

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya.
- Allen, M. W. (2012). *Leaving ADDIE for SAM: An agile model for developing the best learning experiences*. ASTD Press.
- Allen, M. W. (2014). *Michael Allen's guide to e-learning: Building interactive, fun, and effective learning programs for any company*. Wiley.
- Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in teaching and learning languages: A systematic literature review. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensional*, 13(2), 559–577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
- Almeida, C., Kalinowski, M., Uchoa, A., & Feijo, B. (2023). Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping and practitioner perceptions. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107142>
- Anggraeni, Dyah & Elmunsyah, Hakkun & Handayani, Anik. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *TEKNO*. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Alvendri, D., & Efendi, H. (2024). Perancangan media pembelajaran interaktif konsep digital story telling berbasis android menggunakan aplikasi unity. *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.24036/javit.v4i1.134>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ed/article/view/3206>
- Anand, T. R. (2023). Implementasi Chatbot untuk Meningkatkan Realisme Interaksi Non-Playable Character Berbasis Virtual. *Repository UMSU*. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/29691>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. Longman.
- Candra, Y., Rahmat, R., & Putra, S. E. (2021). Komunikasi dan manajemen organisasi. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2(3), 44–51. <https://doi.org/10.37385/ceej.v2i3.290>
- Dahalan, F., Alias, N., & Shahrarom, M. S. N. (2023). Gamification and game-based learning for vocational education and training: A systematic literature review. *Education and Information Technologies*, 1–39. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11548-w>

- Desriyani, A., Rahmatina, D., & Liana, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan unity. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah Universitas Muhammadiyah Kuningan*, 10(1), 142–164. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/jumlahku/article/view/10065>
- Fromm, J., Radianti, J., Wehking, C., Stieglitz, S., Majchrzak, T. A., & vom Brocke, J. (2021). More than experience? On the unique opportunities of virtual reality to afford a holistic experiential learning cycle. *The Internet and Higher Education*, 50, 100804. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2021.100804>
- Handayani, S. W., & Marsudi, M. S. (2022). Penerapan model pembelajaran experiential learning pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola sarana dan prasarana kelas XI SMK Negeri 1 Pangkalanbaru. *MEDIOVA: Journal of Islamic Media Studies*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.32923/medio.v2i1.2490>
- Himmah, F., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(4), 38–47. <http://ojs.unwaha.ac.id/index.php/joems/article/view/780>
- Huang, Y., & Liu, M. (2023). Gamification in language learning for vocational education. *Open Journal of Social Sciences*.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif game ular tangga berbasis Unity 3D pada mata pelajaran kearsipan kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 96–108. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/33215>
- Irmanto. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Unity 3D untuk platform Android pada pembelajaran gambar teknik kelas X di SMK Nasional Berbah* [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta]. Lumbung Pustaka UNY. <https://eprints.uny.ac.id/60502>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2021). Game edukasi dengan menggunakan unity 3D untuk menunjang proses pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi (JSI) Universitas Suryadarma*, 8(2), 263–272. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/762>
- Kumari, W. (2024). Implementasi metode pembelajaran experiential learning untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Buddha dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 6(1), 39–50. <https://doi.org/10.56325/jpbisk.v6i1.117>
- Lampropoulos, G., & Kinshuk. (2024). Virtual reality and gamification in education:

