

DAFTAR PUSTAKA

- Anugerah Bagus Wijaya¹, M. Suyanto², S. (2017). Gamifikasi Pelajaran Sejarah Perjuangan. 10(1), 23–35.
- I Gusti Putu Asto. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macam- Macam Gerbang Dasar Rangkaian Logika Di Smk Negeri 2 Bojonegoro Abstrak. 177–181.
- Sugiyono.(2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung : Alfabeta.
- Safitri, A., Arifin, S., & Narulita, S. (2014). Penerapan Metode Ceramah dan Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Negeri 44 Jakarta. *Jurnal Studi Al-Qur'an*, 10(2), 132–144.
- Sari, B. W., Utami, E., & Fatta, H. Al. (2015). Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 5(2), 155–166. Retrieved
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik.* (Edisi.Revisi), Jakarta : Rineka Cipta
- Hendro Darmojo. (2016). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk Sekolah dasar di SDN 1 Bakit Tinggi.*
- Takdir, M. (2017). Kepomath Go “ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .” *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(1), 1–6.
- Unaisah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain Di Smk Negeri 1 Saptosari.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.*
- Wiratama, A. A. S. (2015). Penerapan Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat Dan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sma Negeri 2 Salatiga. *Jurnal Universitas Kristen Satya Wacana*, 1–19.

- Fatimah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 Pada Materi Gula dan Hasil Olahnya untuk Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Sewon. *Jurnal Program Studi Pendidikan Teknik Boga*, 2, 1–167
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Utami, wiwiek zainal sri. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Minat Belajar Siswa Tunagrahita. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(April), 76–87.
- Yorida, (2015). Pengembangan bahan ajar gamifikasi pada materi bangun ruang sisi lengkung siswa Smp. *Jurnal fakultas tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri raden intan lampung*
- Purwodani, D. L. (2016). Pengembangan multimedia berbantuan Interactive Whiteboard dengan Prinsip Gamification. *Jurnal Pascasarjana Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 119–126.
- Sarwiko, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Mx (Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra Pada Jurusan S1 Sistem Informasi. *Jurnal Sistem Informasi*, 1–12.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. *Jurnal STMIK AMIKOM Yogyakarta*, 9(1), 42–53.
- Binato. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal JOIN (Jurnal Online Informatika)*, 2(2), 121–126.
- Böckle, (2018) *Marczewski's Gamefication Framework developer*.