

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu* (Cetakan Ke-1). Jakarta: Rajawali Pers.
- Anisti, Suriyanto, A. D., & Artanto, A. Y. T. (2021). *Komunikasi Digital Oral atau Visual* (Cetakan-ke1). Jakarta: Anom Pustaka.
- Anwar, S., Kurnia, D. A., Faqih, A., Nurdiawan, O., Dikananda, A. R., & Basyayar, F. M. (2022). *Evaluasi Pembelajaran Hybrid Learning Pada Masa Pandemi Covid 19* (R. Nurokhim (ed.); Pertama). Srikaton.
- Barus, A. M., Sari, W. W., Stephanie, L., & Rahayu, I. P. (2022). *Panduan dan Praktek Baik Project Based Learning: Menginspirasi, Mencipta, dan Mendedikasikan Karya* (F. Maharani (ed.); Pertama). PT Kanisius.
- Effendy, O. U. (2011). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (T. Surjaman (ed.); 23rd ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, G., Fun, L. F., Riasnugrahani, M., Malinda, M., Wardani, R., Manurung, R. T., Victoriana, E., Ginting, S., Indrianie, E., Nurofia, F., Pattipawaej, O. C., Yuspendi, & Kartikawati, I. A. N. (2021). *Adaptasi Pembelajaran Dengan Metode Hybrid Learning* (R. T. Manurung (ed.); Pertama). Zahir Publishing.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, January(6–9)*, 3025–3034.
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)* (Cetakan Ke-1). Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

- Milyane, T. M., Umiyati, H., Putri, D., Juliastuti, Akib, S., Daud, R. F., Dawami, Rosemary, R., Adiarsi, G. R., Athalarik, F. M., Puspita, M., Andi, Ramadhani, M. M., & Rochmansyah, E. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Pertama). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Cetakan ke-18). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya* (P. Latifah (ed.); Cetakan ke-9). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nizam, Nurwardani, P., & Junaidi, A. (2021). *Panduan Singkat Magang dan Studi Independen Bersertifikat Untuk Mahasiswa* (Pertama). Jakarta: Tim Microcredential 2021.
- Nofrion. (2018). *Komunikasi Pendidikan Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi Dalam Pembelajaran* (Edisi Pertama). Jakarta: Kencana.
- Nasrullah, R. (2022). *Manajemen Komunikasi Digital (Perencanaan, Aktivitas, dan Evaluasi)* (Cetakan Ke-1). Jakarta: Kencana.
- Panuju, R. (2018). *Pengantar Studi (ILMU) Komunikasi: Komunikasi sebagai Kegiatan Komunikasi sebagai Ilmu* (Pertama). PrenadaMedia Group.
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In Syahrani (Ed.), *Antasari Press* (Cetakan Ke-1). Banjarmasin: Antasari Press.
- Rakhmat, J. (2004). *Psikologi Komunikasi (Edisi Revisi)* (T. Surjaman (ed.); Keduapuluh). PT Remaja Rosdakarya.
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(1), 441.

Rahmana, F. R., Laput, D. O., Desriva, N., Lindayani, I. K., Astiti, N. K. E., Elba, F., Hanifah, A. N., Yuliyani, Handayani, S., Nuzula, R. F., Hadi, S. P. I., & Veri, N. (2021). *Komunikasi dan Konseling Dalam Praktek Kebidanan* (Y. S. Rosyad (ed.); Pertama). Media Sains Indonesia dan Penulis.

Suryabrata, S. (2014). *Metodologi Penelitian* (Cetakan Ke-25). Jakarta: Rajawali Pers.

Vardiansyah, D. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi Pendekatan Taksonomi Konseptual* (R. F. Sikumbank (ed.); Cetakan pe). Ghalia Indonesia.

Wati, R., & Indrajit, R. E. (2021). *Knowledge Management (Mengintegrasikan Digital Tools Dalam Rencana Pembelajaran)* M. Kika (ed.); Cetakan Ke-1). Yogyakarta: Andi.

West, R., & Turner, L. H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi* (N. Setyaningsih (ed.); Ketiga). Salemba Humanika.

Wursanto. (1999). *Komunikasi Kantor* (Pertama). Kanisius.

#### **Jurnal :**

Adhi, I. P. K. (2018). Rekaman Elektronik Personal Chat Pada Social Media Sebagai Alat Bukti. *Media Iuris*, 1(3), 457. <https://doi.org/10.20473/mi.v1i3.9829>

Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an) : Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129.

Aribowo, E. K. (2014). Gamifications: Adaptasi Game Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 121–131.

