

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Alam, S. (2023). *Hasil PISA 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023*. [Online]. Diakses dari <https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi Untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, Vol 3(02), 144-149.
- Ariani, Y., & Kenedi, A. K. (2018). Model Polya Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran Soal Cerita Volume Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, Vol 8(2), 25-36.
- Aribowo, E. k. (2014). Gamification : Adaptasi Game Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Vol 1(1), 121-131.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Darma, B. (2021). *STATISTIKA PENELITIAN MENGGUNAKAN SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jawa Barat: GUEPEDIA.
- Effendi. (2012). Pembelajaran Matematika dengan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Representatif dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol 13(2), 1-10.
- Erfan, M., Maulya, M. A., & Hidayati, V. R. (2021). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan. *Jurnal Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 200-210.
- Farizan, a. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Merencanakan Eksperimen Dan Hasil Belajar PKN Di SMK Negeri ! Sakra. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 3(1), 110-116.
- Hendriana, H. (2014). Membangun Kepercayaan Diri Siswa melalui Pembelajaran Matematika Humanis. *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol 19(1), 52-60.
- Juanda, M., Johar, R., & Ikhsan, M. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Means-ends Analysis. *Jurnal Kreano*, Vol 5(2), 105-113.

- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Tanzila, A. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Islamic Education at Elementary school*, 38.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM, Vol 5(1)*, 1-6.
- Kesumawati, N., Retta, A., & Sari, N. (2017). *PENGANTAR STATISTIKA PENELITIAN*. Depok: PT.RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Mariani, Y., & Susanti, E. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah siswa Menggunakan Model Pembelajaran MEA (Means Ends Analysis). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol 1(1)*, 13-25.
- Muthianisa, L., & Anggraini, P. F. (2019). Permainan Matematika Berbasis Teknologi Dalam Era Kelas Digital. *Prosiding Sendika, Vol 5(1)*, 524-529.
- Nayazik, A. (2017). Pembentukan Keterampilan Pemecahan Masalah Melalui Model IDEL Problem Solving Dengan Teori Pemrosesan Informasi. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, Vol 8(2)*, 182-190.
- Nurbaiti, Meriyanti, & Putra, F. G. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 6(1)*, 1-13.
- Prambuyan, A., & Faroz, M. (2015). Pola Perancangan Gamifikasi Untuk Membangun Engagement Siswa Dalam Belajar. *Semnasteknomedia Online, Vol 3(1)*, 5-7.
- Pratomo, A. (2018). Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat engagement. *Tourism and Hospitality Essentials Journal, Vol 8(2)*, 63-73.
- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I*. Lampung: Universitas MuhammadiyahKotabumi.
- Rahayu, A. F., Manzilatusifa, U., & Lisnawati, C. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournamen) Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi, Vol 4(2)*, 113-121.
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi, Vol 4(23)*, 150-163.
- Safarina, E. I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Kemampuan Kerjasama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, Vol 5(1)*, 32-38.
- Sudjana. (2017). *Metode Statistika*. Bandung: PT.Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- sumiati. (2018). Efektivitas Pembelajaran Matematika Pada Perkalian Melalui Metode JAritmatika Terhadap Ketuntasan Belajar Kelas 1 SDN Sindangwangi 1 Tahun 2016. *Jurnal Elementaria Edukasia, Vol 1(1)*, 58-65.
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 5(2)*, 200-213.
- Wastari, D. A., & Sagoro, E. M. (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. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol 7(8)*, 1-12.
- Winarti, D., Jamiah, Y., & Suratman, D. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Gaya Belajar Pada Materi Pecahan Di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol 6(6)*, 1-9.
- Zuriatun, H., & Himami, S. A. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan, Vol 1(1)*, 1-13.