

DAFTAR PUSTAKA

- Akerson, V. L., & Shelley, M. C. (2023). *Proceedings of International Conference on Engineering , Science and Technology 2023* (Issue December).
- Amalia Yunia Rahmawati. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUNYI DAN INDRA PENDENGARAN MENGGUNAKAN MODEL AUDITORY, INTELLECTUALY, REPETITION BERBASIS GAMIFIKASI UNITY2D DI SD/MI*. July, 1–23.
- Angraini, L. M., Susilawati, A., Noto, M. S., Wahyuni, R., & Andrian, D. (2024). *Indonesian Journal of Science & Technology Augmented Reality for Cultivating Computational Thinking Skills in Mathematics Completed with Literature Review , Bibliometrics , and Experiments for Students*. 9, 225–260.
- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Blended Learning Syarah: Bagaimana Penerapan dan Persepsi Mahasiswa. *Jurnal Gantang*, 4(2), 111–119. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1560>
- Dewi, N. S. N., Supriyono, Y., & Saputra, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 382–387. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i3.5146>
- Febrianto, I. P. N., Wahyuni, D. S., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Kelas Xi Mata Pelajaran Biologi Dengan Materi “Sistem Sirkulasi Pada Manusia Dan Sistem Pencernaan Makanan” Di Sma Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 282. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36888>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- joko adi pradana, budi utomo, devy muslianty. (2023). *Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy : 10*(4), 990–999.
- Khie, C., & Budi, K. (2023). *Pengaruh Minat Belajar dan Lingkungan Belajar Terhadap Proses Belajar Aktif Pendidikan Agama Buddha pada Siswa SMP Metta Maitreya Pekanbaru*. 1(2), 271–275.
- Khoiriyyah, S., & Sujalwo, M. (2019). ... *Pembelajaran E-Learning Metode Gamification Berbasis Moodle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X di* <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/78046>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan

- media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- muhammad farid wajdi, unik hanifah salsabila, rizky prabowo, alif fajar restiyanti. (2021). *THE USE OF INTERACTIVE MULTIMEDIA ON STUDENTS* '. 267–272.
- Mujiyanto. (2022). *PENGARUH PENDIDIKAN MONASTIK TERHADAP ADVERSITY*. 08(2), 104–112. <https://doi.org/10.53565/abip.v8i2.677>
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Nurhikmah, H., Aswan, D., Bena, B. A. N., & ... (2023). Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *CARADDE: Jurnal ...*, 6, 146–155. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/view/2074%0Ahttps://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/download/2074/718>
- Octafiani, P., Tejawati, A., & Pohny, P. (2017). Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Konsep Gamifikasi Berbasis Android. In *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)* (Vol. 1, Issue 2, p. 90). <https://doi.org/10.30872/jurti.v1i2.907>
- Palova, D. (2022). *European Journal of Educational Research*. 11(2), 763–779.
- Pendidikan, J. I., Hasnida, N., Ghazali, C., Suppian, Z., Ahmad, H., & Hazwani, S. (2024). *Cakrawala Pendidikan E-learning , assessment competency , and academic performance : A structural equation modeling approach*. 43(2), 288–295.
- Pramono, A., & Setiawan, M. D. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 54. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i1.12573>
- Pujihastuti, A., Waluyo, T., & Murtiyasa, B. (2023). Penerapan Metode Gamifikasi Dengan Pendekatan Hasthalaku Pada Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(4), 415–424. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i4.320>
- Purwidianoro, M. H., & Hadi, W. (2020). Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, dan Minat Belajar Siswa. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(2), 9. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i2.1420>
- Rembulan, A., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Statistika Kelas VIII. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan*

Matematika, 3(2), 84–98. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i2.1221>

- Romadhoni Supra, 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.
- Satrio, A., & Rini, T. P. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Pengenalan Lingkungan Lahan Basah Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(4), 386. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v12i4.39591>
- Shalikhah, N. D. (2017). Lectora Inspire Interactive Learning Media as Learning Innovation. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Shebastian, I. G. R., Putrama, I. M., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan” Pada Mata Metode Gamefikasi Untuk Siswa Kelas Ii Di Sekolah Dasar. *Karmapati*, 9(Mdlc), 8–20.
- Suarmini, M. (2019). *Kekurangan Gamifikasi*. 2(2).
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). *Computers in Human Behavior Gami fi ed learning in higher education: A systematic review of the literature*. 87(February), 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Wisnumurti, A., Mahendra, C., Suyudi, S., & Yani, R. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Pembelajaran Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Informatika (JTMEI)*, 2(1), 20–30.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Zahara, R., Negeri Keumuneng Hulu, S., Timur, A., Eko Prasetyo, G., & Mirza Yanti, D. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *Jurnal*

Ilmu Pendidikan (SOKO GURU), 1(1), 76–87.
<https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>

