

DAFTAR PUSTAKA

- Andika. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Penyandang Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi (Studi Kasus Siswa Kelas D2 SLB Negeri 2 Buleleng). *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Astuti, I. A., Harwanto, A., & Hidayat, T. (2019). Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework MDLC. *Eksplora Informatika*, 8(2), 158–166. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v8i2.220>
- Damayanti, R. (2019). *PEGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA UNTUK MEREMEDIASI SISWA KELAS VII PADA MATERI TATA SURYA*.
- Darmawan, Y. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “ELEMENTARY COMMUNICATIVE ENGLISH FOR BEGINNERS” MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR*. *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Darnanta. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkonsep Gamification Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Penyandang Tunagrahita (Studi Kasus: Siswa Kelas D2/Semester 2 Slb Negeri 2 Buleleng). *Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Handani, S. W., & Kusuma, T. P. P. (2018). *Perancangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Bagi Pelajar SMP Kelas VIII*. 91–97.
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Kustandi, Cecep, B. S. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalian Indonesia.
- Maryanto, H., Suyanto, M., & Al, H. (2017). Penerapan Gamification Cashflow Sebagai Media Pembelajaran Pengelolaan Keuangan Pribadi Pada Anak Usia Dasar (Studi Kasus : Sdn Plumpung 1 Plaosan Magetan). *Telematika*.
- Maulana, M. (Universitas N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Materi Hidrosfer Kelas X Sma Negeri 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun 2013 / 2014*.
- Mawan A. Nugroho. (2011). 12 Prinsip Animasi. *Oprekzone.Com*, 8. <https://www.mawan.or.id/files/pdf/12> Prinsip

Animasi.pdf%0Ahttp://oprekzone.com/12-prinsip-animasi/

- 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>
- Nahar, N. I. (2016). PENERAPAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM. *British Journal of Haematology*. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x>
- Nasirudin, F., & Mawartiningsih, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Macromedia Flash 8 Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa SMP Kelas VII The Development of Science Learning Media Based on Macromedia Flash 8 Environmental Pollution Material for Junior High School Grade VII . 14*, 509–516.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Oktaviani.J. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI PADA MATERI STATISTIKA SISWA SMP. In *Sereal Untuk* (Vol. 51, Issue 1). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Pratiwi, Y., Budiharti, R., & Ekawati, E. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA TERPADU INTERAKTIF DALAM BENTUK MOODLE UNTUK SISWA SMP PADA TEMA MATAHARI SEBAGAI SUMBER ENERGI ALTERNATIF. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*.
- Priyanto, D. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. 14(1), 1–13.
- Purnasiwi, R., & Kurniawan, M. (2013). Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik Masking. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (DASI)*.
- Rahayu, P., Mulyani, S., & Miswadi, S. S. (2012). Pengembangan pembelajaran IPA terpadu dengan menggunakan model pembelajaran problem base melalui lesson study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2015>
- Romdhoni, F. H., & Wibowo, R. P. (2014). Penerapan Gamification Pada Aplikasi Interaktif Pembelajaran SQL Berbasis Web. *Jurnal Teknik Pomits*, 1(1), 1–6.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, H. H. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saputra, O. (2018). Revolusidalam Perkembangan Astronomi: Hilangnya Pluto Dalam

Keanggotaan Planet Pada Sistem Tata Surya. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1(2), 71.
<https://doi.org/10.23887/jfi.v1i2.13992>

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*.

Sugiyono. (2009). *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Widyaristi, A., Kusuma, G. P., & Budiawan, R. (n.d.). *APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS VIII PADA SEKOLAH MENENGAH*.

Wirawan, Y. M. (2018). *Pengembangan bahan ajar gemifikasi pada materi himpunan untuk siswa SMP*.



