

DAFTAR PUSTAKA

- Affuwu, Dwi (2020) Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Keputusan Pembelian Produk Melalui Marketplace Shopee (Studi Pada Mahasiswi Ilmu Komunikasi Angkatan 2016 Universitas Muhammadiyah Malang). Undergraduate (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Anggraeni, Y., & Sujatmiko, B. (2021). Studi Literatur Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ilmu Komputer di Perguruan Tinggi. *It-Edu*, 05(02), 614–620.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3 (2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*(18th ed.). PT Raja Grafindo
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika (TRANSISTOR EI*, 2(2)), 81–88.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective John. *Journal of Usability Studies*, 8(2), 29–40.
- Fatharani, W. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Fikriadi, R. S., Zufria, I., & Nasution, A. B. (2022). Penerapan *Augmented Reality* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Seni

Wayang dan Tarian Jawa. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 7(1), 71–76. <https://doi.org/10.36341/rabit.v7i1.2189>

Handayani, Ririn. 2020. *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.

Hapsari, N. D., Toenlioe, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). *Pengembangan Augmented Reality Video Sebagai Suplemen Pada Modul Bahasa Isyarat*.

Herawati, A., Suseno, M., & Sulistyaningrum, S. D. (2021). Evaluation of Higher Education Learning Management System Usability Using System Usability Scale. In UHAMKA International Conference on ELT and CALL.

Hidayatulloh, S., Ilham, P. M., & Lase, M. (2020). Calculation Application for Subnetting IPv4 Address on Android. *Journal of Informatics and Telecommunication Engineering*, 4(1), 112–118. <https://doi.org/10.31289/jite.v4i1.3827>

Imanda Prastika Dewi, A., Wibowo Yunanto, P., & Zaini, B. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Keterampilan Membaca untuk Siswa TK Aisyiah Rawamangun. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.21009/pinter.3.1.2>

Indriastuty, H. R., & Jumardi. (2021). Daan Mogot Dalam Pertempuran Lengkong Sebagai Suplemen Materi Perjuangan Revolusi Mempertahankan Kemerdekaan. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 7(1), 1–9.

Julianto, A. K. A. (2020). Metode Gamification pada Pemrograman Dasar Teknik Komputer dan Informatika di Sekolah Menengah Kejuruan. *IT-EDU*, 5(1), 77–84.

Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. John Wiley & Sons.

Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ. 8(3), 1615–1626. <http://jurnal.mdp.ac.id>

- Khauli, M. Z. I., Nasution, N. B., & Karimah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan Konsep Gamifikasi. *Absis: Mathematics Education Journal*, 4(1), 9–18. <https://doi.org/10.32585/absis.v4i1.2190>
- Kurniasari, D. A. D., Rusilowati, A., & Subekti, N. (2014). Pengembangan Buku Suplemen IPA Terpadu Dengan Tema Pendengaran Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 3, 462–467. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Edureligia Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219–228.
- Marni, S. (2021). POPULASI DAN SAMPEL. *Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal Irsyad (DDI)*, 1–8.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=r3rsAwAAQBAJ>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=5g0AM1CHysgC>
- Nikmah, A. L. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Problem Based Learning (Pbl) pada Materi Perbandingan untuk Peserta Didik SMP/MTS*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurkamilah, S., Putri, D. I., & Muthmainnah, R. I. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Kawasan Pengembangan dalam Membuat Media Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 339–347. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1768>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Nuryatin, S. (2020). *Adaptasi Metode Pembelajaran Melalui E-Learning Untuk Menghadapi Era New Normal*.
- Pangalo, E. G. (2020). Pembelajaran *Mobile Learning* Untuk Siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–56.
- Pertiwi, E., & Irfan, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Painan. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 4(2), 202–208.
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN Untuk Siswa Tunagrahita dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 166–176.
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja*.
- Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi Gamifikasi sebagai Manajemen Pendidikan untuk Motivasi Pembelajaran. *EDUTECH*, 18(1), 67–79. <https://doi.org/10.17509/e.v18i1.15033>
- Rakadea, A. J., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2d “Apresiasi” Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(6), 3204–3213.
- Ramadhana, R., & Hadi, A. (2021). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis E-Learning Berbantuan LKPD Elektronik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 380–389. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1778>

- Ryzque, M. A. E. L. L. (2021). *Analisis Usability Pada Aplikasi Edulogy Menggunakan System Usability Scale (SUS) Studi Kasus Di Sma Negeri 5 Kota Jambi*.
- Sauro, J. 2018. *5 Ways to Interpret a SUS Score*. (<https://measuringu.com/interpretsus-score/>, diakses pada 28 Juni 2023)
- Shafira, M. Y. R., & Wiranda, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hypermedia dalam Pembelajaran *Subnetting* dengan Metode Tutorial. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*, 2, 127–136. <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/cetj>
- Shebastian, I. G. R., Putrama, I. M., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Metode Gamefikasi untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SDN 2 Batur). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(1), 8–20.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi* (B. Subiyakto, Ed.). Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Sutisna, I. (2020). *Statistika Penelitian*. Universitas Negeri Gorontalo.
- Syasmu, G. J., & Marpanaji, E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Routing Dinamis Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Yogyakarta*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Wardana, A. K., & Kusumaningtyas, K. (2020). Simulasi *Subnetting* IPv4 dengan Packet Tracer. *SEMINAR NASIONAL Dinamika Informatika*, 55–59.