

DAFTAR PUSTAKA

- Deterding, S. (2011). Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011: Preface. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, 9–15.
- Hady, I., Andjarwirawan, J., Rostianingsih, S., Studi, P., Informatika, T., Industri, F. T., Petra, U. K., & Surabaya, J. S. (2006). *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Tata Surya untuk Anak SMP Berbasis Android*. 3–6.
- Hsin-Yuan Huang, W., & Soman, D. (2013). Wonder children and victimizing parents—preservice early childhood teachers’ beliefs about children and technology at home. *Early Child Development and Care*, 189(3), 392–404. <https://doi.org/10.1080/03004430.2017.1324434>
- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *AAAI Workshop - Technical Report, WS-04-04*(January 2004), 1–5.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Khaleel, F. L., Ashaari, N. S., Wook, T. S. M. T., & Ismail, A. (2016). Gamification elements for learning applications. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 6(6), 868–874. <https://doi.org/10.18517/ijaseit.6.6.1379>
- Kurniawan, E., & Syahputra, A. K. (2018). Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis Desktop Pada Percetakan UD. AZKA GEMILANG Menggunakan Metode Prototype. *Seminar Nasional Raya*, 9986(September),

105–110.

- Muyaroah, S. (2017). Efektifitas Mobile Learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 46(1), 23–27.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92.
<https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>
- Pangalo, E. G. (2020). Pembelajaran Mobile Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–56.
<https://jurnal.ikipmataram.ac.id/index.php/jtp/article/view/2851/1980>
- Ramadhani, D., Mulyani, B., & Utomo, S. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Dan Lks Dalam Model Pembelajaran Student Team Achivement Division (Stad) Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Kemampuan Memori Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas Xi Sma Negeri 2 Purwokerto. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(4), 16–25.
- Simões, J., Redondo, R., Vilas, A., & Aguiar, A. (2013). Using Gamification to Improve Participation in a Social Learning Environment. *4th International Conference on Personal Learning Environments, August*, 169–186.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.1.1466.5447>
- Sunarya, P. A., Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran. *Edutech*, 18(1), 79. <https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14697>
- Susanto, R., & Dara Andriana, A. (2016). PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DAN PROTOTYPING UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI RANI. *Therapie Der Gegenwart*, 111(5), 756-757 passim.