

DAFTAR PUSTAKA

- Aghnia, R.B., Dwirahayu, G. and Firdausi (2022) Pengembangan Modul Realistic Mathematics Education Berbantuan Qr Code Pada Materi Relasi dan Fungsi', *Algoritma Journal of Mathematics Education (AJME)*, 4(1), pp. 79–92.
- Alshammari, M.T. (2020) 'Evaluation of gamification in e-learning systems for elementary school students', *TEM Journal*, 9(2), pp. 806–813.
- Althafunisa, M. (2022) 'Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar'.
- Andriani, A. et al. (2025) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Sma ', *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 6(5), pp. 1192–1202.
- Arufe-Giráldez, V. et al. (2022) 'Gamification in Physical Education: A Systematic Review', *Education Sciences*, 12(8), pp. 1–20.
- Atmaja, P.W. et al. (2020) 'Gamifikasi Tepat Guna: Penyusunan Desain Bersifat Gim yang Sistemik, Efisien, dan Mengakomodasi Jenis-Jenis Pengguna', *Seminar Nasional Informatika Bela Negara (santika) ISSN*, 1, pp. 103–109.
- Chandra, T. and Deli (2023) 'Education Gamification and Student Motivation : A Case Study of Chinese Language Education', *Indonesian Journal of Informatics Education*, 7(2).
- Darwani, Harun, M.Y. and Suhartati (2019) 'Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Materi Relasi dan Fungsi di Kelas VIII Smp Negeri 1 Darussalam Aceh Besar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, 3(2), pp. 41–47.
- Dreimane, S. (2024) 'A gamified learning process model', *Human, Techlonogies and Quality of Education*, pp. 88–100.
- Fraternali, P. and Herrera Gonzalez, S.L. (2019) 'Model Driven Development of Gamified Applications', *Journal of Web Engineering*, 18, pp. 655–694.
- González-Fernández, A., Revuelta-Domínguez, F.-I. and Fernández-

- Sánchez, M.R. (2022) 'Models of Instructional Design in Gamification: A Systematic Review of the Literature', Educational Science [Preprint].
- Guntara, Y. (2021) 'Normalized gain ukuran keefektifan treatment', Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, (March), pp. 1–3.
- Harun, M., Ratnaningsih, N. and Supratman, S. (2024) 'Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik', Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 8(2), pp. 1735–1747.
- Haryani, H. et al. (2023) 'Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan', Jurnal Mentari: Manajemen Pendidikan dan Teknologi Informasi, 1(2), pp. 163–174.
- Husna, E.A., Mardiana, M. and Wirevenska, I. (2021) 'Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Whatsapp Group Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp It Mutia Rahma', Jurnal Serunai Matematika, 13(1), pp. 09–15. <https://doi.org/10.37755/jsm.v13i1.352>.
- I Gusti Made, S., I Putu, P.A. and I Gede, S. (2022) 'Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Permainan Bola Besar (Sepak Bola-Teknik Dasar Passing)', Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5(3), pp. 546–553. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.52232>.
- Ikram, F.Z. and Rosidah, R. (2024) 'Rancangan Pembelajaran Berbantuan Google Meet dan WhatsApp serta Efektivitasnya dalam Pembelajaran Matematika', Jurnal MediaTIK, 6(1), pp. 1–6. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1362>.
- Julianto, F., Andriyanto, S. and Swengky, B. (2025) 'Efektivitas aplikasi game edukasi berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman operasi hitung pada siswa smp 123', 16(4), pp. 867–874.
- Khatoon, S. (2023) 'Exploring the Impact of Gamification on Language Learning Performance among Intermediate College Students: The Role of Motivation, Engagement, and Self-Reliance', Pakistan Languages and Humanities Review, 7(II).

