

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, R. F., & Rosyid, H. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Web dengan Gamifikasi sebagai Media Pendukung Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *Tekno*, 29(2), 161.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoretis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72–93.
- Citra Kurniawan, D. K. (2021). Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital pada Pembelajaran Abad 21. In *Academia Publication*. Academia Publication.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Gava Media.
- Destiniar, Irwansyah, D., Tomhart, F., Aliansyah, R., Syapriadi, & Yayang Indra. (2012). Analisis Website Badan Teknologi Nuklir Nasional (BATAN) Bandung. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 13(April), 15–38.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Erwin, W. (2018). Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter. In *Ar-Ruzz Media*. Sr-Ruzz Media.
- Farida, F., Khoirunnisa, Y., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung [Universitas Islam Negeri Raden Intan]. In *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika* (Vol. 11, Issue 2).
- Fitriani, D. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Problem Solvig pada Materi Bangun Datar SMP* [Universitas Islam Negeri Raden Intan].
- Hartono, H. (2012). Pengertian Website. *Pengertian Website Dan Fungsinya*, 10–35.
- Heni, J. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.

- Isnawati, A. U. (2021). *Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021* [Institut Agama Islam Negeri Ponorogo].
- Istighfar, R. N. (2019). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Dengan Hambatan Emosi Dan Perilaku di Slb Handayani* (Issue 2). Universitas Pendidikan Indonesia.
- 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* [Universitas Negeri Yogyakarta].
- Nabilah, D. (2022). *Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Gamifikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa* [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau].
- Nisa, A. H., Mujib, M., & Putra, R. W. Y. (2020). Efektivitas E-Modul dengan Flip Pdf Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02), 14–25.
- Permata, C. A. M. (2020). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi melalui Kahoot! dan Quizizz pada Materi Turunan Fungsi Aljabar sebagai Upaya untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa* [Universitas Sanata Dharma].
- Purniasih, N. K. D., Darmawiguna, I. G. M., & Agustini, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 1–10.
- Rachmawati, E. N. (2014). *Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta* (Issue september).
- Sambung, D., Sihkabuden, & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum. *JINOTEP*, 3(2), 121–129.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Suherli, Suryaman, M., Septiaji, A., & Istiqomah. (2018). *Buku Guru Bahasa Indonesia* (Edisi Revisi, Vol. 1, Issue 1). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Umar, N., & Wiguna, W. (2020). Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya II. *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 1(1), 231–241.
- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, XII(1), 064–078.
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. CV Andi Offset.