

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Wahyuni, D. S. (2013). PENGARUH PENGGUNAAN SIMULASI BINARY TREE BERBASIS CAI. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1).
- Arsyad, A. (2017a). *Media Pembelajaran* (edisi revisi; A. Rahman, ed.). Jakarta.
- Arsyad, A. (2017b). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aryulina, D., Muslim, C., Manaf, S., & Winarni, Endang W. (2006). *BIOLOGI 2* (E. Wijayanti, ed.). Penerbit Erlangga.
- Asyhar, R. H. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (S. Ibad, ed.). Jakarta: Referensi Jakarta.
- Candiasa, I. M. (2010). *Statistik Multivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Unit Penerbit Undiksha.
- Farozi, M. (2016). *RANCANG BANGUN WEBSITE GAMIFIKASI SEBAGAI HASIL BELAJAR MAHASISWA Studi Kasus : AMIK Lembah Dempo Pagar Alam*. 6–7.
- Farozi, M., Suyanto, M., & Lutfi, E. T. (2015). Perancangan sistem informasi penilaian kinerja sumber daya manusia menggunakan metode gamifikasi. *Jurnal Teknologi Informasi*, 10(1907–2430), 1–10.
- Indriastoro, H. A. K., & Rofiq, Z. (2014). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HALAMAN WEB DI SMK DEVELOPING LEARNING MULTIMEDIA. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(2), 208–221.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- 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>)
- Pangestu, R., Netriwati, & Putra, R. W. Y. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING LEARNING (CTL) PADA MATERI PELUANG. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 45–56.
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 166–176.
- Rokhayani, D., Kuswandi, D., & Abidin, Z. (2019). MULTIMEDIA INTERATIF MELALUI GAMIFIKASI. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 102–108.

- Sambung, D., Sihkabuden, & Ulfa, S. (2017). Pengembangan mobile learning berbasis gamifikasi untuk penguasaan kosakata bahasajepang kelas x sma n 1 garum. *JINOTEP*, 3, 121–129.
- Sari, L. Y., & Susanti, D. (2016). UJI EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERORIENTASI KONSTRUKTIVISME PADA MATERI NEURULASI UNTUK PERKULIAHAN PERKEMBANGAN HEWAN Liza. *Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, II(1), 158–164.
- Sudatha, Wawan, I. gde, & Tegeh, I. made. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. yogyakarta: media akademi.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. yogyakarta: Graha Ilmu.

