

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Gunawan, F., & Astuti, H. B. (2018). *Senarai Penelitian Pendidikan, Hukum, dan Ekonomi di Sulawesi Tenggara*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Hamid, M. A., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamid, H. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pakpahan, A. F., & dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mulyadi, Suprayekti, & Hanum, F. F. (2014). *Evaluasi Program*. Jakarta: LPP Press Universitas Negeri Jakarta.
- Prof. Dr. Emzir, M.Pd. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sriyanto, H. (2017). *Mengobarkan Api Matematika*. Sukabumi: CV Jejak.
- Suendarti, D. (2019). *Konsep-Konsep MIPA*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Rahmiati, & Pianda, D. (2018). *Strategi & Implementasi Pembelajaran Matematika di Depan Kelas*. Sukabumi: CV Jejak.
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). *Konsep dan Aplikasi. Strategi Pembelajaran IPS*.
- Victo, R. (2018). *Applying Math into Music*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Yaumi, M. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Jurnal

- Afifah, H. N., & Fitriawanati, M. (2021). Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1).
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi Untuk Pembelajaran. *Jurnal Inovatif Pembelajaran*, 3(2).
- Arif, A. Z., & Setiyowati, A. (2017). Piagam Debest: Integrasi Komitmen Tripusat Pendidikan Untuk Penguatan Pendidikan Karakter di SD Muhammadiyah 24 Surabaya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, No. 2b, 1.
- Cheong, C., Flippou, J., & Cheong, F. (2014). Towards the Gamification of Learning: Investigating Student Perceptions of Game Elements. *Journal of Information Systems Education*, 25(3).
- Dicheva., et.al. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*. 18.
- Fadillah, A. N. (2019). Pengembangan Media Dakon Koper pada Materi FPB dan KPK kelas IV Sekolah Dasar. *Tesis*.
- Fajri, K., & Taufiqurrahman. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1).
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). LITERASI DIGITAL, MENDIDIK ANAK DI ERA DIGITAL BAGI ORANG TUA MILENIAL. MADANI: *Jurnal Politik dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2).
- Florensia, B. N. (2018). Pengembangan Alat Peraga Matematika Papan Tali Perkalian Berbasis Metode Montessori pada Operasi Hitung Perkalian di Kelas III Sekolah Dasar. *SKRIPSI*.
- Hamari, J. (2019). Gamification. *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*.
- Husein, M. S., & Savitri, P. (2019, Desember). Pembangunan Game Edukasi Belajar Bahasa Sunda Berbasis Android Menggunakan Construct 2 dan Adobe Phonegap. *Jurnal Infotronik*, 4(2).
- Irvansyah, F., Setiawansyah, & Muhaqiqin. (n.d.). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 1(1), 26-32.

- Istiana, P. (2016, Desember 17). Gaya Belajar dan Perilaku Digital Native Terhadap Teknologi Digital dan Perpustakaan. *In: SLiMS Commeet West Java 2016 "Senayan Library Management System Community Meet Up West Java."*
- J, H. (n.d.). Low-cost gamification of online surveys: Improving the user experience through achievement badges. *Annual Symposium On Computer-Human Interaction In Play.*
- Januszewski, & Molenda. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Taylor & Francis Group-Lawrence Erlbaum.
- Jusuf, H. (2016, September). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ticom, 5(2)*.
- Juwantara, R. (2019, Juni). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 9(1)*.
- Kamila, I. W. (2019, Januari). Pentingnya Guru Professional dalam Mendidik Siswa Milenial untuk Menghadapi Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.*
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. USA: Pfeiffer.
- Kartikasari, A., & Rahmawati, I. (2018). Pengembangan Media Game Moou Train Berbasis Android pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian untuk Siswa Kelas III SD. *JPGSD, No. 2, 6*.
- Kawuryan, S. P. (2020). Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya. *PPSD FIP UNY.*
- Kenedi, A. K., & dkk. (2018, Oktober). Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Dasar Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Numeracy, 5(2)*.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018, Februari). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama, 14(1), 15-20*.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan, 1(1)*.

