

REFERENCES

- Agustina, D. R., & Wibawa, R. P. (2019). Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *EQUILIBRIUM : Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 7(2), 137.
<https://doi.org/10.25273/equilibrium.v7i2.4779>
- Alshenqeeti, H. (2014). Interviewing as a Data Collection Method: A Critical Review. *English Linguistics Research*, 3(1). <https://doi.org/10.5430/elr.v3n1p39>
- Anggraeni, C. W. (2018). Promoting Education 4.0 in English for Survival Class: What are the Challenges? *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 2(1), 12. <https://doi.org/10.31002/metathesis.v2i1.676>
- Bowe, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. doi:10.3316/qj0902027
- Brown, S. (2010). Likert scale examples of survey. *Iowa State University Extension*, 4.
- Chandross, D., & DeCourcy, E. (2018). Serious Games in Online Learning. *International Journal on Innovations in Online Education*, 2(3).
<https://doi.org/10.1615/intjinnovonlineedu.2019029871>
- Eskelinen, S. (2012). *Applying video games in language learning and teaching: the learner perspective: a case study. June.*
<https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/38299>

- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Firmansyah, M. D. (2020). *Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan MDA Framework*. 65.
- Garton, S., & Copland, F. (2018). The Routledge Handbook of Teaching English to Young Learners. In *The Routledge Handbook of Teaching English to Young Learners*. <https://doi.org/10.4324/noe0415400657.ch2>
- Ghani, N. A., Elaish, M. M., Shuib, L., & Al-Haiqi, A. (2019). Development of a Mobile Game Application to Boost Students' Motivation in Learning English Vocabulary. *IEEE Access*, 7, 13326–13337. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2891504>
- Hadi, M. S., Iswan, & Athallah, N. (2020). Efektifitas Gamifikasi dalam Mengajar Bahasa Inggris Secara Daring di Era pandemic. *Semnaslit (Seminar Nasional Penelitian)*, 7(3), 2–9. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Hks14. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, January(6–9)*, 3025–3034.
- Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., & Pal, D. (2015). Likert Scale: Explored and Explained. *British Journal of Applied Science & Technology*, 7(4), 396–403.

<https://doi.org/10.9734/bjast/2015/14975>

- Juliane, C., Arman, A. A., Sastramihardja, H. S., & Supriana, I. (2017). Digital Teaching Learning for Digital Native ; Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), 29–35. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/viewFile/4273/2623>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision Analisis Sekretariat Redaksi : Program Pascasarjana Universitas Budi Luhur Jl . Raya Ciledug , Petukangan Utara , Jakar. *Journal Ticom*, 5(1).
- Kristiadi, D., & Mustofa, K. (2017). Platform Gamifikasi untuk Perkuliahan. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 11(2), 131. <https://doi.org/10.22146/ijccs.17053>
- Lawalata, D. J., Palma, D. I., Pratini, H. S., Matematika, P., & Dharma, U. S. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 255–266.
- Lee, J. J. C. U., & Hammer, J. C. U. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1–5. <http://www.mendeley.com/research/gamification-education-bother-2/>
- Mahayanti, N. W. S., & Utami, I. A. M. I. (2017). Pelatihan dan Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Bahasa Inggris SMP di Kecamatan

Sukasada. *Jurnal Widya Laksana*, 6(2), 145–155.

Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0.

Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora), 5(1), 72.

<https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>

Meriyati, M., & Pd, M. (2020). Memahami Karakteristik Anak Didik. In

PENGARUH PENGGUNAAN PASTA LABU KUNING (Cucurbita Moschata)

UNTUK SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU DENGAN PENAMBAHAN TEPUNG

ANGKAK DALAM PEMBUATAN MIE KERING (Vol. 1, Issue 2).

Pambudi, I., & dkk. (2019). Pengembangan Sistem Pembelajaran Bahasa Inggris

Menggunakan Pendekatan Gamifikasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi*

Informasi Dan Ilmu Komputer, 3(6), 5910–5916. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Pinter, A. (2011). *Children learning second languages*.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *Offender Rehabilitation in*

Practice: Implementing and Evaluating Effective Programs., 9(1), 97–120.

<http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=reference&D=psyc3&NEWS=N&AN=2003-04619-005>

Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi

Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses

Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83–90.

<https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>

Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era

Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830–838.

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/407>

Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). Design and Development Research Methods, Strategies, and Issues (L. Akers & A. Messina (eds.)). In *Lawrence Erlbaum Associates, Inc* (Vol. 4, Issue 1).

Sari, B. W., Utami, E., Al, H., Sari, B. W., Utami, E., & Fatta, H. Al. (2015). Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 5(2), 155–166.

Setiawan, H., Khair, B. N., Ratnadi, R., Hakim, M., & Istiningsih, S. (2020). Developing HOTS-Based Assessment Instrument for Primary Schools. *465*(Access 2019), 216–220. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.054>

Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi. *Academ*, 1–10.
https://www.academia.edu/download/48820040/Tugas_Studi_Literatur_Seminar_1_-_Gamification.pdf

Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. *Conference Series Journal*, 1(1), 1–7.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/crecs/article/view/14284>

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills, Enhanced Edition: Learning for Life in Our Times*. 244.

Trisna, B. N. (2019). Education 4.0 Perubahan paradigma dan penguatan kearifan

lokal dalam pembelajaran matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan*

Matematika, 5(1), 83–92. <https://doi.org/10.33654/math.v5i1.519>

Uhs, Y. T. (2015). *MEDIA MOMS & DIGITAL DADS* (1st Editio).

<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315230214>

Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan

Melalui Pembelajaran. *Isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21*, 2(2), 1–

17.

