

DAFTAR PUSTAKA

- Pratomo, A. (2018). Pengaruh konsep gamifikasi terhadap tingkat engagement. *THE Journal: Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 8(2), 63-74.
- Fansury, A. H., & Januariy, R. (2017). Model pembelajaran picture and picture dengan media games android dalam meningkatkan kemampuan kosa kata siswa Kelas VII SMPN 35 Makassar. *FKIP Unismuh Makassar: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JIKP)*, 4(1).
- Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang (Penelitian Tindakan di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). *Puitika*, 11(1), 82. <https://doi.org/10.25077/puitika.11.1.82--93.2015>
- Studi, P., Tesis, J., Rahayudi, B., & Thesis, K. (2015). *Proposal tesis* (pp. 1–20).
- Sandy, T. A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2020). BIPAJAR: Aplikasi Mobile Untuk Melatih Pelafalan Mahasiswa Program BIPA. *Wacana Saraswati Majalah Ilmiah Tentang Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 20(1), 16-26.
- Aini, Q., Budiarto, M., Putra, P. O. H., & Santoso, N. P. L. (2021). Gamification-based The Kampus Merdeka Learning in 4.0 era. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(1), 31-42.
- Wangi, N. B. S., & Madekhan, M. (2019). Mobile Application for Training of Foreign Students with Gamification Techniques and Speech Recognition Technology. *EDUTEC: Journal of Education And Technology*, 2(2), 38-46.
- Sitorus, M. B. (2016). Studi literatur mengenai gamifikasi untuk menarik dan memotivasi: Penggunaan gamifikasi saat Ini dan kedepan. *Studi Literatur*, 110.
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2018). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach in Learning Arabic Language. *Journal of Fatwa Management and Research*, 358-367.
- Fitriyani, W., & Solihati, N. (2022). The Effect of Powtoon-Based Audiovisual Media on Indonesian Language Learning Outcomes Class V SDN Tanah Tinggi 05 Jakarta. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1).
- Devising Gamification for Vocabulary Development and Motivation: An Experimental, Mixed-Model Study*1. (n.d.). ERIC, from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1312889.pdf>
- Krzyzanowski, S. (2022, May 17). *A Simple Routine for Vocabulary at the Secondary Level*. from <https://elamatters.com/2022/05/17/a-simple-routine-for-vocabulary-at-the-secondary-level/>
- Effectiveness of Gamification Tool in Teaching Vocabulary*. (2022, September 10). from https://hrmars.com/papers_submitted/14604/effectiveness-of-gamification-tool-in-teaching-vocabulary.pdf

- Hardiyanti, D., & Ocktarani, Y. M. (2015). Penerjemahan Kosa Kata Budaya Indonesia dalam Rubrik Life Lines di Harian The Jakarta Post.
- Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, dan Budaya, 5(1), 8-15. Pratiwi, Y. (2009). Beberapa Perspektif Teori Penyusunan Bahan Ajar Keterampilan Berbahasa Indonesia. Diksi, 16(2).
- Agan, S., & Puspitoningrum, E. (2021). Kosa Kata Bahasa Asing dalam Bahasa Indonesia Ragam Jurnalistik. Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran, 5(2), 63-74.
- Zaini, H. (2017). Teori Pembelajaran Bahasa Dan Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif. An Nabighoh, 19(2), 194-212.
- Setyawanto, A. (2012). Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) guru bahasa Indonesia tingkat SMP di Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang). Wibowo, A., & Rahmayanti, I. (2020).
- Penggunaan Sevima Edlink Sebagai Media Pembelajaran Online Untuk Mengajar Dan Belajar Bahasa Indonesia. Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 2(2), 163-174.
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika), 3(2).
- Assidik, G. K. (2018). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) pada Mata Kuliah Media Pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Surakarta. Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 2(2), 116-129.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. Springer.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. Journal of Instructional Development, 10(3), 2-10.
- Krashen, S. D. (1982). Principles and practice in second language acquisition. Pergamon Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). Approaches and methods in language teaching (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.
- Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2000). Expectancy–value theory of achievement motivation. Contemporary Educational Psychology, 25(1), 68-81.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.

- Hidayat, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*.
- Pratama, Y. (2021). Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa bagi Siswa BIPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- Sari, N. (2019). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Wulandari, R. (2020). Pengaruh Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa: Studi di SMP Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.
- Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2011). *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford University Press.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*. Kagan Publishing.
- Brown, H. D. (2000). *Principles of Language Learning and Teaching*. Longman.
- Howatt, A. P. R. (1984). *A History of English Language Teaching*. Oxford University Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*.
- 7 Alat Gamifikasi Terbaik Bagi Guru Untuk Meningkatkan Keterlibatan Kelas Dengan Mudah - ClassPoint Blog. (2023, July 20). ClassPoint. Retrieved July 13, 2024, from <https://www.classpoint.io/blog/id/7-alat-gamifikasi-terbaik-bagi-guru-untuk-meningkatkan-keterlibatan-kelas-dengan-mudah>
- Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran, Ini yang Harus Diperhatikan !! (2022, March 18). YouTube. Retrieved July 13, 2024, from <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=oCbKTei1I-0>
- Rachmawati, N. N., & Arifin, M. Z. (2023). Prinsip-prinsip pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. *Jurnal Digdaya*, 2(1).
- Gornyi, A. (2021, September 12). Kahoot in 4 Years by Alexander Gornyi. ITKeyMedia. Retrieved July 19, 2024, from <https://itkey.media/kahoot-in-4-years-by-alexander-gornyi/>