

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dahar, R. W, *Teori-Teori Pembelajaran*, Jakarta: Erlangga, 2011
- Daniar Setyo Rini, Ade Suryanda, & Eka Putri Azrai. (2021). Peningkatan Persepsi Guru IPA Terhadap Penggunaan Pendekatan Gamification pada Kegiatan dan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal SOLMA*, 10(1), 32–41. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i1.5987>
- Fathurrohman, M. (2015). *model-model pembelajaran inovatif* (N. Hidayah (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Hamdayama, J. (2014). *Modele dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia.
- isrok'atun; Rosmala, A. (2018). *No Title Model-Model Pembelajaran Matematika* (B. Sari Fatmawati (ed.)). Bumi Aksara.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>
- Milsan, A. L., & Wewe, M. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Logis Matematis Dengan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 2(2), 65. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16183>
- Moncada, S., & Moncada, T. (2014). Effect of PTSD on psychosocial and functional outcomes in younger versus older veterans: Findings from the mind your heart study. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 14(3), 9–19. <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=reference&D=emed16&>

NEWS=N&AN=71438034

- Mulhatim. (2021). MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA MELALUI MODEL COOPERATIVE LEARNING PADA POKOK BAHASAN GEJALA ALAM DI INDONESIA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 011 SANGATTA UTARA KECAMATAN SANGATTA UTARA TAHUN PELAJARAN 2019/2022. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Nasution, M. (2018). *Konsep Pembelajaran Matematika dalam mencapai hasil belajar menurut teori gagne*. 06 No. 2, 112–126.
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada E-Learning Pemrograman Java. *Semnasteknomedia, February*, 7–12.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Ruchkin, J. P. (1974). Teacher Centers. *Journal of Teacher Education*, 25(2), 170–174. <https://doi.org/10.1177/002248717402500222>
- Salsabila, Syifa; Nur'aeni, Epon; Rijal Whid, M. (2022). *Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan gamification berbasis marczewski's framework di sekolah dasar*. 05(04), 688–702.
- Sudiyanto, B., & Puspitasari, E. (2010). Tobin's Q dan Altman Z-Score sebagai ukuran kinerja perusahaan. *Journal of Accounting and Business Management*, 2(1), 9–21.
- Suhendri, H. (2013). Jurnal Formatif 3(2): 105-114 Suhendri & Mardalena – Pengaruh Metode Pembelajaran Problem ... PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI KEMANDIRIAN BELAJAR. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 105–114.
- Tafonao, F., Zega, A., Daya, R., & Belajar, H. (2021). *No Title*. 4, 14–19.
- Tahar, Irzan., dan E. (2016). Hubungan Kemandirian belajar dan hasil belajar pada pendidikan jarak jauh. *Jurnal Pendidikan RA*, 7(2), 91–101.

Zahro, F., Degeng, I. N. S., & Mudiono, A. (2018). Pengaruh model pembelajaran student team achievement devision (STAD) dan mind mapping terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 196. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.3021>