

## DAFTAR PUSTAKA

- Bachtiar, G. 2012. "Hidup Lebih Hidup dengan Gamifikasi". Dalam <http://inet.detik.com/read/2012/05/01/103809/1905683/398/>. Diakses pada 20 Maret 2014.
- Beza, O. 2011. "Gamification-How Games can level up our everyday life?". Dalam <http://www.cs.vu.nl/~eliens/ct/local/material/gamification.pdf>. Diakses pada 20 Maret 2014.
- Bunchball. 2010. "Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior". Dalam <http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification101.pdf>. Diakses pada 9 Maret 2015.
- Dmoinguez, A. 2012. "Gamifying learning experiences; Practical implications and outcomes". Dalam [portal.uah.es/portal/page/portal/epd2\\_profesores/prof23288/publicaciones/GamifLearningExperiences\\_prereview\\_v3.1PreprintFinal.pdf](http://portal.uah.es/portal/page/portal/epd2_profesores/prof23288/publicaciones/GamifLearningExperiences_prereview_v3.1PreprintFinal.pdf). Diakses pada 20 Maret 2014.
- Educause. 2011. "7 Things You Should Know About Gamification". Dalam [net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7075.pdf](http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7075.pdf). Diakses pada 20 Maret 2014.
- Gay, L. d. D. P. 1992. "Research Methods for Business and Management". New York: MacMillan Publishing Company.
- Glover, Ian. 2013. "Play as u learn:Gamification as Technique for Motivating Learners". Dalam [shura.shu.ac.uk/7172/1/Glover\\_-\\_Play\\_As\\_You\\_Learn\\_-\\_proceeding\\_112246.pdf](http://shura.shu.ac.uk/7172/1/Glover_-_Play_As_You_Learn_-_proceeding_112246.pdf). Diakses pada 20 Maret 2014.
- Hendryadi. 2012. "Menentukan ukuran Sampel Sederhana". Dalam <http://teorionline.net/menentukan-ukuran-sampel-menurut-para-ahli/>. Diakses pada 9 Maret 2015.
- Henry, S. 2013. "GamificationinClassroom". Dalam <http://samuelhenry.net/gamification-in-classroom/>. Diakses pada 9 Maret 2015.
- Hernawan, H. A & Susilana R. Tanpa Tahun. "Konsep Dasar Kurikulum". Dalam [file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_BIASA/196209061986011-AHMAD\\_MULYADIPRANA/PDF/Konsep\\_Dasar\\_Kurikulum.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196209061986011-AHMAD_MULYADIPRANA/PDF/Konsep_Dasar_Kurikulum.pdf). Diakses pada 20 Agustus 2015.
- Huang, Wendy. H. Y & Soman D. 2013. "A Practitioner's Guide to Gamification of Education". Dalam [inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomic/sinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf](http://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomic/sinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf). Diakses pada 20 Maret 2014.



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

- Ikkelas. 2015. "Gamifikasi, Tren Baru dalam Dunia Pendidikan". Dalam <http://ikelas.com/artikel-pendidikan/info-pendidikan/82/gamifikasi-tren-baru-dalam-dunia-pendidikan>. Diakses pada 9 Juli 2015.
- Karmachela, H. 2015. "Gamifikasi Menyihir Kelas Menjadi Role-Playing Game". Dalam <http://guraru.org/guru-berbagi/gamifikasi-menyihir-kelas-menjadi-role-playing-game/>. Diakses pada 9 Juli 2015.
- Lee, J. J. & Hammer, J. 2011. "Gamification in Education: What, How, Why Bother?". Dalam [www.gamifyeducation.org/files/Lee-Hammer-AEQ-2011.pdf](http://www.gamifyeducation.org/files/Lee-Hammer-AEQ-2011.pdf). Diakses pada 20 Maret 2014.
- Nugroho, E. 2013. "Gamification, Bukan Sekadar Bagi-Bagi Poin". Dalam <http://tekno.kompas.com/read/2013/06/10/15274152/Gamification..Bukan.Sekadar.Bagi-bagi.Poin>. Diakses pada 20 Maret 2014.
- Nurhayati, D. Tanpa Tahun. "Konsep Interaksi Manusia dan Komputer". Dalam <http://core.ac.uk/download/pdf/11721782.pdf>. Diakses pada 9 Maret 2015.
- PsikoMagz. 2013. "Sekilas Psikotes". Dalam <http://soal-psikotest.com/wp-content/uploads/2013/07/soalpsikotes.pdf>. Diakses pada 20 Agustus 2015.
- Robbin, S. 2011. "How to Improve the Gamification of Education". Dalam [net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM1117.pdf](http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM1117.pdf). Diakses pada 20 Maret 2014.
- Roscoe, J. 1975. "Fundamental Research Statistic for the Behaviour Sciences". New York: Holt, Rineheart and Winston, Inc.
- Subakti, I. 2006. "Interaksi Manusia dan Komputer". Dalam [http://http://www.cs.bham.ac.uk/~mis157/Kuliah/20061\\_CII418\\_HCI/Irfan%20Subakti%20-%202006-07-08%20Interaksi%20Manusia%20dan%20Komputer.pdf](http://http://www.cs.bham.ac.uk/~mis157/Kuliah/20061_CII418_HCI/Irfan%20Subakti%20-%202006-07-08%20Interaksi%20Manusia%20dan%20Komputer.pdf). Diakses pada 9 Maret 2015.
- Swacha, J. & Baszuro, P. 2013. "Gamification based e-learning Platform for Computer Programming Education". Dalam [edu.rsei.umk.pl/wcce2013/publications/v1/V1.14\\_125-Swacha-fullR-FPR.pdf](http://edu.rsei.umk.pl/wcce2013/publications/v1/V1.14_125-Swacha-fullR-FPR.pdf). Diakses pada 20 Maret 2014.
- Tablet for Schools. 2014. "How to Apply Gamification in Education". Dalam <http://tabletsforschools.org.uk/how-to-apply-gamification-in-education/>. Diakses pada 9 Maret 2015.