

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). *KBBI Daring*. Diakses tanggal 14 Februari 2019 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aplikasi>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). *KBBI Daring*. Diakses tanggal 27 Februari 2019 dari <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/pendekatan>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). *KBBI Daring*. Diakses tanggal 27 Februari 2019 dari <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/dekat>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). *KBBI Daring*. Diakses tanggal 13 Juni 2019 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/belajar>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). *KBBI Daring*. Diakses tanggal 26 Juni 2019 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/web>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). *KBBI Daring*. Diakses tanggal 13 Juni 2019 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/keaktifan>
- Barata, G. G. (2013). Improving participation and learning with gamification. *Proceedings of the First International Conference on gameful design, research, and applications* (pp. 10-17). Lisbon: Departement of Computer Science and Engineering Technical University of Lisbon Portugal.
- Basori, R. I. (2018). Development of an android-based reward system to enhance the activity of learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 24, No.1, 116-124.
- Bicen, H. B. (2018). *Perceptions of students for gamification approach: kahoot as a case study*. *iJET*, 72-93.
- Burke, B. (2014). *Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things*. Brookline: Bibliomotion, Inc.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2014). *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor: 1464/D3.3/KEP/KP/2014*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2018). *Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Nomor: 06/D.D5/KK/2018*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamalik, O. (2009). *Proses belajar mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdayana, J. (2016). *Metodologi pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Herger, M. (2014). *Enterprise gamification: engaging people by letting them have fun*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Hernowo. (2005). *Menjadi guru yang mampu mengajar secara menyenangkan*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Jogiyanto, H. M. (2005). *Analisa dan desain sistem informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Kahoot! (2019). *About Kahoot! | Company History & Key fact*. Diakses tanggal 4 Februari 2019 dari <https://kahoot.com/company/>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: gamebased methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kapp, K. M. (2013). *The Gamification of learning and instruction fieldbook: ideas into practice*. Pfeiffer.
- Kaufman, R. A. (1972). *Educational system planning*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Kusworo, S. &. (2016). Factors affecting SMP/MTs students' motivation to go into Vocational schools in Sleman District. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 23, No. 2, 165-174.
- Ningrum, E. (2014). *Penelitian tindakan kelas: Panduan Praktis dan Contoh*. Yogyakarta: Ombak.
- Oxford University, P. (2019). *Oxford Learner's Dictionaries*. Diakses tanggal 14 Februari 2019 dari <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/gamification?q=Gamification>
- Republik, Indonesia. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Ruhimat, T. e. (2012). *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2018). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa web*. Yogyakarta: Andi.
- Siswoyo, D. e. (2013). *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Soesilo, T. D. (2015). *Teori dan pendekatan belajar: implikasinya dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- Sudjana, N. (2006). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suhana, C. (2014). *Konsep strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Sukayati. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Supriyanto. (2005). *Perancangan aplikasi*. Surabaya: Widyastana.
- Uno, H. B. (2013). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahjoedi. (1999). *Jurnal Iptek Olahraga*. Jakarta: Pusat Pengkajian dan Pengembangan IPTEK (PPPITOR).
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wirawan I Made Agus, I. M. (2018). Mobile learning based-on guided inquiry: optimization of student's motivation. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 24, No. 2, 256-261.