

DAFTAR PUSTAKA

- Aebersold, Ann, J., & Field, M. L. (1997). *From Teacher to Reading Teacher*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Longman.
- Darmawan, D. (2016). *Pengembangan E-Learning : Teori Dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dempsey, J. V., Haynes, L. L., Lucassen, B. A., & Casey, M. S. (2002). Forty simple computer games and what they could mean to educators. *In Simulation & Gaming*, 157-168.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). Gamification: Toward A Definition. *In CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*, 12-15.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, & Bahri, S. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ernawati, N. P., Sutanto, P., Suharlan, Suhadi, Simangunsong, J., Fitriyono, H., . . . Dewantoro, A. A. (2019). *Modul Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (High Order Thinking Skills) Bahasa dan Sastra Jepang*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gintings, A. (2012). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung: Humaniora.
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the art definition and utilization. *In Proceedings of the 4th seminar on Research Trends in Media Informatics*, 39-46.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanic test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 64-74.

- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamari, J., & Huotari, K. (2012). Defining gamification: A service marketing perspective. *In International Academic MindTrek Conference*, 17-22.
- Haryadi. (2006). *Retorika Membaca: Model, Metode, dan Teknik*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Himeno, M. dkk. (1998). *Koko Kara Hajimaru Nihongo Kyouiku*. Tokyo: Hitsuji Shobou.
- Hunicke, R., Leblanc, M. G., & Zubek, R. (2004). "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game". *In Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI (Vol. 4, No. 1)*, 1-5.
- Johnson, K. (2001). *An Introduction to Foreign Language Learning and Teaching*. London: Longman.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal TICOM Vol. 5 No.1 September*, 1-6.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta. (2017). *Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA) Mata Pelajaran Sastra dan Bahasa Jepang*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.
- Kim, B. (2014). Learning with Games in Medicine and Healthcare and the Potential Role of Libraries. *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct*, 160-161.
- Kim, B. (2015). *Understanding Gamification*. Chicago: American Library Association.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burten, J. (2018). *Gamification in Learning and Education Enjoy Learning Like Gaming*. Cham: Springer International Publishing AG.
- Matsumoto, I. (2006). *Yomu Koto O Oshieru*. Tokyo: Hitsuji Shobou.
- Mulyasa. (2011). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Muslich, M., & Suyono. (2010). *Aneka Model Pembelajaran Pembaca dan Menulis*. Malang: A3 (Asih Asah Asuh).
- Nababan, P. W. (1993). *Sosiolinguistik suatu pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Nurgiyantoro, B. (2014). *Penilaian dalam Pengajaran dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurhadi. (2016). *Teknik Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ogawa, Y. (1982). *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Taishuukan.
- Purwanto, N. (2007). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Schell, J. (2015). *The Art of Game Design A Book of Lenses Second Edition*. Boca Raton: CRC Press Taylor & Fancis Group.
- Subadiyono. (2014). *Pembelajaran Membaca*. Palembang: Noer Fikri Offset.
- Sudjana, N. (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2012). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Kesaint Blanc.
- Sugitani, S. (2020). Gēmifikēshon ni okeru keiken no soshiki-ka. *Seinan Jogakuin Daigaku Kiyō Vol. 24*, 55-63.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- The Japan Foundation. (2020). *Survey Report On Japanese-Language Education Abroad 2018*. Tokyo: The Japan Foundation.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol: O'Reilly Media.

木村, 宗雄. (1988). *授法入門 (Dasar-dasar Metodologi Bahasa Jepang Terjemahan Ahmad Dahidi dan 赤羽美知恵)*. The Japan Foundation.

Website:

Classcraft Studios Inc (2020). *What is Classcraft?*. Diakses dari <https://help.classcraft.com/hc/en-us/articles/217890088-What-is-Classcraft-> pada tanggal 15 Januari 2021.

Pengelola Website Kemendikbud. (2020, 7 Agustus). *Penyesuaian Keputusan Bersama Empat Menteri tentang Panduan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19*. Diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/penyesuaian-keputusan-bersama-empat-menteri-tentang-panduan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19> pada tanggal 1 Desember 2020.

Wordwall (2020). *Features*. Diakses dari <https://wordwall.net/features> pada tanggal 15 Januari 2021.

