

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135–137.
- Anggraeni, Y., & Sujatmiko, B. (2021). Studi Literatur Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ilmu Komputer Di Perguruan Tinggi. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 6(1), 614–620.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). *Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall*.
- Giyatmi, G. (2021). Optimizing Google Classroom in Online Learning during Covid-19 Pandemic. *The 4th International Coneference on Linguistics and Language Teaching. FBS UNY Oct, 28(2021)*, 263–271.
- Harapani, A. (2020). *Pengaruh Kuliah Daring Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Mahasiswa*.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hendri, F. L., & Lourensius, F. U. (n.d.). *Penerapan Konsep E-Learning Dengan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 4(3), 92772.
- Khuluq, K., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2023). Project-Based Learning dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran yang Menarik dan Efektif. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 72–83.
- Mumpuni, I. P., & Sagoro, E. M. (2018). Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(5).
- Nawawi, N. (2018). Mendesain Pembelajaran Efektif Berdasarkan Model 'Assure'. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 1, 1302–1307.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1).
- Purwono, P., Setyawati, E., Nisa, K., & Wulandari, A. (2021). Strategi Gamifikasi Sebagai Peningkatan Motivasi Kuliah Pemrograman Website Pada Masa Pandemi Covid19. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 6(3), 129–136.
- Putri, J. G. S., & Alamin, R. Y. (2021). Perancangan Boardgame tentang Sejarah Aliran Gaya Desain dengan Metode Gamifikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(2), F170–F177.
- 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.
- Rosman A., Risdayana R., Yuliani E., & Vovi V. (2020). Karakteristik Arus dan Tegangan pada Rangkaian Seri dan Rangkaian Paralel dengan Resistor. *D'ComPutarE: Jurnal Ilmiah Information Technology*, 9(2), 40-43.
- Saputra, M. D. (2022). Gamifikasi Berbasis Classcraft Sebagai Inovasi Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 852–863.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw.
- Suarmini M. (2020). Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama, dan Budaya*, 2(2), 42-47.
- Sudirham, S. (2002). Analisis Rangkaian Listrik. *Bandung: Penerbit ITB*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.
- Wandani, N. M., & Nasution, S. H. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dengan autoplay media studio pada materi kedudukan relatif dua lingkaran. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 1(2), 90–95.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.