

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ananda, H., R. & Banuera, O. D. 2017. *Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita
- Agung, A. A. G. 2017. *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Albaniyah, Nuraini. 2016. *The Use of Snake and Ladder Game to Develop Students' Understanding of Direct-Indirect Speech*. Thesis. Semarang: FITK UIN Walisongo. 29-38
- Basar, A. M. (2021). *Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19*. Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Volume 2 Nomor 1. 208-218
- Peck, D. (2020). *ADDIE Model: Definition, Benefits, Best Practices (The ADDIE Model of Instructional Design)*. Teachfloor.com. <https://www.teachfloor.com/elearning-glossary/addie-model#:~:text=The%20ADDIE%20approach%20allows%20you,in%20a%20higher%20quality%20product>.
- Durowicz, A., & Bergström, E. 2019. *Establishing Requirements for A Gamified Digital Math Tool in A South African Township Primary School*. *Digitala Vetenskapliga Arkivet*. 1-14
- Educational and Development Forum. 2020. *The Covid-19 Induced Learning Loss – What Is It and How It Can Be Mitigated?*. Tersedia pada: <https://www.ukfiet.org/2020/the-covid-19-induced-learning-loss-what-is-it-and-how-it-can-be-mitigated/> (diakses pada tanggal 14 November 2022)
- Engzell, P., Frey, A., & Verhagen, M., D. 2021, *Learning Loss Due to School Closures During The COVID-19 Pandemic*, *Jurnal PNAS*. Volume 118 Nomor 17.
- Heri. 2020. *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh*. Tersedia pada: <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/> (diakses pada tanggal 23 Agustus 2022)
- Hidayat, S., Apriliya, S., Fauziyaturrosyidah, A., 2021. *Metode Gamification Sebagai Solusi Fenomena Learning Loss Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: A Literatur Review*. *Journal of Elementary Education*. Volume 4 Nomor 5. 741-753.
- Hill, D., & Brunvan, S. 2018. *Gaming the System: Helping Students Level Up Their Learning*. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, Volume 30 Nomor 1, 70–79.
- Jusuf, H. 2016. *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal TICOM*. Volume 5 No.1. Hal 1-5.

- Kemendikbud. *Standar Pendidikan Nasional*. Tersedia pada: <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/standar-nasional-pendidikan/> (diakses pada tanggal 31 Agustus 2022)
- Kemenko PMK. 2022. *Jika Covid 19 Sudah Menjadi Endemi, Penanganannya Jadi Seperti Penyakit Biasa*. Tersedia pada: <https://www.kemenkopmk.go.id/jika-covid-19-sudah-menjadi-endemi-penanganannya-jadi-seperti-penyakit-biasa> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2022)
- Kemennag Jateng. 2021. *Momen Pemulihan Sistem Pendidikan Pasca Pandemi*. Tersedia pada: <https://jateng.kemennag.go.id/2021/10/momen-pemulihan-sistem-pendidikan-pasca-pandemi/> (diakses pada tanggal 31 Agustus 2022)
- Marinda, L. 2020. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman. Volume 13 Nomor 1. 117-152
- Megawati, F. 2016. *Kesulitan Mahasiswa Dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris secara Efektif*. Jurnal Pedagogia. Volume 5 Nomor 2. 147-156
- Mulyatiningsih & Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Murti, I. G. W. P., Murti., P. 2022. *Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru. Volume 5 Nomor 2. 403-414
- Park, M. 2018. *Gamification and Games-Based Learning. Technology And The Curriculum: Summer 2018*. Tersedia pada: <https://pressbooks.pub/techandcurriculum/chapter/minecraft/> (diakses pada tanggal 14 Oktober 2022)
- Priatna, A., Yusuf, A. M., Sobirin, M., & Jajang, J. 2022. *Game Edukasi Interaktif Anak Usia Dini Menggunakan Aplikasi Construct 2*. Jurnal Ilmiah Betrik : Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer. Volume 13 Nomor 2, 191-198.
- Putra, E., Subiantoro, A., W., & Suhartini. 2020. *How Can Scientific Approach Enhancing Student's Curiosity and Learning Outcomes in Science Learning?. Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. volume 541. Hal 138-144
- Rosa, A. S. & Shalahuddin, M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H & Sulthoni. 2019. *Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini*. Volume 9 Nomor 1. 39-44.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudarma, I. K., Tegeh, I M., dan Prabawa, D. G. A. P. 2015. *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi
- Sungkono, 2012. *Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Taufik, A. 2019. *Analisis Karakteristik Peserta Didik*. *Journal Studi Keislaman // El-Ghiroh*, Volume 16 Nomor 1, 1-13.
- Tegeh, I M., Jampel, I N., & Pujawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tung, K. Y. 2017. *Desain Instruksional Perbandingan Model & Implementasinya*. Yogyakarta: Andi.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Tersedia pada: [https://pusdiklat.perpusnas.go.id/public/media/regulasi/2019/11/12/2019\\_11\\_12-03\\_49\\_06\\_9ab7e1fa524ba603bc2cdbeb7bff93c3.pdf](https://pusdiklat.perpusnas.go.id/public/media/regulasi/2019/11/12/2019_11_12-03_49_06_9ab7e1fa524ba603bc2cdbeb7bff93c3.pdf) (diakses pada tanggal 31 Oktober 2022).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003 Tentang *Ketenagakerjaan*. Tersedia pada: [https://kemenperin.go.id/kompetensi/UU\\_13\\_2003.pdf](https://kemenperin.go.id/kompetensi/UU_13_2003.pdf) (diakses pada tanggal 31 Oktober 2022).
- Wahid, R. & Aziz, A. 2020. *Storyboarding: A Model Technique For The Language Learning Process*. *LLT Journal: A Journal on Language and Language Learning*. Volume 25 Nomor 2. 497-504
- Willis, H., S. S. 2003. *Peran Guru Sebagai Pembimbing*. *Jurnal Mimbar Pendidikan*. Volume 22 Nomor 1. 25-31.
- Yasin, Triputra, D., R., Wulandari, H., K., & Rahmawati, T. 2022. *Analisis Kurikulum Merdeka dan Peran Pendampingan Keluarga dan Guru/Dosen dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. Volume 8 Nomor 19. 581-591.