- Lister, M. (2015, December). Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level. *Issues and Trends In Educational Technology*, 3(2).
- Liu, D., Santhanam, R., & Webster, J. (2017, December). Towards meaningful engagement: A framework for design and research of gamified information systems. *MIS Quarterly*, 41(4). doi:10.25300/MISQ/2017/41.4.01
- Meerman, S. (2019, November 17). *JetBlue Badges gamification marketing fails to take off*. Retrieved from <https://www.webinknow.com/2013/07/jetblue-badges-gamification-marketing-fails-to-takeoff.html>
- Moncada, S., & Moncada, T. (n.d.). Gamification of Learning in Accounting Education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 14.
- Muhlis, A. (2017). Pengembangan Pembelajaran dengan Sistem Kredit Semester di Mts Negeri Sumber Bungur Pamekasan. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Keagamaan Islam*, 14(1).
- Mulyati, T. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar EduHumaniora*, 3(2).
- Munawaroh, I. (2010). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan UNY*, 3(1).
- Mutaqin, E. J. (2017). Analisis Learning Trajectory Matematis dalam Konsep Perkalian Bilangan Cacah di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1).
- Nasution, W. N. (2017, Juli-Desember). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur. *ITTIHAD*, 1(2).
- Nikmah, A. L. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perbandingan Untuk Peserta Didik SMP/MTs. *SKRIPSI*.
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, No. 2, 3.
- Nusantara, T. (2018). Desain Pembelajaran 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian dan Pendidikan Mandala*.

- Octafiani, P., Tejawati, A., & Pohny. (2017). Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Konsep Gamifikasi Berbasis Android. *JURTI*, 1(2).
- Pangestu, R. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Materi Peluang. *SKRIPSI*.
- Prensky, M. (n.d.). Digital Natives. *Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently*, 9(6).
- Priatna, T., & dkk. (2020). Reformulasi Tugas dan Fungsi Guru Menghadapi Tantangan Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0. *KTI UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Rahmah, N., & Asnidar. (2015). Hubungan Penguasaan Perkalian dan Pembagian Dasar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP PMDS Putra Polopo. *Jurnal Elemen*, 1(1).
- Rembulan, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Siswa SMP. *SKRIPSI*.
- Ristiana, M. G., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru dalam Penggunaan Model Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1).
- Rozi, F., Rohmansyah, Y., & Dabarsyah, B. (2019, July). A systematic literature review on adaptive gamification: components, methods, and frameworks. *International Conference On Electrical Engineering and Informatics (ICEEI)*. doi:10.1109/ICEEI47359.2019.8988857
- Saputra, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Model Hannafin and Peck Bermuatan IPA Kelas IV. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(1).
- Schobel, S. M., Janson, A., & Solner, M. (2020, October). Capturing the complexity of gamification elements: a holistic approach for analysing existing and deriving novel gamification designs. *European Journal of Information Systems*, 29(6).
- Sitorus, M. B. (2016, Juni). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan.
- Sukirman. (2017). Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan*.

- Sulistiyawati, D. (2012). Penggunaan Alat Peraga Batang Napier Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Perkalian di Kelas IV SD Negeri Depok 2 Tahun Ajaran 2011/2012. *SKRIPSI*.
- Sulistiyowati, E. (2014). Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran Perkalian di kelas II SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1).
- Supandi, A., & dkk. (2020). Analisis Kompetensi Guru: Pembelajaran Revolusi Industri 4.0. *PROSIDING SAMASTA*.
- T. H., & Widjajanti, D. B. (2015, Desember). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Lingkaran SMP Kelas VIII dengan Suplemen Materi History of Mathematics (HOM). *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 213. doi: <http://dx.doi.org/10.21831/pg.v10i2.9168>
- Tafonao, T. (2018, Juli). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Takdir, M. (2017). Penerapan Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 20(1).
- Te'Eni, D. (2016). Contextualization and problematization, gamification and affordance: a traveler's reflections on EJIS. *European Journal of Information Systems (EJIS)*, 25(6). doi:10. 1057/s41303-016-0028-8
- Ulfa, M, & dkk. (2022, November). Pengembangan Komik Ramah Anak Untuk Pembelajaran Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Numeracy*, 38.
- Wastari, D., & Sagoro, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G Smk Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(8).
- Zein, M. (2016). Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 2(2).