

DAFTAR PUSTAKA

- Anunpattana, P. (2021). *Capturing Potential Impact of Challenge-Based Gamification on Gamified Quizzing in the Classroom*.
- Aribowo, EK. (2014). *Gamification Teknik Game Design untuk Kemudahan Training Karyawan*.
- Carolus, R., Yunior, & Gormantara, A. (2022). *Penerapan Gamification Dalam Bidang Pendidikan Formal Dan Nonformal: Survey Paper*. "KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi 2 (2): 352–65.
- Depdiknas (2016). *Permendiknas No 22 Tahun 2016 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Fatmawati, & Yusrizal. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Alam dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Era Pandemi COVID-19*. *ESJ (Elementary School Journal)*. PGSD FIP UNIMED, 11(3), 275-283
- Hadiyani, D & Iskandar, M. (2021). *Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta*.
- Irsalina, A (2018). *ANALISIS KEPRAKTIKAN PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD) BERORIENTASI BLEANDED LEARNING PADA MATERI ASAM BASA* *Practicality Analysis of Developing the student Worksheet Oriented Blended Learning in Acid Base Material*. 3(3), 171-182
- Hutapea, N. M. (2020). *Pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan pembelajaran berbasis masalah untuk memfasilitasi pemahaman matematis peserta didik*. 04(02), 800-812
- Jeklin, A. (2021). *Penerapan Media Presentasi Classpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19. Jakarta*.
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran*. " *Jurnal TICOM* 5 (1).
- Kementerian, P & K. (2018). *Model Gamifikasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring*. Bandung: PP Paud dan Dikmas
- Kim, S. (2018). *Gamification in Learning and Education*. Switzerland: Springer International Publishing AG.

- Lutfina, E. (2023). *PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN DENGAN KONSEP GAMIFIKASI Systematic Literature Review*.
- Mahadewi, A. (2014). *Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Bratan II No. 107 Surakarta Tahun Ajaran 2014*. Skripsi UMS
- Maydiantoro, A. (2019). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development)*.
- MENTERI PENDIDIKAN, K., RISET, D. T., & INDONESIA, R. (2024). *Menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik indonesia*.
- Mukarromah. (2021). *Gamifikasi Berbasis Aplikasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Noralia, P., & Richardus, E.I. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*.
- Sailer, M., & Monher, L. (2020). *The Gamification of Learning: a Meta Analysis. Edu Psychol Rev, 32, 77-112*.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Takdir, M. (2017). *Kepomath Go Penerapan Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa*.
- Tegeh. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha. Ilmu.
- Wasetya. F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar*.
- Wiryokusumo, Iskandar. (2014). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.