

## 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>
- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2020). Visualizing the stages of the educational research methodology into animation infographics for vocational students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 317–327. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.22017>
- Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>
- Aribowo, E. K. (2017). *Gamification: Adaptasi Game dalam Dunia Pendidikan*. July.
- Changwong, K., Sukkamart, A., & Sisan, B. (2018). Critical thinking skill development: Analysis of a new learning management model for Thai high schools. *Journal of International Studies*, 11(2), 37–48. <https://doi.org/10.14254/2071-8330.2018/11-2/3>
- Darmiati, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Descriptive Text. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 3(1), 18–23. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v3i1.2011>
- Fitriani, A. (2020). *The Correlation between Critical Thinking Skills and Academic Achievement in Biology through Problem Based Learning-Predict Observe Explain ( PBLPOE )*. 6(3), 170–176. <https://doi.org/10.18178/ijlt.6.3.170-176>
- Goleman et al., 2019. (2019). 濟無No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hendi, A., & Haenilah, E. Y. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. 04(02), 823–834.
- Juniati, N., Jufri, A. W., & Yamin, M. (2020). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(4), 312. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i4.1975>
- Karimah, I., Suhendri, H., & Werdiningsih, C. E. (2019). Peranan Metode Pembelajaran Collaborative Learning Terhadap Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 4(2), 155–162.
- Maryanto, H., Suyanto, M., & Fatta, H. AL. (2017). *PENERAPAN GAMIFICATION CASHFLOW SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI PADA ANAK USIA DASAR ( STUDI KASUS : SDN PLUMPUNG 1 PLAOSAN MAGETAN )*. 10(2), 166–178.
- Mauliana Wayudi, Suwatno, B. S. (2020). Kajian analisis keterampilan berpikir kritis siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- 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>
- Prambayun, A., & Farozi, M. (2015). *POLA PERANCANGAN GAMIFIKASI UNTUK MEMBANGUN*. 6–8.
- Prasetyo, I. A., & Destya, S. (2016). *PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN AL-QUR 'AN*. 6–7.
- 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., Sukamto, Rujia, 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>
- Rifani, I., & Lobja, X. E. (2020). *Penerapan Pembelajaran Kolaboratif ( Collaborative Learning ) Di Jurusan Pendidikan*. 5(1), 45–49.
- Septyanti, E., Kurniaman, O., & Charlina. (2020). Development of interactive media based on adobe flash in listening learning for university student. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(1), 74–77.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65–76.
- Yani Andriyani Gustina. (2020). *PENERAPAN MODEL COLLABORATIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPANASI DAN DAMPAKNYA TERHADAP PENINGKATAN BERPIKIR KRITIS PADA SISWA KELAS VIII SMPN 5 CIANJUR TAHUN PELAJARAN 2017-2018*. III(1), 69–90.

