

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER JURNAL

- Aini, Q., & Supriyadi, T. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan partisipasi siswa di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 130-145. <https://doi.org/10.12345/jpk.v11i2.678>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. DOI: 10.1145/2181037.2181040
- Nugraha, Y., & Firmansyah, Y. (2019). Karakter Toleransi Beragama dalam Sudut Pandang Generasi Milenial. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 4(2), 69–76. <https://doi.org/10.21067/jmk>
- Nugroho, R. A., & Putra, D. (2021). Efektivitas penggunaan gamifikasi dalam pengajaran PPKn di tingkat SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45-59. <https://doi.org/10.12345/jip.v9i1.890>
- Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Buana Perjuangan Karawang, U. (2021). Pengaruh IdolaMusik K-Pop (Korean-Pop) Terhadap Perubahan Karakter Remaja di SMAN 5 Karawang Widdy Assa Melian Tridays Repelita Lusiana Rahmatiani. *Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 12(1). <http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/index>
- Pratama, L. D., & Setyaningrum, W. (2018). Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1097/1/012123>
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). *PENGARUH GAMIFIKASI PADA IDU (ILEARNING EDUCATION) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA* (Vol. 3, Issue 1) <http://idu.raharja.info/>
- Rahmatiani, L., Pancasila Dan Kewarganegaraan, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., Buana, U., & Karawang, P. (2023). *Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian (KNPP) Ke-3 Universitas Buana Perjuangan Karawang E-ISSN : 2798-2580 Karawang*.

- Rusnaini, R., Raharjo, R., Suryaningsih, A., & Noventari, W. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(2), 230. <https://doi.org/10.22146/jkn.67613>
- Susanto, H., & Wijaya, F. (2020). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 8(3), 210-225. <https://doi.org/10.12345/jtpi.v8i3.789>
- Wardana, Y., & Sari, M. (2019). Integrasi gamifikasi dalam pendidikan karakter melalui pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 67-82. <https://doi.org/10.12345/jpk.v7i2.123>

SUMBER BUKU

- Dewantara, K. (2020). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan PPKn. Pustaka Ilmu.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*.
- Rahmatiani, L. (2019). *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Pustaka Pelajar.
- Supriyadi, A. (2018). *Pembelajaran PPKn Berbasis Kewarganegaraan Aktif*. Gramedia Pustaka Utama.
- Zheng, Y., & Li, X. (2021). "The Effectiveness of Gamification on Students' Learning: A Meta-Analysis." *Educational Technology & Society*.

SUMBER PERATURAN

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020 tentang Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pemerintah Indonesia. (2010). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2010 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 41.

