

## DAFTAR PUSAKA

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Afabeta)

Yat, S. dkk (2021). *METODE GAMIFICATION SEBAGAI SOLUSI FENOMENA LEARNING LOSS DALAM PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19: A Literatur Review*. 04, 13

Ani, S. dkk (2016), *PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI*. 09, 12

Rahmawati, S. (2014). *Pembelajaran ppkn sd*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas PGRI Yogyakarta

Sal, F. dkk (2021), *Pengembangan Game Edukasi Doa Harian Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode Gamification*. 5

Hutahaean, P. W. (2021). *Penerapan Konsep Gamification Pada E-Learning* (N. Pangesti (ed.); 1st ed.). Ahlimedia Press

Jusuf, H (2016), *Penggunaan Gamification dalam Proses Pembelajaran*, 5.  
file:///C:/Users/rifky/Downloads/JURNALTICOMVOL.5NO.1SEPTEMBER2016.PDF

Putra, L.G. dkk (2020), *MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN PADA PERGURUAN TINGGI DI MASA COVID-19*. Malang. Media Nusa Creative

Nasution N. A. dkk (2012), *PENDIDIKAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*. Medan. Perdana Publishing

Jusuf, H (2016), *Penggunaan Gamification dalam Proses Pembelajaran*, 5.  
file:///C:/Users/rifky/Downloads/JURNALTICOMVOL.5NO.1SEPTEMBER2016.PDF

Gramedia Blog, Teks Eksplanasi: Contoh, Pengertian, Ciri, dan Struktur, 2021,  
<https://www.gramedia.com/literasi/eksplanasi/>

Perpustakaan Poltekkes, Bab III, 18 Agustus 2022, [http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/1401460013/15.\\_BAB\\_III\\_.pdf](http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/1401460013/15._BAB_III_.pdf)

Jojonomic, Analisis Regresi; Pengertian, Manfaat, Jenis dan Contoh Penerapannya, 11 Januari 2022, <https://www.jojonomic.com/blog/analisis-regresi/> [diakses pada laman 29 May 2022].

Kompas.com, Pengertian Teks Eksplanasi Menurut Ahli dan Struktur, 24 Mei 2022, <https://www.kompas.com/skola/read/2022/05/24/210000669/pengertian-teks-eksplanasi-menurut-ahli-dan-struktur-nya->

Gramedia Blog, Teks Eksplanasi, <https://www.gramedia.com/literasi/eksplanasi/>  
[https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/298/9/UNIKOM\\_DINA%20CAHYANIA\\_14.BAB%20III.pdf](https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/298/9/UNIKOM_DINA%20CAHYANIA_14.BAB%20III.pdf)

<http://digilib.uinsby.ac.id/16509/5/Bab%202.pdf>

Jusuf, H (2016), *Penggunaan Gamification dalam Proses Pembelajaran*, 5.  
 file:///C:/Users/rifky/Downloads/JURNALTICOMVOL.5NO.1SEPTEMBER2016.PDF

<https://www.ilmuips.my.id/2020/07/pengertian-menyimak.html>

<http://repository.unpas.ac.id/13884/8/11.%20BAB%20II.pdf>

<https://dominikusmargionobudiartanto.wordpress.com/2011/11/29/28/>

[https://www.academia.edu/15681064/PEMILIHAN\\_METODE\\_PEMBELAJARAN\\_dan\\_FAKTOR\\_FAKTOR\\_yang\\_MEMPENGARUHI\\_PEMILIHAN\\_METODE\\_PEMBELAJARAN](https://www.academia.edu/15681064/PEMILIHAN_METODE_PEMBELAJARAN_dan_FAKTOR_FAKTOR_yang_MEMPENGARUHI_PEMILIHAN_METODE_PEMBELAJARAN)

<https://www.pengetahuanku13.net/2018/05/makalah-masalah-masalah-dalam.html>

<https://yusrikeren85.blogspot.com/2011/11/masalah-masalah-dalam-proses-belajar.html>

<https://bejanakehidupan.com/pengertian-pembelajaran/>

<https://www.gramedia.com/literasi/eksplanasi/>

<https://id.berita.yahoo.com/tujuan-teks-eksplanasi-pahami-fungsi-064556505.html>