Arnus, S. H. (2015). Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi. *Al-Munzir*, 8(2), 275–289. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-munzir/article/view/744/680>

Hermawati, L., Arif, M., & Marina, D. (2022). Pemanfaatan Fitur Aplikasi WhatsApp dan Zoom Cloud Meeting Sebagai Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di MTs An-Nashihin Kademangan. *Mimbar Kampus: Jurnal*

- Pendidikan Dan Agama Islam*, 22(1), 7–17.  
<https://doi.org/10.47467/mk.v22i1.1187>
- Herring, S. C. (2004). Slouching toward the ordinary: Current trends in computer-mediated communication. *New Media and Society*, 6(1), 26–36.  
<https://doi.org/10.1177/1461444804039906>
- Hidayati, H. (2022). Belajar Pembelajaran Dalam Metode Ceramah. *The Innovation of Social Studies Journal*, 01. <http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/hnfy5>
- Jannah, H. (2019). Pola Komunikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Pertama Plus Al-Ishlah Curahkendal Sukamakmur Ajung. *IJIT: Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 2(1), 59–70.  
<https://jurnalpasca.iain-jember.ac.id/ejournal/index.php/IJIT/article/view/264>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ticom*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kim, S., Lockee, B., Song, K., & Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education*. Springer.
- Krisbiantoro, B. (2020). The effectiveness of gamification to enhance students mastery on tenses viewed from students creativity. *Journal of Advanced Multidisciplinary Research*, 1(2), 73. <https://doi.org/10.30659/jamr.1.2.73-97>
- Khatimah, N. K., Sari, F. D., Arkaan, M., Mohtaroom, Ramadhani, M., L, N. A. C., Nurhalisah, & Umar, U. H. (2021). Peran Sharing Session Terhadap Peningkatan Motivasi Meraih Beasiswa pada Siswa Kelas XII di SMA Negeri 13 Makassar. *Jurnal Lepa-Lepa Open*, 1, 12–16.
- Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran). *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31539/joppa.v2i2.2385>

- Malla, H. A. B., & Atfal, M. (2019). *Implementasi Of Multicommunications Directions In Islamic Educations For Improving Learning Outcomes. Jurnal Dikdas*, 7, 137–142.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2), 149–160. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
- Putri H., R. E., & Wulandari, T. A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Zoom Meeting Sebagai Media E-learning Dalam Mencapai Pemahaman Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Common*, 4(2), 171–190. <https://doi.org/10.34010/common.v4i2.4436>
- Rehalat, A. (2014). Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(2), 1–11.
- Ritonga, S. A. (2022). Model Komunikasi Orang Tua dalam Mengenalkan Pendidikan Seksual kepada Anak Autis di “Sekolah Luar Biasa Negeri Autis” Provinsi Sumatera Utara. *Jurnal Komunika*, 18(1), 1–15.
- Sari, W., Rifki, A. M., & Karmila, M. (2021). Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Pada Masa Darurat Covid 19. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(2), 89–95. <https://doi.org/10.33751/jmp.v9i2.4238>
- Subandi. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan. *Harmonia*, 11(2), 173–179.
- Suhaimi, I., & Permatasari, F. (2021). Model Pembelajaran Abad 21 dan



- Pembelajaran Menulis Kolaborasi. *Jurnal Koulutus*, 4(September 2021), 211–223. <http://www.ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/koulutus/article/view/715>
- Suherlan, N. K., Khuzaini, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Deskripsi Kebutuhan Pembelajaran Daring Menggunakan Platform Gather Town Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 10(1), 83–92. <https://doi.org/10.23960/mtk/v10i1.pp83-92>
- Sujoko. (2015). Program Mentoring Dalam Kasus Penempatan Tenaga Kerja Bermasalah Di Perpustakaan. *Pustakaloka*, 7(1), 111–118. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/pustakaloka/article/view/189>
- Sumartono. (2022). Model dan Teori Komunikasi. *Pengantar Ilmu Komunikasi, Bagian 1*.
- Susanah, R., & Alarifin, D. H. (2014). Penerapan Permainan Penyegar (Ice Breaking) Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 42–50. <https://doi.org/10.24127/jpf.v2i1.104>
- Tanfiziyah, R., Khasanah, M., Riandi, R., & Supriatno, B. (2021). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: Model Learning Cycle 5E Menggunakan Gather Town pada Materi Protista. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi*, 7(3), 1–10. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.13096>

**Link :**

Kampusmerdeka.go.id. (2022). *Ketentuan Pendanaan Program Magang Angkatan III*. Pusatinformasi.Kampusmerdeka.Go.Id. <https://pusatinformasi.mitrakm.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/7954396061081-Ketentuan-Pendanaan-Program-Magang-Angkatan-3>