

DAFTAR PUSTAKA

- Widodo, Rachmadiarti, & Hidayati. (2016). Ilmu Pengetahuan Alam. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jusuf, Heni. (2016). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. Jurnal TICOM Vol. 5.
- Koster, Raph. (2004). A Theory of Fun for Game Design. <http://RaphKoster.com>.
- Arsyad, A. (2017). *Media Membelajaran* (edisi revi; A. Rahman, ed.). Jakarta.
- 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.
- Agustini, K., & Wahyuni, D. S. (2013). PENGARUH PENGGUNAAN SIMULASI BINARY TREE BERBASIS CAI. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Mustika, Sugara, A. P. E., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126. (<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>)
- Sudana, (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII Di SMP Negeri 2 Kubutambahan. Singaraja: 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.
- Purniasih, Darmawiguna & Agustini,(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 *NorthBali Bilingual School*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
- Shebastian, Putrama dan Suyasa, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Inetraktif “Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan” Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dengan Metode Gamefikasi Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar (Studi Kasus: SDN 2 Batur). Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika.
- Pariartha, parmiti dan sudatha, (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa kelas VIII Semester I Di SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.