

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 3(1),123-133.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35. 56–79.
<https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ardiansyah, R., Nendissa, J. I., Situmorang, M. V., Awwanah, M., Nursia, N., Annisa, R. N., Hariri, M. R., Martiansyah, I., Widarawati, R., Wijarini, F., Alfian, A., & Wattimena, C. M. (2023). *Botani*. Bandung: Widina Media Utama.
- Ardiawati, I. A., Hayu, W. R. R., & Ichsan, M. (2024). Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi di Pembelajaran IPA Kelas IV. *Edu Akommedia : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2).
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. 03(02), 144–149.
<https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Arianto, D., & Suyitno. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 04(01).
- Arifin, Y., Wangsadani, D. A., Fadhlillah, B. A., & Setiawan, M. A. (2021). Developing The Interactive Magic Ar Books With Gamification For Promote Story Book. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 26(3), 196–206.
<https://doi.org/10.35760/ik.2021.v26i3.5194>
- Aruan, N. J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Pendekatan Multipel Representasi pada Topik Jaringan tumbuhan. *Proceeding of The 13th Indonesia Conference On Lesson Study (ICLS)*, 1(1).
- Basten, Dirk. (2017). Gamification. *IEEE Software*. 34. 76-81.
<https://doi.org/10.1109/MS.2017.3571581>.
- Creswell, J. W. (2012). Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research. *In Educational Research* (Vol. 4)

- Deria, M. D., & Wardani, D. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPP*, 1(2), 2022. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.12283>
- Fahn, A. (1991). *Anatomi Tumbuhan*. Penerjemah Ahmad Sodiarto *et al.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Fitri, R., dan Yogica, R. (2018). Validitas Game Edukasi Klasifikasi Tumbuhan Berbasis Permainan Koa sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pedagogi Hayati*, 2 (2), 33-41. <https://doi.org/10.31629/ph.v2i2.725>
- Frediansyah, D., & Nuraida, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berbantu Smart Apps Creator (SAC) Pada Materi *Plantae*. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 491–495. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Gall, M. M., Gall, J., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research An Introduction* (A. E. Buvirkovs, Ed.; 8th ed.). Pearson.
- Gede, I., Shebastian, R., Made Putrama, I., Wayan, P., & Suyasa, 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). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i1.23270>
- Groening, C., & Binnewies, C. (2019). “Achievement unlocked!” - The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 97, 151–166. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.02.026>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Gunawan, A., & Tria Ningsih, Y. (2022). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10471–10476. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2650>
- Huang, L. Y., & Yeh, Y. C. (2017). Meaningful gamification for journalism students to enhance their critical thinking skills. *International Journal of Game-Based Learning*, 7(2), 47–62. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2017040104>
- Kaniawati, E., *et al.* (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>

- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer & Co.
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa SMA Kelas X. *Bioedukasi*, 12(1). <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>
- Luh, N., Sintia Dewi, P., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Mahyuddin, N., Rozimela, Y., & Yaswinda. (2018). Model Pembelajaran Berbahasa Santun Melalui CD Pembelajaran Interaktif di Taman Kanak Kanak Aisyiyah Pariaman. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(11), 49-54.
- Majuri, J., Koivisto, J., Hamari, J., & Fi, J. H. (2018). *Gamification of education and learning: A review of empirical literature*. <http://ceur-ws.org/Vol-2186/paper2.pdf>.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Iriananda, W.S., & Andarwati, M. (2020). *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219-228. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Miasari, S., Indar, C., Hanifa Salsabila, U., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Hadi*, 2(1), <http://dx.doi.org/10.31602/jmpd.v2i1>
- Munawaroh, A.M., & Indah, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Situs Web Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *BIOEDU* (Vol. 11, Issue 3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Mutaqin, M.Z., Zaenuri, & Arbarini, M. (2023). Pengembangan Media Ajar *PowerPoint* Berbasis Hyperlink Dengan Model PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas III SD. *Attadib: Journal of Elementary Education* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.32507/attadib.v7i1.2776>

- Nento, F & Manto, F. (2023). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *E-Tech*, 11(1).
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research)*, 4(2), 30-36. Retrieved from <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(1) : 50-58.
- Purba, Ramen A., Tamrin, Andi Febriana, Bachtar, Erniati, Makbul, Ritnawati, Rofiki, Imam, Metanfanuan, Tia, Masrul, Masrul, Simarmata, Janner, Juliana, Juliana, Irawan, Edi and Ardiana, Dewa Putu Yudhi. (2020). *Teknologi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis: Medan. ISBN 9786236761410
- Purnomo, H. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi *Plantae* MAN 1 Konawe Selatan. *Skripsi thesis*, IAIN KENDARI.
- Puspitasari, Y., Lissa, & Subkhi, N. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Jaringan Tumbuhan Selama Masa Pandemi Covid-19. *PROSIDING Seminar Nasional Matematika dan Sains*, 11 Desember 2021.
- Rukmana, R. D., & Fitrihidajati, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas X. *Bioedu*, 11(3), 621-623 <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p621-633>
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>
- Sadirman, A. M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Salsabilla, F. R., & Maureen, I. Y. (2021). Pengembangan Game Materi Jaringan Tumbuhan Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII di SMP Negeri 26 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 11(5)

- Siswati, B. H., Prihatin, J., Kuswati, Damayanti, A. F., & Nafisah, L. (2021). Developing Gamification Based Biology Learning Materials for Senior High School Students in Industrial Agricultural Area in Jember, Indonesia. *Journal of Physics: Conference Series*, 1839(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1839/1/012021>
- Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The Impact of Gamification on Students' Learning, Engagement and Behavior Based on Their Personality Traits. *Smart Learning Environments*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Suartama, I. K. (2022). The Application of Information Processing Theory to Design Digital Content in Learning Message Design Course. *International Journal of Information and Education*. doi: 10.18178/ijiet.2022.12.10.1718
- Sukmawati, R. A., Adini, M. H., Pramita, M., & Rizqan, A. (2021). Implementasi Gamifikasi pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Metode Drill and Practice. *Edu-mat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 163. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11728>
- Suryadharma, I. P., ., L., & Wirastuti, N. M. A. E. D. (2021). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Online Dapat Meningkatkan Motivasi Intrinsik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 7(4). Retrieved from <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jutik/article/view/1531>
- Toda, A. M., *et al.*, (2019). A Taxonomy of Game Elements for Gamification in Educational Contexts: Proposal and Evaluation. 2019 IEEE 19th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT), Maceio, Brazil, pp. 84-88, doi: 10.1109/ICALT.2019.00028.
- Toledo Palomino, P., Toda, A. M., Oliveira, W., Cristea, A. I., & Isotani, S. (2019). *Narrative for Gamification in Education: Why Should you Care? 2019 IEEE 19th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)*. <https://doi:10.1109/icalt.2019.00035>
- Triana, D., & Yuliani. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis CD Interaktif Pada Materi Jaringan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA. *BioEdu*, 7(3).
- Van den Akker, J., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (2006). *No Title* (1st Editio). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203088364>

Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit - Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Wulandari, T. N., & Susanti. (2019). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah Kelas XI Semester I di SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Volume 7, Nomor 3.

Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan *PowerPoint* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1 (2), 26-32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.34>

Yaqin, A. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Learning Berbasis Pengalaman Melalui *E-Learning* pada Materi Plantae. *Journal of Educatio* (Vol. 4, Issue 3).

Yustikasari, V. A. D., & Susarno, L. H. (2021) Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMPN 2 Balong Ponorogo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Volume 11 Nomor 5

