

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R.I. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16 (1), 98-107
- Anonim. 2022. Arduino Hardware. [Online], ([www.arduino.cc](http://www.arduino.cc)) diakses tanggal 1 Juni 2022)
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1), 586-595
- Brata, I.B., et al. 2021. National Heroes In The Indonesian Revolution And The Meaning For Young Generation. *International Journal of Social Science (IJSS)*, 1 (4), 407-414
- Bolanakis, D.E. 2019. A Survey of Research in Microcontroller Education. *IEEE Revista Iberoamericana De Tecnologias Del Aprendizaje*, 14 (2), 50-57
- Dukungan, H., Terhadap, K., Pasien, M., & Stroke, P. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1707–1715.
- Eka Setiawan, N. C., Sulistina, O., Habiddin, H., & Pavita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Memfasilitasi Kebutuhan Pembelajaran Multiple Representation. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 9(1), 38. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v9i1.3801>
- Fitria, A. 2014. Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5 (2), 57-62
- Fogg, K.W. 2019. Making an Indonesian National Hero for Lombok. *Indonesia and the Malay World*, 1-22
- Hanifah, R., & Adopsi, P. (2017). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Heni Jusuf Perangkingan Usability Website menggunakan Metode Multiple Criteria Decision .... *Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakar.* (September ..., November.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>

- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Meyhart Bangkit Sitorus. (2016). Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi. *Academ*, 1–10.  
[https://www.academia.edu/download/48820040/Tugas\\_Studi\\_Literatur\\_Seminar\\_1\\_-\\_Gamification.pdf](https://www.academia.edu/download/48820040/Tugas_Studi_Literatur_Seminar_1_-_Gamification.pdf)
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18–27.  
<https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Purniasih, N. K. D., Darmawiguna, I. G. M., & Agustini, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 1–10.
- Patston, T. J., et al. 2017. Teacher Self-concepts of Creativity: Meeting the Challenges of the 21st Century Classroom. *International Journal of Creativity and Problem Solving*, 27 (2), 23-34
- Susanty, W., Astari, I. N., & Thamrin, T. (2019). Aplikasi Gis Menggunakan Metode Location Based Service (Lbs) Berbasis Android. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 10(1). <https://doi.org/10.36448/jsit.v10i1.1218>
- Utami, Y. S., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 62–71.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Satrio, A. Rini, T.P.W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Pengenalan Lingkungan Lahan Basah Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 12 (4), 387.

- Setiawan, A. 2015. Pengembangan Media Robot dengan Software Gui untuk Pencapaian Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sensor dan Aktuator pada Kelas XI Program Keahlian Teknik Elektronika Industri SMK Negeri 2 Pengasih. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Suprianto, E. 2019. Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (2), 22-32