *Blended* di Era Digital (Suatu Tinjauan Konseptual). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(8), 325-337. doi:10.5281/zenodo.6774576 diakses 5 Agustus 2026

- Suhartini, S., Purbasari, Y., & Sari Sakti, E. M. 2022. Implementasi algoritma pada perancangan database e-commerce (Studi kasus Toko Prabu Computer). *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 7(1), 136–143. [PDF artikel Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA Vol. 7 No. 1 \(2023\)](#) diakses 15 Agustus 2026
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). *Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. *JiIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666> diakses 11 Agustus 2026
- Ulhaque, M. I., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. 2024. Gamifikasi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovativ* 7(1). <https://doi.org/10.21009/JPI.071.07> diakses 11 Agustus 2026
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Gamifikasi pembelajaran matematika ekonomi berbasis android. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 444-459. [Artikel Vhalery dkk. \(2024\) – Research and Development Journal of Education](#) diakses 11 Agustus 2026
- Wahyuni, R., Nanda, H. I., & Prinstin, E. 2025. *Implementation of Game-Based Learning Using Classcraft in Spreadsheet Instruction to Enhance Collaboration Among Accounting Vocational High School Students*. *Jurnal Akuntansi dan Auditing*, 22(1). [PDF Wahyuni dkk. \(2025\) – Universitas Diponegoro](#) diakses 11 Agustus 2026
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. 2019. Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693> diakses 12 Agustus 2026
- Widiyanto, D., & Istiqomah, A. 2022. Evaluasi Penilaian Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Umum Berbasis E-Learning. *Jurnal Pendidikan*, 31(2). [Artikel Widiyanto & Istiqomah \(2022\) – Jurnal Pendidikan](#) diakses 1 Agustus 2026
- Wijana, M., & Suardani, A, A, P. 2017 Pengaruh Penerapan Modul-Modul Berbasis Spreadsheet Terhadap Nilai Statistika Mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Bali *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 85-98. <https://doi.org/10.21009/jtp.v19i2.6098> diakses 12 Agustus 2026
- Wisman, Y., Effrata, & Tutesa. 2021. Penerapan Konsep Instrumen Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1). [PDF Wisman, Effrata & Tutesa \(2021\)](#) diakses 1 Agustus 2026
- Wulandari, F. M., Mustofa, R. F., Triyanto, S. A., 2024. Analisis Keaktifan Siswa dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional dengan *Transcript Based Lesson Analysis* (TBLA). *Biosintesa: Jurnal Pendidikan Biologi*. 1(2)35-41. [Artikel resmi Wulandari, Mustofa & Triyanto – BioSintesa](#) diakses 23 Agustus 2026

Zeng, J., Sun, D., Fan, A. C., & Looi, C.-K. 2024. *Exploring The Impact of Gamification on Students' Academic Performance: A Comprehensive Meta-Analysis of Studies From The Year 2008 to 2023*. British Journal of Educational Technology, 55(6). [Zeng dkk. \(2024\) – British Journal of Educational Technology](#) diakses 7 Maret 2026

Zakiyyan, Z, M, N., Hermawan, Y., & Nurdianti, R, R,S. 2025. Pengaruh Kesiapan Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi dan Teknologi*, 2(3). [PDF artikel Zakiyyan dkk. \(2025\) – COSMOS](#) diakses 20 Agustus 2026

Skripsi

Anjelina, D. 2025. *Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMK Kelas X Akuntansi Pada Materi Akuntansi Dasar*. Universitas Galuh.

Damayanti, L. 2016. *Hubungan gaya belajar siswa dengan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN di Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus*. (Skripsi, Universitas Negeri Semarang). Studylibid. [Buka skripsi Damayanti \(2016\) – Studylibid](#) diakses 1 Agustus 2026

Kanapi, Rahma Mustika. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa di MI Al-Qur'an Tempuran Lampung Tengah*. Undergraduate thesis, IAIN Metro [PDF Skripsi Rahma Mustika Kanapi](#) diakses 1 Agustus 2026

Kurniawati, E. 2023. *Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V SD NU Metro*. Undergraduate thesis, IAIN Metro. [Download PDF Kurniawati \(2023\)](#) diakses 11 Agustus 2026

Mumpuni, I. P. 2018. *Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. [PDF skripsi Mumpuni \(2018\)](#) diakses 11 Agustus 2026

Setiyowati, H. 2023. *Sistem Pencatatan Persediaan Bahan Habis Pakai Pada BPKPAD Kabupaten Temanggung*. Respositori Universitas Tidar. [Sumber yang memuat kutipan Amaliyah \(2021\)](#) diakses 11 Agustus 2026

Sumiati. 2025. *Penerapan Model Gamifikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TKR A SMKN 2 Kota Palopo*. Palopo: Institut Agama Islam Negeri Palopo (Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan). [PDF Skripsi Sumiati \(2025\)](#) diakses 11 Agustus 2026

Wardaniati. 2023. *Responsibilitas Dinas Kesehatan Terhadap Perlindungan Konsumen Air Minum Isi Ulang di Kecamatan Tellu Limpoe Kabupaten Sidrap (Analisis Hukum Ekonomi Syariah)*. Parepare: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. [PDF Skripsi Wardaniati \(2023\)](#) diakses 11 Agustus 2026

Prosiding

Ramadhani, E., Ratnapertiwi, F. H., Salma, N. N., Sulikah, & Nurhayati, S. 2022. Analisis Penggunaan Metode *Spreadsheet* dalam Penyusunan Laporan Keuangan. Malang: Universitas Negeri Malang Conferences (Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang). [Artikel Ramadhani dkk. \(2022\) – UM Conferences](#) diakses 11 Agustus 2026