

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Putrama, I.M., Wahyuni, D.S., Mertayasa, I.N.E. 2023. Applying Gamification Technique and Virtual Reality for Prehistoric Learning toward the Metaverse. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(2): 247-256
- Antara, I. P. P. A. (2022). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Pada Pokok Bahasan Termokimia. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 15. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.44292>
- Ariani, D. (2020). *Gamifikasi* untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Astiti, N.N.W., Agustini, K., Santyadiputra, G.S. 2019. Pengaruh E-Learning Moodle Berorientasi Project Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus : Kelas X Desain Komunikasi Visual Pada Mata Pelajaran Sketsa di SMK Negeri 1 Sukasada). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2): 172-185
- Candiasa, I.M. 2020. *Teor Graf*. Undiksha Press.
- Darma, K. A. S., Agustini, K., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengaruh Pembelajaran Mind Mapping Bermediakan Rumah Belajar Jejak Bali Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Anatomi Fisiologi Di Smk Negeri 1 Kubutambahan (Smk Kesehatan). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 261. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18150>
- Dewi, N. S. N., Supriyono, Y., & Saputra, Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Berbasis *Gamifikasi* untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 382–387. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan multimedia pembelajaran *Gamifikasi* Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/jpi.052.05>

- Hemayanti, K. L., Muderawan, I. W., & Selamat, I. N. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas Xi Mia Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 20–25. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- Husniyah, H., & Surjanti, J. (2021). Pengembangan Media *Gamifikasi* Think Card pada Materi Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar. *Economic Education Analysis Journal*, 10(1), 177–187. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v10i1.39161>
- Jayadiningrat, M. G., & Emirensia, K. A. (2018). Peningkatan Keterampilan Memecahkan Masalah Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran Kimia. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- Budiningsih, C. A. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : PT RINEKA CIPTA.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan *Gamifikasi* dalam Proses Pembelajaran. In *Jurnal TICOM* (Vol. 5, Issue 1).
- Yuberti. (2014). Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan. Lampung : Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Kirana, P., Chaeruman, U. A., & Nursetyo, K. I. (2022). Pengembangan “Supermath” sebagai Multimedia Pembelajaran Berbasis *Gamifikasi* untuk Matematika Kelas 2. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 24–29. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.03>
- Lutfi, A., Aftinia, F., & Ipmawati, N. (2021). *Gamifikasi* Untuk Pembelajaran di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Kimia (SNK) 2021*.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep *Gamifikasi*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 166–176.

- Prastiwi, D. N., Setyosari, P., & Husna, A. (2020). Pengembangan Multimedia Tutorial sebagai Suplemen pada Mata Pelajaran Kimia Materi Asam dan Basa Kelas XI. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 69–80. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p069>
- Rezki Nopianty, E., Muhammad Amin Fauzi, Kms., & Mukhtar, M. (2018). Development of Learning Devices Based on Metacognition Approach to Improve Mathematical Communication Ability of Students in State SMP 30 of Medan. *American Journal of Educational Research*, 6(11), 1465–1472. <https://doi.org/10.12691/education-6-11-4>
- Romadhoni, G. S., Munna, N., & Oktaviani, E. P. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran Berbasis Gamification dan Literasi Matematis pada Model Flipped Classroom untuk Siswa SMP.
- Sambung, D., Sihkabuden, & Ulfa, S. (2017). Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *Gamifikasi* Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X Sman 1 Garum.
- Santayasa, I.W., Agustini, K., Pratiwi, N.W.E. 2021. Project Based E-Learning and Academic Procrastination of Students in Learning Chemistry. *International Journal of Instruction*, 14(3): 909-928
- Soleh, A. M., Tobari, & Kesumawati, N. (2019). Development of the practical manual as a learning media for simulator aircraft rescue and fire fighting. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(10), 523–526.
- Suswati, U. (2021). Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 127–136.