

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Sindu, P. I. G., & Angga, K. K. (n.d). THE EFFECTIVENESS OF CONTENT BASED ON DYNAMIC INTELECTUAL LEARNING WITH VISUAL MODALITY IN VOCATIONAL SCHOOL. *2019*, *9*(1), 11-20.
- Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal edukasi elektro*, *5*(1)
- Amiroh. 2019. Mahir Membuat Media Interaktif Articulate storyline. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). Pembelajaran multimedia di sekolah. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arifin, Z., & Wakid, M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *22*(2), 215–226.
- Arviani, S., & Setiawati, D. (2017). MENINGKATKAN WAWASAN DAN KESIAPAN KARIR KELAS OLAHRAGA Abstrak. *Jurnal BK UNESA*, Wawasan dan kesiapan karir menjadi hal yang sangat.
- Atmojo, W. T., Irvansyah, M., & Setiyadi, D. (2019). Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Animasi Berhitung Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Matematika. *Information System For Educators and Professionals*, *4*(1), 35–44.
- Azhar Arsyad. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azhar, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Binanto, I.,. 2010. Multimedia Digital–Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi.
- Bol, T., & van de Werfhorst, H. G. (2013). Educational systems and the trade-off between labor market allocation and equality of educational opportunity. *Comparative Education Review*, *57*(2), 285–308. <https://doi.org/10.1086/669122>
- Candiasa, I. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi Iteman Dan Bigsteps*.
- Chou, Yu-kai. Tanpa Tahun. Gamification & Behavioral Design. <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>. (diakses tanggal 20 Agustus 2021)
- Deklara. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. malang: FIP Universitas Negeri Malang.

- Fahyuni, Eni Fariyatul. 2017. *Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam)*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Fauzi, M., Neolaka, A., & Arthur, R. (2017). Pengaruh Efektivitas Praktik Kerja Industri Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 1 Cibinong Kabupaten Bogor. *Jurnal PenSil*, 6(1), 6. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i1.7247>
- Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil dan Siput.” *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 14(4), 10–13.
- Hamari J, Koivisto J, Sarsa H (2014) Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *Proc Annu Hawaii Int Conf Syst Sci* 3025–3034.
- Heinich, dkk. (1982). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John Willey & Sons.
- Kurniawan, jajang, " modul tutorial instal software offline-online learnin " (bandung: stkip, 2010).
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Makrifah, F. L., & Nuryono, W. (2014). Pengembangan Paket Peminatan dalam Layanan Bimbingan Klasikal untuk Siswa di SMP. *Jurnal BK*, 4(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/viewFile/9031/9010>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259-1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

- Nur Jannah, S. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA ARTICULATE STORYLINE DALAM MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN FIQIH DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 KEDIRI *Ekp*, 13.
- G. Zichermann and C. Cunningham , Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps, Sebastopol: O'Reilly Media, 2011.
- Pradnyana, I. K. A. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN untuk Siswa Tunagrahita dengan Konsep Gamifikasi. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 166–176.
- Prasetyo, I. A., Destya, S., & Rizky. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 37–42.
- Purnamawati, D., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2017). Keefektifan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6 (2), 209. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.2070>
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews). *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, IV(2), 200–207. Retrieved from <http://ejournalab.com/index.php/jsi/article/view/39/pdf>
- Sudira, P. (2013). Pre-vocational course on primary education. *Diambil pada tanggal*, 19.
- Sukardi, Dewa Ketut dan Nila Kusmawati. 2008. Proses Bimbingan dan Konseling di sekolah. Jakarta: Rineka Cipta
- Supriatna, M. 2009. Layanan Bimbingan Karir di Sekolah Menengah. Bandung: UPI.
- Ramadhan Pratama Putra, A. (2016). *JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS LIFE SKILL EDUCATION TERHADAP KETERAMPILAN PRA Oleh : LIFE SKILL EDUCATION TERHADAP KETERAMPILAN PRA*. 1–11.
- Warnilah, A. I. (2018). *Implementasi Alpha Cronbach pada Pengembangan Pembelajaran Pengenalan Sampah Metode MLDC*. 2(1), 18–29.
- Wahyuni, D. S., Agustini, K., & Subawa, I. G. B. (2021). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENGISIAN KONTEN E-MODUL PRE-VOCATIONAL MENGGUNAKAN MOODLE UNTUK GURU BIMBINGAN KONSELING DI SMP NEGERI 4 SINGARAJA (LOKASI

KEGIATAN: DESA SAMBANGAN, SUKASADA, BULELENG-BALI). *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1057.

Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.

Yusuf, Syamsu & Juntika., Nurihsan. 2009. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

