

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Jogjakarta:diva press) p. 204.
- Carol Bainbridge, "Why Gifted Children Often Have Issues With Attention", the Indiana Association for the Gifted, (<https://www.verywellfamily.com/inattentiveness-of-gifted-children-1449317#citation-2>) , p.1 diunduh tanggal 7 desember 2021
- Cutts, Moseley. *Teaching the bright and gifted*. Prentice Hall : Englewood clif, 1957 p.3
- Das Salirawati, *Penyusunan Dan Kegunaan Lks Dalam Proses Pembelajaran*.2004. (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/das-salirawati-msi-dr/19penyusunan-dan-kegunaan-lks.pdf>) diunduh pada 1 Oktober 2021
- De Han, Havighuret. *Educating gifted children*. Chicago-Illinos:University of chicago press, 1969 p.15
- Desi dalam jurnal Rahmawati Siti . 2017. Istilah LKS dan LKPD. <https://eprints.umm.ac.id/76460/3/BAB%20II.pdf> diunduh pada 22 agustus 2022.
- Dimas Sambung, Sihkabuden, Saidah Ulfa, *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X Sman 1 Garum*. Jurnal Elektronik Universitas Negeri Malang, Volume 3, Nomor 2, April 2017, p.1-9
- Evita Adnan, Juriana, Fitri Lestari, dan Rahmah Novianti. perkembangan peserta didik. MKDK UNJ. p. 193
- Ermelida Yosefa Awe dan Maria Imelda Ende, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daeratempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV Sdi Rutosi Di Kabupaten Ngada", (https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/download/1782/pdf_31) diunduh tanggal 6 Oktober 2021
- Heni Jusuf, *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*, (<https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembelajaran.pdf>) diunduh tanggal 6 oktober 2021
- Indina Tarjiah, Asep Supena, dan Dede Rahmat, *Pembelajaran bagi anak berbakat akademik (Gifted)*, (Jakarta : Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta,2015) p.55

- Indah Ayu Anggraini, Wahyuni Desti Utami , Salsa Bila Rahma, *Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini Di Sd Adiwiyata* (<https://core.ac.uk/download/pdf/322517289.pdf>) diunduh tanggal 6 oktober 2021
- Ibnu,"Anak-Anak Pengguna Internet Terus Bertambah",(https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/6744/Anak-Anak+Pengguna+Internet+Terus+Bertambah/0/sorotan_media), p.1 diunduh tanggal 14 september 2021
- I Gede Mahendra Darmawiguna , Gede Saindra Santyadiputra, Gede Aditra Pradnyana, I Made Ardwi Pradnyana "Pelatihan Implementasi *Gamifikasi* Dalam Pembelajaran Dengan Platform Kahoot Bagi Guru Guru Di Smk Negeri 1 Nusa Penida", (<https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senadimas/article/download/1849/1253>) diunduh tanggal 14 oktober 2021
- Ika Febrian dan Costrie G W, Buku Ajar Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus, Semarang : Undip press, 2016, p.50
- Iyoh Mastiyah,"Survey Penggunaan *Smartphone* Pada Siswa", (https://simlitbangdiklat.kemenag.go.id/simlitbang/id/penelitian/detail/jPQOAL_saQWRA_jPQOAL_) diunduh tanggal 14 september 2021
- I Ladamay, F N Kumala, R H Susanti, N Ulfatin, B B Wiyono and S Rahayu." *Designing and analysing electronic student worksheet based on Kvisoft Flip Book Maker for elementary school student*",(<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757899X/1098/3/032028/meta>) diunduh tanggal 13 Oktober
- Gary A.Davis, Anak Berbakat dan Pendidikan Keberbakatan. Jakarta:Indeks,
- Glover, "*Play As You Learn : Gamification as a Technique for Motivating Learners*"(https://www.researchgate.net/publication/266853048_Play_As_You_Learn_Gamification_as_a_Technique_for_Motivating_Learners) diunduh tanggal 6 oktober 2021
- Karen B. Rogers, Pendidikan anak-anak berbakat dan bertalenta, Jakarta : Indeks, p.29
- Kunandar, Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)Sukses dalam Sertifikasi Guru, hlm. 240
- Kim, A.J. Gamification 101: Designing the player journey. Google Tech Talk, (<http://youtu.be/B0H3ASbnZmc>) diunduh pada tanggal 2 desember 2021

