

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ali, Mohammad. 2009. Pendidikan untuk Pembangunan Nasional. Jakarta: Grasindo.
- [2] Apa Itu Gamifikasi? Panduan Mendalam untuk Memahami Gamifikasi. (2024) Diakses pada 15 Agustus dari <https://si.ittelkom-pwt.ac.id/2024/05/21/apa-itu-gamifikasi-panduan-mendalam-untuk-memahami-gamifikasi/>
- [3] Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 9.
- [4] Choi, Jeongbin., Choi Junghey, Fran. (2021). *Development of GAMIFICATION Model for Flipped Learning*, J-Institute
- [5] Kurniawan, D., Husna, A., Nuriela, Febrianti Putri Mutiara., Zulfahmi, Muhammad Novan. (2024) Analisis Pengalaman belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Dan Menyenangkan.
- [6] Nur, Zulfikah. 2022 Efektivitas Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19 di MTs Negeri 1 Makassar. *Jurnal Educandum*, 8(1), 123
- [7] Jusuf, Heni. 2016. Penggunaan Gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 2
- [8] Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70.
- [9] Sarwono, Jonathan. 2015. Bikin Website Itu Mudah. MediaKita. Jakarta.
- [10] Solichin, Achmad. 2016. Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL. Budi Luhur. Yogyakarta
- [11] Abdulloh, Rohi. 2016. Easy & Simple Web Programming. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [12] Enterprise, Jubilee. 2014. MySQL Untuk Pemula. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [13] Enterprise, Jubilee. 2017. PHP Komplet. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [14] Krisianto, Andy. 2014. Internet untuk Pemula. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.

[15]Sugiyono, 2013, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. (Bandung: ALFABETA)