- [https://doi.org/10.47205/plhr.2023\(7-ii\)24](https://doi.org/10.47205/plhr.2023(7-ii)24).
- Kiili, K. et al. (2016) 'Flow framework for analyzing the quality of educational games', 5(4), pp. 367–377. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2014.08.002>.
- Kutun, B., Martens, A. and Schmidt, W. (2021) 'Motivational Power of Gamification : The Effect of Playful Learning on Psychological Needs of Self-Determination Theory', Education and New Developments, pp. 554–558.
- Landers, R.N. (2015) 'Developing a Theory of Gamified Learning : Linking Serious Games and Gamification of Learning', journals Permissions.nav, pp. 1–17. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>.
- Mardhiyatirrahmah, L., Muchlas and Marhayati (2020) 'Dampak Positif Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerapan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah', Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2), pp. 78–88. <https://riset.unisma.ac.id>.
- Mese, D.C. and Dursun, D.O.O. (2019) 'Effectiveness of Gamification Elements in Blended Learning Environments', Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE, 20(3), pp. 0–2.
- Munandar, F., Catur Wibowo, F. and Aisyah, S. (2024) 'Penerapan Aplikasi Class Dojo dan Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Matematika untuk Memfasilitasi Level Pemahaman Siswa SDN Sepatan I', Jurnal Syntax Admiration, 5(10), pp. 4410–4425. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i10.1727>.
- Nasution, A.N. et al. (2023) 'Analisis kesalahan mahasiswa dalam menyelesaikan soal materi relasi dan fungsi dalam penerepan matematikaekonomi', Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(1).
- Ndayishimiye, E., Ngabonziza, J. de D.A. and Ngirabakunzi, S.N. (2024) 'The Effect of Gamification on Learners' English-Speaking Skills Performance: A Case of Five Selected High Schools in Kicukiro District, Rwanda', African Journal of Empirical Research, 5(3), pp. 797–812.
- Nining, Saluza, I. and Syahrul Haq, M.R. (2025) 'Pemanfaatan Aplikasi

- “FunMath” untuk Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Kurikulum Merdeka Pada Smk Pembina 2 Palembang’, *Jurnal Abdimas Mandiri*, 9(2), pp. 234–240. <https://doi.org/10.36982/jam.v9i2.5703>.
- Nuramanah, S.A., Iwan, C.D. and Selamat, S. (2020) ‘Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam’, *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), p. 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>.
- OECD (2023) ‘Pisa 2022 Results: Factsheets – Indonesia’.
- Patmala, K. and Erita, S. (2024) ‘Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa smp terhadap materi relasi dan fungsi’, *emteka: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), pp. 167–175.
- Permata, C.A.M. and Kristanto, Y.D. (2020) ‘Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa’, *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), p. 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>.
- Petrus Jacob Pattiasina et al. (2024) ‘Analisis Tingkat Penerimaan Mahasiswa terhadap Pembelajaran Online berbasis Gamifikasi Pada Perguruan Tinggi’, *Journal of Vocational, Informatics and Computer Education*, 2(1), pp. 1–13. <https://doi.org/10.61220/voice.v2i1.24>.
- Prameswari, D.A. and Muniri (2023) ‘Karakteristik Berpikir Intuitif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Kemampuan Matematika’, *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 3(1), pp. 79–91.
- Puspitasari, I. and Arifin, S. (2023) ‘Implementation of Gamification on Learning Motivation: A Meta-Analysis Study’, *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 40(1), p. 356. <https://doi.org/10.52155/ijpsat.v40.1.5596>.
- Putra, G.L. et al. (2020) ‘Penggunaan Permainan Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa Smp Negeri 17 Kupang’, *Jurnal LPPM UNDANA*, XVI(2), pp. 29–35.
- Ramadhani, A.T. and , Siswandari, Hamidi, N. (2021) ‘Penerapan Giving Questions and Getting Answer (GQGA) Berbantuan Pod- Cast

