

DAFTAR PUSTAKA

- Annamma, S. A., Connor, D., & Ferri, B. (2013). Dis/ability critical race studies (DisCrit): Theorizing at the intersections of race and dis/ability. *Race Ethnicity and Education*, 16(1), 1–31.
- Azar, A. (2011). Media pembelajaran. *Evaluasi Pembelajaran, Dsb), Dan*.
- Budiarti, I., & Jabar, A. (2016). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 2 Banjarmasin tahun ajaran 2015/2016. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 142–147.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Handani, S. W., & Kusuma, T. P. P. (n.d.). *Perancangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Bagi Pelajar SMP Kelas VIII*.
- Hidayatullah, P., Akbar, M. A., & Rahim, Z. (2008). Making Educational Animation Using Flash. *Bandung: Informatika*.
- Marczewski, A. (2013). What's the difference between Gamification and Serious Games. *Andrzej's Blog*.
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V SD Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1).
- Munir, M. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif kompetensi dasar register berbasis inkuiri terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(2), 184–190.
- Prasetyo, D. D. (2016). Digital Game-Based Learning. *Diakses Dari Http://Komunikasi. Um. Ac. Id/2014/12/Digital-Game-Based-Learning/. Diakses Tanggal, 24*.
- Pressman, R. S. (2010). Software Engineering, Sevent Edition. *America, Mc-Graw Hill*.
- Rosa, A. S., & Shalahudin, M. (2014). Open Library - Rekayasa Perangkat Lunak : Terstruktur dan berorientasi objek. In *informatika*.
- SA, R., & Salahuddin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung. Informatika.
- Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345–353.
- Sutikno, S. (2014). Metode dan Model-model Pembelajaran. *Lombok: Holistica*.
- Syam, A. (2016). Pengaruh persepsi tentang kualitas pelayanan sekolah, partisipasi dalam pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar matematika. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(3), 290–298.
- Whitton, N. (2010). *Learning with digital games. A practical guide to engaging students in higher*.
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *KOMPUTA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 1(2).
- Young, J. (2016). Can library research be fun? Using games for information literacy instruction in higher education. *Georgia Library Quarterly*, 53(3), 7.