

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Peserta didik Kelas Xi Ips*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 6(3), 249–255.
- Alfianika, Ninit. (2018). *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Astuti, Dian. (2018). *Bahasa Indonesia Paket B Setara SMP/MTs Modul Tema 9: Kupas Tuntas Karya Sastra*. Ditjen PAUD dan Dikmas: Kemdikbud.
- Budimanjaya dan Sanjaya. (2017). *Paradigma Baru Mengajar (Edisi Pertama)*. Jakarta: Kencana.
- Chaer, Abdul. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta
- Chou, Y.-K. (2016). *Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards*. Packt Publishing Ltd.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. Sage Publications.
- Darma. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Bandung: Guepedia.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” Proceedings of the 15th International AcademicMindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). *Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh*. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34-43.
- Fadly, Ahmad. (2021). *BAHASA INDONESIA AKADEMIS (Buku Ajar Mata Kuliah Bahasa Indonesia)*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- FIRMANSYAH, M. D. (2020). *Desain Gamification untuk Meningkatkan Aktivitas Mahapeserta didik pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan Mda Framework*. Fakultas Ilmu Komputer.
- Habibie, N. A., Salam, S., & Sartika, E. (2025). *Penerapan Gamification dalam Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Berita melalui Platform Genial*. *Ly Kelas VII di SMPN 1 Telaga*. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 11(1), 33-44.

- Heryadi, D. (2024). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Pustaka Billah.
- Jusuf, H. (2016). *Penggunaan gamification dalam proses pembelajaran*. Jurnal TICom, 5(1), 1-6.
- Kapp, K. M. (2012). *Games, gamification, and the quest for learner engagement*. T and D.
- Karatas, E. (2018). *Gamified Learning Activities in A Teacher Education Course*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). Buku guru bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VIII(*Edisi revisi*). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Keraf, Gorys. (1993). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Kosasih. E. 2017. *Buku Peserta didik Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis Teks*. Bandung. Yrama Widya.
- Kosasih, E. (2018). *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas IX Edisi Revisi*. Jakarta:Kemdikbud.
- Lim, E. Y. (2015). *The drivers of game based learning (GBL) in higher education institution towards students' performance*.
- Maulida U. (2022). *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka*. Tarbawi, 5,(2), 130-138
- Mulyasa. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*, Jakarta Timur. Bumi Aksara.
- Ntelu, Asna. Dkk. (2021). *Bahasa Indonesia Akademik Edisi Revisi*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Prambayun , Arif dan Faroz, Mohamad. 2015. *Pola Perancangan Gamification Untuk embangun Engagement Peserta didik Dalam Belajar*. Makalah disajikan pada Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2015, STMIK AMIKOM Yogyakarta, 6-8 Februari 2015.
- Pricilia, G. M., & Rahmansyah, H. (2022). *Tren pembelajaran di era digital*. CV. Bintang Semesta Media.
- Rahmadani, H., Hadi, S., & Prabandari, I. (2024). Penerapan Gamification dalam Pembelajaran Konjungsi Teks Deskripsi Kelas 9I SMPN 13

- Surabaya. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(4), 112-125.
- Rahman, Taufiqur. (2017). *Teks dalam Kajian Struktur dan Kebahasaan*. Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). *Pemanfaatan Gamification Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Salsabilla I, Jannah E, & Juanda. (2023). *Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran*, 1 (3).35-36.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi & Sutarni, S. (2008). *Bahasa Indonesia 3 SMA Kelas XII*. Jakarta: Penerbit Quadra.
- Srimuliyani. (2023). *Menggunakan teknik gamification untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik di kelas*. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*. 1(1), 29-35.
- Tajik, O., Golzar, J., & Noor, S. (2024). *Purposive Sampling: Theoretical Framework and Applications*. *International Journal of English Language & Social Sciences*.
- Tarigan, Henry Guntur. (1987). *Pengajaran Semantik*. Bandung: Angkasa.
- Wellek, Rene & Warren, Austin. (1995). *Teori Kesusastraan* (terj. Melani Budianta). Jakarta: Gramedia.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan prestasi belajar*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* (M. Treseler, K. Borg, & M. Shaeffer (eds.); 1st ed.). O'Reilly Media, Inc.