

DAFTAR PUSTAKA

- Afdan, R. (2025). *Strategi Gamifikasi: mengubah tugas menjadi tantangan* (Abdullah (ed.)). Afdan Rojabi.
- Anggraeni, R. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran SSCS Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi*.
- Apriyanti, S., Feny, N. F., & Miftachudin. (2021). Implementasi Gamification dalam Pembelajaran Matematika sub bab Pecahan pada siswa kelas V Sekolah Dasar. *Pendas*, 10.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 03(02), 144–149.
- Asih Mardati, M. S. (2021). *Strategi Pembelajaran matematika di sekolah dasar*.
- Bustomi, Sukardi, I., & Mardiyah, A. (2024). Pemikiran Konstruktivisme dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget dan Levvygotsy. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.
- Cahaya, H., Putriani, I., Rarasati, I. P., Pendidikan, P., Sekolah, G., & Keguruan, F. (2024). *Pembelajaran Matematika Materi Pecahan di SDN Nglegok 1 Blitar dengan Menggunakan Media Game Pecahan*. 4.
- Cuhanazriansyah, M. R., Irhatanto, B., & Amin, A. K. (2024). *Implementasi Gamifikasi pada Android untuk Penguatan Materi Siswa Sekolah Dasar Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan pengetahuan siswa*. 03, 23–31.
- Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., & Hidayatullah, R. (2025). Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan : Memahami Perbedaan , Implikasi , dan Strategi Pemilihan yang Tepat. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2.
- Gisela, A., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: journal of education*, 5.
- Hitung, O., Dan, P., Erfan, M., Maulyda, M. A., & Hidayati, V. R. (2021). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan. *Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7, 200–210.
- Kristina, O., & Permatasari, G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidiah. *Jurnal Ilmiah Pedagogi*, 17.

- Lopes, S., Pereira, A., Magalhães, P., Oliveira, A., & Rosário, P. (2019). Gamification: Focus on the strategies being implemented in interventions: A systematic review protocol. *BMC Research Notes*, 12, 10–12.
- Marisa, F. (2022). gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 7, 221.
- Marlina, T., & Ixfina, F. D. (2025). Strategi Gamifikasi Inovatif untuk Meningkatkan Kemampuan Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Tarbawi*, 15, 75–86.
- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, & BP, A. R. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2, 1–8.
- Mustadi, A. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar*. Uny Press.
- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3, 5423–5443.
- Prasasti, D., Awalina, F. M., & Hasana, U. U. (2020). *Permasalahan konsep siswa pada pembelajaran matematika Kelas 3 Semester 1. 2*, 45–53.
- Prihantini. (2020). *Strategi Pembelajaran SD*.
- Putri, S. E., Surmilasari, N., & Fakhrudin, A. (2023). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan di Kelas III SDN 195 Palembang. *Journal of Education*, 05, 12937–12947.
- Rohmah, S. N. (2021). *Stategi Pembelajaran Matematika*.
- Sengkey, D. J., Deniyanti, S. P., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan pemahaman konsep matematis : sebuah kajian literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3, 5.
- Sheryl, S., Abigail, D., C, Y. E., Sheryl, S., Abigail, D., & C, Y. E. (2024). Effect of Physical Gamification Strategy on Grade 3 Learners ' Academic Performance in Mathematics Fraction Sense. *Southeast Asian Journal of Agriculture and Allied Sciences*, 3(1), 30–38.
- Siti Aminah, Febrinurty Charolyna Panjaitan, Syahril Zakariyya, S. N. (2017). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Al-Irsyad*, 105(2), 79.
- Wangi, N. B. S. (2019). Strategi Gamifikasi Pada Mata Kuliah Kewirausahaan Prodi PGMI Unisda. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2, 9–20.