

Daftar Pustaka

- Ahmad Badwi, *Pengaruh Bakat Dalam Pencapaian Prestasi Belajar*, 2018.
- Anggraini Ade. K. D, Solihat Ilmi, *Gamifikasi Wordwall Bagi Guru Bahasa Indonesia SMP untuk Pembelajaran Pasca Covid-19*, (2023)
- Ana María Velásquez Saldarriaga dan José Alberto Vigueras Moreno, *The School Environment and It's Impact on The Teaching-Learning Process in Educational Institutions*,2022.
- Abubakar.S.R, *Using Mind Mapping Learning Methods for Children's Language Skills*, 2021.
- Bening Lucia, *Gamifikasi dalam Pelatihan Bahasa Inggris untuk Wicara bagi Remaja Paroki St. Mikael TNI AU Adisutjipto, Yogyakarta*, (2022).
- Christo D. , Darina D. , & Keith I, *Gamifying Learning for Learners*, 2020.
- Dicheva. D, Dichev. C, Agreand. G, Angelova. G, *Gamifikasiin Education: A Systematic Mapping Study. Educational Technology & Society*, 2019.
- Dewita Sandri, Isnaniah, Tati Tisnawati, *Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas IX pada Mata Pelajaran Matematika*, 2023.
- Eghita Desiane Nareswari, Ilena Dwika Musyafira, Syafira Nur Sabilla, *Peranan Tes Intelegensi pada Dunia Pendidikan*, 2022.
- Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, Suwatno Suwatno, Rasto Rasto, *Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis*,2018.
- Hadina L.H, Hadad. S.M, Marlina. I, *Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kalimat Sederhana*, 2018.
- Ika Wanda Ratnasari, *Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematik*, 2017.
- Imro'atul Mufidah, Eka Cahya Maulidiyah, *Pengaruh Game Belajar Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 Tahun*,2022.
- Jati Fatmawiyati, *Telaah Intelegensi*,2018.
- Kasper W. , Elly A.K. ,Christian B. , Anna B. de Vaate, Allison E. , & Britta C.B. *Gamifikasias a Tool for Engaging Student Learning: A Field Experiment With a Gamified App*,2019.
- Kurnia. R, *Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini*, 2018.
- Kusmiarti. R, Hamzah. S, *Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Industri 4.0*, 2019.
- Leni Marlina, Sholehun, *Analisis Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong*, 2021.
- M. Sattu Alang, *Bakat dan Pengaruhnya Terhadap Pencapaian Prestasi Belajar Siswa*,2023.

- Mohamad Samsudin, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar*, 2020.
- Nur Aisyah, M. Hasan Hidayatullah, *Implementasi Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris*, 2023.
- Nur Alim Amri, *Pengaruh Penggunaan Permainan Scrabble Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan*, 2021.
- Nur Tira, F *The impact of gamification on students' motivation: A Systematic Literature Review*, 2022.
- Pirvita Singgaravi & Hamidah Yamat *The Effectiveness of Gamifikasi to Improve Writing Simple S-V-O Sentence among Year 2 Pupils*, 2022.
- Rahmawati. L.E, Suwandi. S; Saddhono. K, Setiawan. B, *Urgensi Literasi Komunikasi Dalam Pengembangan Tes Kompetensi Berbahasa Indonesia Untuk Mahasiswa di Asing*, 2018.
- Samosa R.C., Policarpio M. V., Cañamaque B.O, Camocamo P.A, Clavito J.M.E. *Gamification as an Innovative Strategy to Improve Learners' Writing Skills*, (2021).
- Risky Nugroho , Attin Warmi, *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SMPN 2 Tirtamulya*, 2022.
- Rodrigo S, Sandro J.R, Leonardo B.M, Jorge A.P. de Miranda Coelho, & Patricia A.J *The Impact of Gamification Student's Learning, Engagement and Behavior Based on Their Personality Traits*, 2020.
- Safrul Safrul dan Shafira Kurnia Nurmaliza, *Pengaruh Kondisi Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, 2023.
- Salwa Afniola, Ruslana Ruslana, Wiwit Artika, *Intelegensi dan Bakat pada Prestasi Siswa*, 2020.
- Siregar Y, Iskandar I, Dewanti R, *Teaching Indonesian Speaking Skills with Gamification Approach*, 2022
- Suhardiansyah, *Pengaruh Lingkungan Belajar di Sekolah, Motivasi dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar*, 2013.
- Suleman. D, Hanafi Y.R, Rahmat A, Rahmat, *Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo*, 2021
- Susanto. H, *Membangun Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menghadapi Era MEA*, 2016.
- Syarif Hidayatulloh, Henry Praherdhiono, Agus Wedi, *Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam*, 2020.
- Utari Etrilia, Menrisal, *Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas X SMK Nusatama Padang*, 2017.
- Yohana Corry, Agung Iskandar, Perdana Novrian Satria, Silisabon Simon *A Study of Factors*

Influencing the Development of Student Talent, 2020.

Zaki Al Fuad dan Zuraini, *Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang*, 2016.

Aditya B.R, Iradianty A, Kotama, I Nyoman D, *Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi dalam Games Metode ICT Untuk Anak Usia Dini*, 2023.

Xayrullayevna F.A, Turaboy A.M, *Benefit of Applying Gamifikasi Approach In Teaching English to Young Learnings Read Along (Educational App)*, 2023.

Yığa K.G, Sezginb S, *An exploratory holistic analysis of digital gamifikasi in mathematics education*, 2022.

Jie Y.X, Zakaria A. Z, Hassan H, *The Use of Gamification in Enhancing Students Engagement and Performance in ESL Speaking Lessons*, 2023.

Zhihao Zhou' Zhonggen Yu, *The Impact of Gamification on the Time-Limited Writing Performance of English Majors* 2021.

https://my.chartered.college/impact_article/the-writing-game-can-gamified-activities-aid-pupils-writing-skills/

<https://www.kajianpustaka.com/2019/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>

https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan_Tindakan_Ke/TuSCEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&pg=PA1&printsec=frontcover

<https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/teknik-mengajar-gamifikasi> (di akses pada 14 Desember 2022, 09.52)

<https://museumsumpahpemuda.kemdikbud.go.id/sejarah-sumpah-pemuda/> (di akses pada 14 Desember 2022, 09.52)

<https://www.balairungpress.com/2019/03/kemampuan-komunikasi-bahasa-indonesia-di-era-digital/> (diakses pada 15 Desember 2022, 6.15)

<https://blog.kejarcita.id/penguatan-bahasa-untuk-literasi-awal/> (diakses pada 15 Desember 2022)