

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Qurotul, Ninda Lutfiani, and Muhammad Suzaki Zahran. "Analisis gamifikasi ilearning berbasis teknologi blockchain." *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal* 2.1 Juni (2021): 79-85.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Ariani, Y., & Widodo, W. (2022). Studi dampak pembelajaran IPA via daring terhadap pelaksanaan praktikum di sekolah menengah pertama. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 129-134.
- Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(4), 945-958.
- Firdaus, Ridho, and Muhammad Faisal. "Pengabdian pada perguruan tinggi: Publikasi gamifikasi dalam pendidikan." *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat* 2.1 (2021): 19-25.
- Fitria, R. N., Murtafiah, W., & Lusiana, R. (2023, June). Pengembangan pembelajaran gamifikasi materi persamaan lingkaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. In *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 2, No. 2, pp. 347-355).
- Jusuf, Heni. "Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran." *Jurnal TICom* 5.1 (2016): 1-6.
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33-42
- Mumpuni, Intan Primaniar, and Endra Murti Sagoro. "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.” Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia 7.5 (2018).

Mahendra, C., Prabowo, R. E., Paath, D. K., Mili, W. N., & Dwi, B. (2023). Gamifikasi dalam Pendidikan STEM: Transformasi Pembelajaran dan Pemberdayaan Siswa menuju Industri 5.0. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 12(3), 92-100.

Naatonis, Remerta N., et al. “Media Gamifikasi Dan Self Regulated Learning Sebagai Solusi Peningkatan Kemampuan Profil Pelajar Pancasila.” SIPTEK: Seminar Nasional Inovasi dan Pengembangan Teknologi Pendidikan. Vol. 1. No. 1. 2023.

Pasau, Guntur, and Adey Tanauma. “Pemodelan sumber gempa di Wilayah Sulawesi Utara sebagai upaya mitigasi bencana gempa bumi.” *Jurnal Ilmiah Sains* 11.2 (2011): 202-209.

Praptomo, Sidik, Hizkia Hendra Rianingsih, and Aldina Kusuma Dewi. "Peran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Pengalaman Pendidikan Di Era Digital." *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi* 2.1 (2024): 212-220.

Purwono, Setyawati, E., Nisa, K., & Wulandari, A. (2021). Strategi Gamifikasi sebagai Peningkatan Motivasi Kuliah Pemrograman Website Pada Masa Pandemi Covid19. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 129 - 136. doi:10.31328/jointecs.v6i3.2459

Purnama, S. R., Dari, S. W., Ilham, S. M., Kristianti, L., Prasetyani, T. J., & Nurfahrudianto, A. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GEOMETRY OF MATHEMATICS (GEOMATHICS) DENGAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENGATASI LEARNING LOSS PASCA PANDEMI. *JURNAL KOULUTUS*, 5(2), 1-13.

- Rahma, Kamila Aulia, Dewi Mulyati, and Handjoko Permana. "Pengembangan Gamifikasi Untuk Melatihkan Kolaborasi Siswa Sma Pada Materi Termodinamika." Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal). Vol. 11. 2023.
- Rahmawati, Novi. "Pengaruh penerapan model problem based learning berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar." (2023).
- Regita, A. P., & Rani, S. (2023). GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK ANAK SMP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS ANDROID. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 7(1), 117-124.
- Resta Yunita , & Romat Saragih . (2019). Pengaruh Budaya Organisasi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Perum Bulog Divre Jawa Barat. | Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi, 45-50.
- Rosyid, M. F. A., Fanani, L., & Afirianto, T. (2022). Implementasi Gamifikasi dengan Animasi Lottie pada Aplikasi Media Belajar IPA SMPN 1 Sumberrejo. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(5), 2440-2449.
- Rosaline, Nelly, I. Nyoman Larry Julianto, and I. Wayan Mudra. "Penerapan Gamifikasi Pada Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP." *Jurnal Desain* 10.3 (2023): 539-549.
- Sant, C. (2014). Leveling Up: Evaluating Theoretical Underpinnings and Applications of Gamification in the Classroom. Nashville, Tennessee: Vanderbilt University, Peabody College of Education and Human Development.

- Schatten, M., & Schatten, M. (2019). Gamification of Game Programming Education: A Case Study in a Croatian High School. 30th Central European Conference on Information and Intelligent System (pp. 13 - 18). Varaždin, Croatia: Faculty of Organization and Informatics, University of Zagreb. Retrieved from <http://archive.ceciis.foi.hr/app/index.php/ceciis/index/pages/view/ProceedingsArchive2019>
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104-109.
- Yaniaja, A. K., H. Wahyudrajat, and V. T. Devana. "Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. ADI Pengabdian Kepada Masyarakat, 1 (1), 22–30." (2020).
- Yulianti, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Saintifik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 996-1007.