

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, A. (2019). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE TERHADAP KEMAMPUAN MENELAAH UNSUR-UNSUR DAN KEBAHASAAN SERTA MENULIS SURAT PRIBADI DAN SURAT DINAS (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Kota Bekasi Tahun Ajaran 2019/2020)*. 1–23.
- Aeni, S., & Mushafanah, Q. (2019). Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 3, Issue 3).
- Anggreni, N. L., Putu, Subagia, I. W., & Rapi, N. K. (2020). Pengembangan Validitas, Efektifitas dan Kepraktisan Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Terapan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 328–337.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/26109>
- Asyari, M. R., Ramadhani, S., & Baru, S. (2021). Sistem Informasi Arsip Surat Menyurat. *Jurnal Teknologi Dan Informasi Bisnis*, 3(1), 175–184.
- Haderani, H. (2018). Tinjauan Filosofis tentang Fungsi Pendidikan dalam Hidup Manusia. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 41–49.
<https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2103>
- Husniyah, H., & Surjanti, J. (2021). Pengembangan Media Gamifikasi Think Card pada Materi Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar. *Economic Education*

- Analysis Journal*, 10(1), 177–187. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v10i1.39161>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. In *Jurnal TICON* (Vol. 5, Issue 1).
- Khairul, K., Haryati, S., & Yusman, Y. (2018). Aplikasi Kamus Bahasa Jawa Indonesia Dengan Algoritma Raita Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(1), 1–6. <https://doi.org/10.24036/tip.v11i1.102>
- Khurriyati, Y., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mi Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.91-104>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Oktaviani, J. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Siswa Smp. *Sereal Untuk*, 51(1), 51.
- Pradhana, F. R., Harmini, T., & Naufal, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Doa Harian Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode Gamification. *JUMANJI (Jurnal Masyarakat Informatika Unjani)*, 5(2), 99. <https://doi.org/10.26874/jumanji.v5i2.96>

- Rohaila, M. R., & Fariza, K. (2017). *Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan*. 144–154.
- Rosmalita, I. (2021). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DAN ILMU PENGETAHUAN UNTUK MEWUJUDKAN LITERASI DIGITAL DAN EKONOMI KREATIF. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS TANJUNGPURA TAHUN 2021*, 9–25.
- Sahfitri, A., & Hartini, S. (2019). Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar. *Information System For Educators And Professionals*, 3(2), 141–152. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/1085/955>
- Subarna, R., Dewayani, S., & Setyowati, C. E. (2021). Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat* (Vol. 1, Issue 1).
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sujinah. (2020). Indonesian Learning Challenges and Solutions in the Covid-19 Era. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 256–271.
- Supra Romadhoni, G., Munna, N., Pabella Oktaviani, E., Satrio Ardiansyah, A., & Asikin, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

Gamification dan Literasi Matematis pada Model Flipped Classroom untuk Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika (SANTIKA)*, 520–548.

Syaparuddin, S. (2020). Peranan Pendidikan Nonformal Dan Sarana Pendidikan Moral. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 173–186. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/317>

Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>

Wahyudi, R., & Syah, N. (2019). Hubungan Minat Menjadi Guru dengan Kesiapan Mengajar Mahasiswa Prodi Teknik Bangunan. *Jurnal Universitas Negeri Padang*, 6(1), 1–5. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/cived/article/view/104955>

Wiguno, P. S., & Jaja, J. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Teks Surat Berdasarkan Surat Pribadi Dan Surat Dinas Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di Smp. *Jurnal Tuturan*, 8(2), 107–113. <https://doi.org/10.33603/jt.v8i2.2868>

Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *Internet and Higher Education*, 33, 86–92. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>

Yusuf, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Siswa Smp. *Skripsi*, 1–38.