

DAFTAR PUSTAKA

- Budiawan, B. (2017). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Penerapan E-Learning Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Sejarah Lontar*, 7(2), 50. <https://doi.org/10.21009/lontar.072.05>
- Cintia I, N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Kimia. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i1.12808>
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai ITEMAN dan BIGSTEP*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dharmawati. (2017). Penggunaan Media e-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English for Business QUERY : Jurnal Sistem Informasi. *Jurnal Sistem Informasi*, 5341(April), 43–49.
- Falahudi, iwan. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Musa, M. Q. (2019). Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris Menggunakan Edmodo. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 100. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v10i1.1157>
- Putra, R. A., Informatika, P. S., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2017). *Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran*.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh Gamifikasi pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, 3(2), 120–124. <https://doi.org/10.36564/njca.v3i2.85>
- Raharjo, T. J., Kisworo, B., & Harianingsih. (2019). The Implementation Effect of Discovery Learning Model for Non-Formal Education Student. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(9), 273282. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v9-i9/6294>
- Riyanti, A., & Setyami, I. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Sastra. *Jurnal Retorika*, 10(2), 106–111. <https://doi.org/10.26858/retorika.v>
- Sugiyono. (2009). *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sumianingrum, N. E. (2017). Efektivitas Metode Discovery Learning Berbantuan E-Learning di SMA Negeri 1 Jepara. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i1.3710>
- Supriyanto, S., & Prihatmanto, A. S. (2017). Desain Interaksi pada Gamifikasi dalam Pemesanan Taksi Online. *Kinetik*, 2(1), 43–52. <https://doi.org/10.22219/kinetik.v2i1.149>
- Watson, M., Holman, D. M., & Maguire-eisen, M. (2016). E Xposure and I Ts I Mpact on. *Journal of Information Technology Education: Research*, 32(3), 241–254. Cintia I, N., Kristin, F., & Anugraheni,

- I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Kimia. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i1.12808>
- Edy. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tav Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Sound System Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2), 1996–1997.
- Nasryllah, A., Ende, & Suryadi. (2017). *Efektivitas penggunaan media*. 2, 1–6.
- Putri, I. S., Juliani, R., & L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 91–94. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmi/article/download/3043/pdf&ved=2ahUKEwjHr9-W6IriAhXFgeYKHZolBawQFjAAegQIBhAB&usg=AOvVaw3QwkvA6NHOrvNza5df6RLv&cshid=1557280068337>
- Pribadi, A. (2004). *Desain Pengembangann Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Perdana Media Group
- Riyanti, A., & Setyami, I. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Sastra. *Jurnal Retorika*, 10(2), 106–111. <https://doi.org/10.26858/retorika.v>
- Takdir, M. (2017). Kepomath Go “ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .” *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20, 1–6.
- Wahyuni Sri, I., & Palekahelu T.D. (2019). Analisis Penerapan E-Learning Berbasis Edmodo Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) di SMK N 1 Tenganan. *Jurnal Sistem Informasi*, 53(1), 39–55. <https://doi.org/10.1109/ciced.2018.8592188>
- Watson, M., Holman, D. M., & Maguire-eisen, M. (2016). E Xposure and I Ts I Mpac on. *Journal of Information Technology Education: Research*, 32(3), 241–254. <https://doi.org/10.10c16/j.soncn.2016.05.005>
- Watari, Dinda, A. (2018). penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar materi jurnal penyesuaian pada siswa kelas x akuntansi g smk muhammadiyah 1 yogyakarta. *skripsi*, 121.