- A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72, 1901–1948. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10351-3>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29–35. <http://repository.lppm.unila.ac.id/34333>
- Melati, M., Sutisna, A., & Anwar, A. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Unity pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Cilaja. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(5), 8303–8308. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i5.14958>
- Muchodimah, I., Priyanto, W., & Azizah, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Kenampakan Alam dan Buatan pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas III Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/32179> 447–460.
- Mujahidah, T. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis iSpring Suite 10 pada materi manajemen perkantoran di SMK Negeri 48 Jakarta* [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Jakarta]. Repositori Institusi UNJ. <http://repository.unj.ac.id/45023/>
- Mughits, N. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis unity 3D pada materi sistem tata surya untuk siswa kelas VI MI/SD* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo]. Walisongo Institutional Repository. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/16466/>
- Novianti, D., Supandi, & Wijonarko. (2022). Pengembangan media pembelajaran desain grafis berbasis Android menggunakan Unity 3D untuk siswa kelas X Semarang. *Jurnal IPETIK*, 6(2), 85–96. <https://doi.org/10.26877/jipetik.v3i1.8933>
- Novianty, P. S., Lestari, E. A. P., & Trisnadewi, K. (2022). Pengaruh kompetensi bahasa Inggris terhadap kinerja pegawai. *Kulturistik: Jurnal Bahasa dan Budaya*, 6(1), 9–17. <https://doi.org/10.22225/kulturistik.6.1.3763>
- Oliveira, W., Pastushenko, O., Rodrigues, L., Toda, A. M., Palomino, P. T., Hamari, J., & Isotani, S. (2021). Does gamification affect flow experience? A systematic literature review. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2106.09942>
- Purnama, R. F. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web Lumio pada materi manajemen perkantoran di SMK Tunas Pembangunan Jakarta* [Skripsi sarjana, Universitas Negeri Jakarta]. Repositori Institusi UNJ. <http://repository.fe.unj.ac.id/12286/>
- Pratama, R., & Rahmawati, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Unity 3D untuk siswa SMK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2),

131–140. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.41652>

- Prayudha, I. T., & Chotijah, U. (2024). Pengembangan game edukasi 2D mata pelajaran IPA menggunakan unity berbasis mobile. *Jurnal Teknik Informatika Dan Komputer*, 3(2), 46–52. <https://doi.org/10.22236/jutikom.v3i2.15933>
- Ramadhani, A. (2023). Komunikasi efektif dalam administrasi perkantoran. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(2), 133–137. <https://doi.org/10.23969/wistara.v4i2.10945>
- Ramadhanti, N. F., Lamada, M., & Riska, M. (2024). Pengembangan aplikasi game edukasi 3D *Finding Geometry* berbasis Unity sebagai media pembelajaran bangun ruang matematika. *Jurnal MediaTIK*, 4(2), 21–26. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v4i2.3076>
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Alfabeta.
- Rumaysa, N., & Dalimunthe, M. (2025). Pengembangan modul berbasis SETS (Science, Environment, Technology, and Society) berbantuan Quick Response Code (QR-Code) pada materi hidrokarbon kelas XI SMA/MA. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 5(3), 405–419. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i3.457>
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Setiawan, D. M., & Wiguna, W. (2021). Media pembelajaran bahasa inggris berbasis mobile menggunakan unity di TK Ryadlol Hasanah. *eProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 208–217. <https://eprosiding-old.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/252>
- Suarti, S., Sujarwanto, S., & Watini, W. (2025). Pengembangan media digital Unity 2D untuk meningkatkan kemampuan merangkai suku kata pada anak tunarungu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2379–2390. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7731>
- Sudirjo, E., & Alif, M. N. (2021). *Komunikasi dan interaksi sosial anak*. Bandung: CV Salam Insan Mulia.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Trimastuti, W., Christinawati, S., Setiatin, S., & Puspita, V. A. (2021). Public speaking dan teknik presentasi dalam menciptakan pengajaran yang menarik. *Padma*, 1(2), 119–134.
- Unity Technologies. (2025). *Unity real-time development platform*. <https://unity.com>
- Wahyuni, S., & Sugiyanto. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan unity 3D pada mata pelajaran administrasi umum SMK. *Jurnal*

Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 10(2), 121–133.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v10n2.p121-133>

Weny, S. S. (2021). *Pembelajaran etika dan penampilan bagi millennial abad 21*. Guepedia.

Wulanda, O. D., Wibowo, A., Lubis, A. L., & Fatimah, Z. (2024). Peran komunikasi interpersonal front office dalam meningkatkan pengalaman tamu di Asialink Hotel by Prasanthy Batam. *Jurnal Mekar*, 3(1), 19–24.
<https://doi.org/10.59193/jmr.v3i1.287>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