- untuk Meningkatkan Hasil Belajar Etika Profesi', 9(1), pp. 1–13.
- Ramdhoni (2015) 'Sekali Baca Langsung Inget Kumpulan Soal Tersulit SBMPTN IPS 2015: Membahas dan Mentuntaskan Soal-soal yang Paling Banyak Gagal dijawab Oleh Peserta Tes', pp. 25–30.
- Rifai, A. and Harsanto, K. (2023) 'Augmented Reality Game pada Materi Geometri Berbasis Etnomatematika Keraton Yogyakarta', Jurnal Fasilkom, 13(02), pp. 279–285. <https://doi.org/10.37859/jf.v13i02.5575>.
- Safari, A.Y. and Imami, A.I. (2021) 'Mathematics Anxiety Dan Hasil Belajar: Adakah Pengaruhnya?', Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 5(1), pp. 403–413. <https://doi.org/10.36526/tr.v5i1.1162>.
- Saparuddin et al. (2022) 'Optimalisasi Quizizz sebagai Gamifikasi Pembelajaran untuk Mendukung Adaptasi Teknologi Bagi Guru di Smp Negeri 21 Bulukumba', J.A.I: Jurnal Abdimas Indonesia, 2(2), pp. 223–236.
- Setiawan, E.P., Pierewan, A.C. and Montesinos-lópez, O.A. (2021) 'Growth Mindset, School Context, and Mathematics Achievement in Indonesia: a Multilevel Model', Journal on Mathematics Education, 12(2), pp. 279–294.
- Solviana, M.D. (2020) 'Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung Utilization', Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research, 1(1), pp. 1–14.
- Songgo panggayudi dwi, suweleh wardah, ihsan pramudana (2017) 'Media Game Edukasi Berbasis Budaya untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan pada Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surabaya Pendahuluan Salah satu cabang kajian matematika adalah geometri dengan focus kajiannya yaitu mempelajari bentuk atau bangun sua', Journal of Mathematics Education, Science and Technology, 2(2), pp. 255–266. https://www.researchgate.net/publication/326915426_Media_Game_Edukasi_Berbasis_Budaya_untuk_Pembelajaran_Pengena

- lan_Bilangan_pada_Anak_Usia_Dini/fulltext/5b73516092851c
a6505dbe8a/Media-Game-Edukasi-Berbasis-Budaya-untuk-
Pembelajaran-Pengenalan-Bilangan-pa.
- Sugiyono, A. (2019) Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Supriadi, I. and Pramuditya, S.A. (2023) 'Praktikalitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa', Jurnal Karya Pendidikan Matematika, 10(1), p. 51.
<https://doi.org/10.26714/jkpm.10.1.2023.51-58>.
- Takbiri, Y., Bastanfard, A. and Amini, A. (2023) 'A gamified approach for improving the learning performance of K-6 students using Easter eggs', Multimedia Tools and Applications, pp. 20683–20701.
- Tiana, A., Sagita Krissandi, A.D. and Sarwi, M. (2021) 'Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika', Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(6), pp. 943–952.
- Turmuzy, M. and Lu'luilmaknun, U. (2023) 'The Impact of Online Learning on the Mathematics Learning Process in Indonesia : a Meta-Analysis', Journal of Technology and Science Education, pp. 1–14.
- Wu, M.L., Zhou, Y. and Li, L. (2023) 'The effects of a gamified online course on pre-service teachers' confidence, intention, and motivation in integrating technology into teaching', Education and Information Technologies [Preprint].
<https://doi.org/10.1007/s10639-023-11727-3>.
- Wuisan, S., Tuerah, P.E.A. and Tilaar, A.L.F. (2024) 'Analisis Tingkat Mathematics Anxiety dan Tingkat Self- Efficacy terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP', Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika, 4(1), pp. 554–564.
- Xiao, Y. and Hew, K.F.T. (2024) 'Intangible rewards versus tangible rewards in gamified online learning : Which promotes student intrinsic motivation , behavioural engagement , cognitive engagement and learning performance ?', British Journal of

- Educational Technology, pp. 297–317.
<https://doi.org/10.1111/bjet.13361>.
- Xu, L. et al. (2022) 'The Effects of mHealth-Based Gamification Interventions on Participation in Physical Activity : Systematic Review Corresponding Author ', Jmir Mhealth and Uhealth, 10(2). <https://doi.org/10.2196/27794>.
- Zahro, F. and Darmawan, P. (2024) 'Perspektif Mahasiswa Terhadap Gamifikasi Pada Pembelajaran Matematika', MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), pp. 797–803.
<https://doi.org/10.59098/mega.v5i2.1833>.
- Zhang, W. and Hu, J. (2025) 'The relationship between perceived teacher support and student engagement in Chinese senior high school English classrooms: the mediating role of learning motivation', Frontiers in Psychology, 16.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1563682>.

