

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningtyas, A. M., Urip, S. R. & Anggraeni, (2018). Evaluasi Kamus Percakapan Bahasa Mandarin Sehari-hari Sebagai Media Pembelajaran Pemula. *Journal of Chinese Learning and Teaching*, p. 34.
- Chou, Y.-k., (2020). *The Octalysis Framework for Gamification & Behavioral Design*. [Online] Tersedia dalam: <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/> [Diakses 18 Maret 2021].
- Darmanto, Hari, Y. & Hermawan, B., (2015). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning. pp. 1-6.
- Deese, A., (2015). *5 Benefits of Gamification*. [Online] Tersedia dalam: <https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/5-benefits-gamification> [Diakses 18 Maret 2021].
- F., Khoirunnisa, Y. & Putra, R. W. Y., (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. p. 196.
- Jusuf, H., (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. p. 2.
- Lowry, P. B. et al., (2013). Taking “Fun and Games” Seriously: Proposing the Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM). *Journal of the Association for Information Systems (JAIS)*, pp. 617-671.
- Sugiyono, (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Dalam: Bandung: Alfabeta.
- Syakuran, R. A. & S., (2019). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android di SMP Negeri 1 Cangkuang. p. 8.
- Takdir, M., (2017). Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. pp. 1-2.
- Wangi, N. B. S., (2019). Strategi Gamifikasi pada Mata Kuliah Kewirausahaan Prodi PGMI UNISDA. pp. 9-20.
- Ying, Y., Suprayogi, M. N. & Hurriyati, E. A., (2013). Motivasi Belajar Bahasa Mandarin Sebagai Bahasa Kedua. p. 1346.