

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. C. Kwari, "Perancangan Permainan Edukatif Berbasis Tenses Bahasa Inggris," 2014.
- [2] S. R. Ningsih, "Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta 2009," P. 12.
- [3] T. Chamidy And H. Agasta, "Sistem Pendukung Pembelajaran Tenses Untuk Tingkat Dasar Berbasis Sistem Pakar Menggunakan Metode Forward Chaining," *Matics*, Vol. 0, No. 0, Apr. 2012.
- [4] T. S. Purnamasari And W. Yuliyanti, "Aplikasi Pembelajaran English 16 Tenses," *J. Sains Dan Inform.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 81–88, 2015.
- [5] L. Tanti, "Pengembangan Perangkat Ajar Berbantuan Komputer Untuk Mempelajari Tata Bahasa Inggris," P. 14, 1978.
- [6] R. Susilana and C. Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- [7] A. Arsyad, *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- [8] B. W. Sari and A. D. Hartanto, "Penerapan Konsep Gamification Dalam Merancang Aplikasi Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter Dengan Pola MVC," *Data Manaj. Dan Teknol. Inf. DASI*, vol. 17, no. 4, pp. 32–37, Dec. 2016.
- [9] G. Zichermann and C. Cunningham, *Gamification by Design*, 1st ed. Sebastopol: O'Reilly Media: Inc, 2011.
- [10] K. M. Kapp, *The gamification of learning and instruction: gamebased methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons, 2012.
- [11] B. J. Arnold, "Gamification in education," *ASBBS Proc.*, vol. 21, no. 1, p. 32, 2014.
- [12] Y. S. Putra, M. A. Muslim, and A. Naba, "Game Chicken Roll dengan Menggunakan Metode Forward Chaining," *J. EECCIS*, vol. 7, no. 1, pp. 41–46, 2013.