

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman, M. H., Ismail Yusuf Panessai, I., Mohd Noor, N. A. Z., & Mat Salleh, N. S. (2018). Gamification Elements and Their Impacts on Teaching and Learning – a Review. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*, 10(06), 37–46. <https://doi.org/10.5121/ijma.2018.10604>
- Amalia, F., Sulisty, R. T., Santoso, N., & Brata, A. H. (2020). Analisis Kualitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Janapati*, 9(4), 217–227.
- Budiman, A., Arifin, A., & Marlianto, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK di Pontianak. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i2.1556>
- Cahyaningrum, A., Kejora, M. T. B., & Akil. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Learning Madrasah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTsN 1 Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Jonathan, F. C., & Recard, M. (2021). THE IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION CONCECPT INSIDE ONLINE CLASSROOM ACTIVITIES TO PROMOTE STUDENTS' ENGAGEMENT. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 5(2), 176–184. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/IJIET/article/view/3461>
- Khairy, M. S., Wibowo, D. W., & Syahrizal, M. D. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning di LBB Primagama Malang dengan Implementasi Konsep Gamifikasi. *MATICS*. <https://doi.org/10.18860/mat.v13i2.12131>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability (Switzerland)*, 13(4), 1–14. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Mee Mee, R. W., Shahdan, T. S. T., Ismail, M. R., Abd Ghani, K., Pek, L. S., Von, W. Y., Woo, A., & Rao, Y. S. (2020). Role of gamification in

- classroom teaching: Pre-service teachers' view. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(3), 684–690. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i3.20622>
- Naaman, A., Narmin, S., Noori, M., & Ozdamli, F. (2021). Gamification Applications in E - learning : A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Pradnyana, I. K. A., Agustini, K., & Santyasa, I. W. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Kolaboratif Pada Mata Pelajaran Dasar desain grafis. *Jurnal Jendela Pendidikan*.
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN untuk Siswa Tunagrahita dengan Konsep Gamifikasi. *Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 166–176. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i2>
- Prasistayanti, N. W. N., Santyasa, I. W., & Sukra Warpala, I. W. (2019). Pengaruh Desain E-Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Mata Pelajaran Pemrograman Pada Siswa Smk. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 138. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p138--155>
- Ratnawati, N., Sukanto, Ruja, I. N., & Wahyuningtyas, N. (2020). “Defense of the ancients”, gamification in learning: Improvement of student’s social skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(7), 132–140. <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I07.13221>
- Santyasa, I. W. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Makalah. Disajikan dalam Worh Shop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMAN Banjarangkan Klungkung, 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung
- Santyasa, I Wayan. 2009. Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul. Makalah Disajikan dalam Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK Tanggal 12-14 Januari 2009, Di Kecamatan Nusa Penida kabupaten Klungkung
- Santyasa, I W. (2017). Pembelajaran Inovatif. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Undiksha Press.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Winasih, N. W., Santyasa, I. W., & Warpala, I. W. S. (2019). PENGEMBANGAN KONTEN E-LEARNING KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS VIII DI SMP LABORATORIUM UNDIKSHA. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. <https://doi.org/10.23887/jtpi.v8i3.2575>
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & D, V. T. (2020). *PENGENALAN MODEL GAMIFIKASI KE DALAM E-LEARNING PADA PERGURUAN TINGGI*. 2016, 21–29.