- Kitano dan Kirby (1986) yang dikutip oleh Mulyono Abdurrahman dalam buku *Karakteristik dan Pendidikan Anak Berbakat*, Modul 3 p.3.6
- Karl M. Kappa. *The Gamification of Learning and Instruction Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Chapter 1,p.10
- Lee, W.W. & Owens, D.L. 2000. *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, and Distance Learning*. (San Francisco, CA: Jossey-Bass/Pfeiffer 2000) p. 1
- Moh. Uzer Usman, Lilis Setiawan, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar-Mengajar*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 1993, h. 108
- Nisa A.H, Pengembangan E-Modul dengan Flip PDF Profesional Berbasis *Gamifikasi* pada Materi Himpunan, *Jurnal pendidikan matematika Universitas Gunung Jati*, Vol 5, Nomor 2 tahun 2020, p 1-13
- Nita Oktifa. "Teknik Mengajar *Gamifikasi* 2021/2022 Mengajar jadi seru, kelas pasti bermutu" (<https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/teknik-mengajar-gamifikasi>) diunduh pada 5 Oktober 2021
- Prima Mutia Sari , Husnin Nahry Yarza. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit AlKahfi."(<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/download/4112/2542#:~:text=Wordwall%20adalah%20sebuah%20aplikasi%20yang,yang%20dapat%20dibuat%20oleh%20guru.>) (Diunduh Pada 15 Oktober 2021)
- Rahmawati Siti . 2017. Istilah LKS dan LKPD. <https://eprints.umm.ac.id/76460/3/BAB%20II.pdf> diunduh pada 22 agustus 2022.
- Rosmawati, Pengajaran Pengayaan, *Jurnal Repository UNRI* 2022. P.91 (<https://repository.unri.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/9103/BAB%20VI.pdf?sequence=9&isAllowed=y>) diunduh 16 Maret 2022
- Reny Wahyuni, Efuansyah, Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Mind Mapping Berorientasi Pada Higher Order Thinking Skills, 2021, *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Volume 10, No. 3, (<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/3899/pdf>) diunduh tanggal 23 desember 2021
- Rena F. Subotnik, Paula Olszewski-Kubilius , and Frank C. Worrell, Rethinking Giftedness and Gifted Education: A Proposed Direction Forward Based on Psychological Science, *association Psychological Science:2011*. p.6 (<https://www.apa.org/ed/schools/gifted/rethinking-giftedness.pdf>) diunduh pada 12 Januari 2022

- Renzulli, Joseph S, Barbe, Walter B. *Psychology and education of gifted*. New York:Irvington Publisher. p.13
- Ratri Indah Palupi, Nina Adriani, Inelda Yulita, Siswa (LKPD) Elektronik Interaktif Pada Pembelajaran Materi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Laju Reaksi Kelas XI. (<https://soj.umrah.ac.id/index.php/SOJFKIP/article/view/602/524>) diunduh tanggal 12 Oktober 2021
- Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Grasindo,2007), p. 13
- Roger Callois. *Man,Play and Games*. University of Illinois Press, 2001
- Nasution (2008) yang dikutip oleh prakas dedy pradipta dalam analisis perilaku belajar anak berbakat kelas 5 di SD Kauman Malang. p.3
- Naufal Irfan Hayanto dan Seng Hansun. *Pembangunan Aplikasi Latihan Soal IPA SD dengan Gamifikasi dan Mersenne Twister*. Jurnal teknologi informasi dan ilmu komputer. Vol.7 2020 (<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1465517>)
- Samuel Krik, James Gallagal, Marie Ruth Coleman, *Education Exceptional Children* Amerika: Cengage Learning, 2014, p.200
- Shelly Rees, *Literacy Fast Early Finisher Activities Digital Choice Boards Menu Morning Work*, Amerika : The Little Ladybug 2020, p 1-46
- Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, Yogyakarta: Insan Madani, 2012, h. 51
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018), p. 407
- Siti Lina Muslimah, Elya Rosalina, Riduan Febriandi. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Tematik Berbasis Outdoor Learning pada Siswa Sekolah Dasar*, 2021, Jurnal BasicEdu. Volume 5 Nomor 4, p.3 (<https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1069/pdf>) diunduh tanggal 23 Desember 2021
- Siti Suryaningsih dan Riska Nurlita. "Pentingnya Lembar Kerja siswa Elektronik(E-Lkpd) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad21" (<http://japendi.publikasiindonesia.id /index.php/japendi /article/view /233/371>) diunduh tanggal 13 Oktober 2021
- Todd Stanley, *Activities for gifted student*, New York : Prufrock Press 2021 p.23

Trianto. 2009. Kajian pustaka LKPD dan LKS. <https://repository.uir.ac.id/4702/5/bab2.pdf> diunduh pada 22 agustus 2022

Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999), p. 248

Utami Munandar, *creativity and education*. Jakarta: UI, 1977 p.54

Utami Munandar, *Pemanduan Anak Berbakat*, Jakarta: Rajawali, 1982, p. 39

Zichermann and C. Cunningham , *“Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps,”* (Sebastopol: O'Reilly Media, 2011)

[.https://wordwall.net/about](https://wordwall.net/about)

