

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

Januszewski, Alan dan Michael Molenda. (2008). *Educational Technology*.

New York: Francis Group.

Kapp, M, K Blair dan Mesch. (2014). *The Gamification of Learning and*

*Instruction Fieldbook : Ideas Into Practice*. San Fransisco: Wiley.

Karnita, Nia dan Eka Fitriyani. (2015). *Big Book Matematika SMP Kelas 1,*

*2, 3*. Jakarta: Cmedia.

Prawiradilaga, Dewi S. (2009). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta:

Kencana.

Pribady, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:

Dian Rakyat.

Sadiman, Arief S. (1999). *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber*

*belajar*. Jakarta: Medyatama.

Santrock, John W. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba

Humanika.

Seels, Barbara B dan Rita C Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran dan*

*Kawasannya*. Jakarta: IPTPI.

Siregar, Eveline dan Hartini Nara. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.

Bogor: Ghalia Indonesia.

Trianto. (2009). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

#### B. Jurnal

Ardilla, Ayu dan Suryo Hartanto. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam. *Jurnal Pythagoras*, 6(2), 175-186.

Conaway, Roger dan Mario Cortes Garay . (2014). Gamification and Service Marketing. *Spinger Plus Journal*, 3(1), 1-11.

Dicheva, Darina.,dkk. (2015). Gamification in Education : A Systematic Mapping Study. *Educational Technology and Society*, 18(3), 4.

Han. (2015). Gamified Pedagogy : From Gaming Theory to Creating a Self-Motivated Learning Environment in Studio Art. *A Journal of Issues and Research*, 56(3), 257-267.

Handani, Sitaresmi Wahyu, M Suyanto, dan Amir Fatah. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-learning untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. *Jurnal Telematika*, 9(1), 42-53.

Jusuf, Heni. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Tikom*, 5(1), 1-6.

Listyorini, Tri dan Anteng Widodo. (2013). Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *Jurnal Simetris*, 3(1), 25-30.

- Nasir, A Muhajir dan Nirfayanti. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 34-41.
- Natasya, Nor Diana, Yenni Fitra, dan Rusdial Matra. (2019). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Bangkinang Kota (Materi Pecahan). *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 3(2), 47-54.
- Permata, Clara Ayu dan Yosep Dwi Kristanto. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 4(2), 279-291.
- Pratomo, Aditya. (2018). Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement. *Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 8(2), 63-74.
- Primadi, Lukman. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Berbasis Komunikasi Visual Bermuatan Lokal Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema Ayo Cintai Lingkungan untuk SD Kelas IV. 140.
- Rahardja, Untung.,dkk. (2018). Pengaruh Gamifikasi Pada IDU (ILearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Nusantara Journal of Computers and Its Applications*, 3(2), 120-124.
- Rahman, Ulfiani, Nursalam, dan M Ridwan Tahir. (2015). Pengaruh Kecemasan dan Kesulitan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar

- Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Watampone Kabupaten Bone. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 3(1), 85-102.
- Rahmat, Riki Fajri.,dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116-126.
- Sambung, Dimas, Sihkabuden Sihkabuden, dan Saida Ufa. (2017). Pengembangan Mobile Learning berbasis Gamifikasi untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 121-129.
- Sutiasih, Aminda Dewi dan Renny Permata Saputri. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Organisasi Arsitektur Komputer. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 137-147.
- Syahri, Udin Ahmad.,dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Digital Based Learning Tema Pencemaran Lingkungan untuk Siswa SMP. *Unnes Science Educational Journal*, 3(3), 595-596.

### C. Internet

Direktori File UPI. *Hakikat Matematika*

<http://file.upi.edu/Direktori/DUAL->

[MODES/MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA/HAKIKAT MATEMATIKA.pdf](#)

Galihwono. (2017, Oktober). *Teori Gamifikasi*

<http://www.buahpeer.com/2017/10/teori-gamifikasi.html>

Maglearning. *Mengembangkan Media Pembelajaran Menggunakan Kerangka 4D*

<https://maglearning.id/2020/08/01/mengembangkan-media-pembelajaran-menggunakan-kerangka-4d/>

Pusparisa, Yosepha. (2020, Juli). *Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025*,

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>

Rochmana, Aini. (2019, November). *Ketika Pelajaran Matematika menjadi Momok Menakutkan*,

<https://www.kompasiana.com/aini96534/5dcabc01d541df04d22e2bc2/mengapa-mata-pelajaran-matematika-menjadi-momok-yang-menakutkan-bagi-para-siswa-dan-siswi>