

DAFTAR PUSTAKA

- Abid, Nus Khan. "Kajian Qualitative Meta-Analysis Belajar Dan Pembelajaran Bahasa Inggris Di Pesantren." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (2022): 856–862.
- Amin, Muhammad Khusni. "META ANALISIS KEEFEKTIFAN COOPERATIVE LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA." Disertasi, Universitas Pancasakti Tegal, 2020.
- Ariani, Diana. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran" *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 03, no. 02 (2020), DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Ariyanto, Muhammad Puji, Zulfikar Rafi Nurcahyandi, and Sadana Aura Diva. "Penggunaan Gamifikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa" *MATHEMA : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2023).
- Ayunengdyah, Nandita. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz pada Materi Aljabar terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Theorems* 6, no.2 (2022), <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th>
- Azkiya, Nanda Fatiyyah. "META-ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR." Disertasi, Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.
- Bai, Shurui, Khe Foon Hew, and Biyun Huang. "Does Gamification Improve Student Learning Outcome? Evidence from a Meta-Analysis and Synthesis of Qualitative Data in Educational Contexts." *Educational Research Review* 30, no. February (2020): 100322. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>.
- Cohen, Jacob. *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. United States of America : Lawrence Erlbaum Associates, 1988.
- Doringin, Ferry, Nensi Mesrani Tarigan, and Johny Natu Prihanto. "Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0 Education." *Jurnal Teknologi Industri dan Rekayasa (JTIR)* 1, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Dwi, Anugrah. "Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya." Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. August 19, 2023. <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>
- Farida., Yoraida Khoirunnisa, dan Rizki Wahyu Yunian Putra. "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung," *JPPM : Jurnal Penelitian dan*

- Pembelajaran Matematika* 11, no.2 (2018), <http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v11i2.3765>
- Fenanlampir, Alberthus, John Rafafy Batlolona, and Imelda Imelda. "The Struggle of Indonesian Students in the Context of TIMSS and Pisa Has Not Ended." *International Journal of Civil Engineering and Technology* 10, no. 2 (2019), <http://www.iaeme.com/ijciet/issues.asp?JType=IJCIET&VType=10&IType=02>.
- Hadi, Syamsul. "TIMSS INDONESIA (TRENDS IN INTERNATIONAL MATHEMATICS AND SCIENCE STUDY)." *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*, 2019.
- Hamari, Juho., dkk., "Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification," *In 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025-3034)*. IEEE (2014), DOI 10.1109/HICSS.2014.377
- Handayani, Yuan Septia. "META ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE (TPS) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA," Disertasi, UIN Mataram, 2020.
- Ibrahim, Mochamad Arsyad., Muhamad Lufti Yasin Fauzan., Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, dan Yustika Nur Destiyani. "Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran," *Al-Mirah : Jurnal Pendidikan Islam* 4, no.2 (2022).
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin : Antasari Press, 2009.
- Jidni, Fadhilah. "META-ANALISIS PENGARUH METODE SHOW AND TELL TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK USIA MI / SD," Disertasi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Julianti, Merda. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA (PMRI) DI SD NEGERI 2 WAY DADI BANDAR LAMPUNG," Disertasi, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Journal Technology of Information and Communication (TICOM)*

- 5, no. 1 (2016), <https://www.researchgate.net/publication/320920734>
- Juwantara, Ridho Agung. "ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN DALAM" *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2019), <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/adzka>
- Kiryakova, Gabriela, Nadezhda Angelova, and Lina Yordanova. "GAMIFICATION IN EDUCATION" (2013).
- Lestari, Indah. "PENGARUH WAKTU BELAJAR DAN MINAT BELAJAR" *Jurnal Formatif* 3, no. 2 (n.d.): 115–125.
- Magareta, Arde. "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbatuan Gamifikasi Terhadap Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Kelas X Pembelajaran Biologi Di SMA" Disertasi, UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Mahmudi, Irwan. "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom." *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)* 2, no. 9 (2022) - <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>.
- Nadia, Deni Okta. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR" *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 08 (2022)
- Nurjannah, Nurjannah, Andi Baso Kaswar, and Eman Wahyudi Kasim. "Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika." *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 4, no. 2 (2021), <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>
- Oktaviani, Utari, Siti Kumawati, Mila Nurul Apriliyani, Heny Nugroho, dan Eka Susanti. "Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong." *MATH LOCUS : Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2020), jom.untidar.ac.id/index.php/mathlocus
- Page, Matthew J. "The PRISMA 2020 statement : an update guideline for reporting systematic reviews systematic reviews." *The BMJ* (2021) : 1-9, <http://dx.doi.org/10.1136.bmj.n71> .
- Pratiwi, Ila Wasilatun. "Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) Berbantuan Konsep Gamifikasi dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP." Disertasi, UIN Raden Intan Lampung, 2019.

- Putri, Ariska Destia. "PENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA JAM SUDUT PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 SUNUR SUMATERA SELATAN," Disertasi, IAIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Qodratilah, Meity Taqdir. *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar*, Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011.
- Rahmah, Nur. "Hakikat Pendidikan Matematika," *Al-Khwarizmi* 2, (2013).
- Rembulan, Aini, dan Rizki Wahyu Yunian Putra, "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Statistika kelas VIII," *JMPM : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 3, no.2 (2018), <https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i2.1221>
- Retnawati, Heri, Ezi Apino, Kartianom, Hasan Djidu, and Rizqa Devi Anazifa. *Pengantar Analisis Meta (Edisi 1)*. Yogyakarta : Parama Publishing, 2018.
- Rosly, Rohaila Mohamed, and Fariza Khalid. "Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan" (2013): 144–154.
- Samura, Asri Ode. "Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya," *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2015), <http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145>
- Sapriyah, "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no.1 (2019).
- Sari., Imelda Helsy., Ririn Aisyah, dan Ferli S. Irwansyah. *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2019.
- Seaborn, Katie, dan Deborah I. Fels, "Gamification in theory and action: A survey," *Int. J. Human-Computer Studies* 74 (2015).
- Siswanto. "SYSTEMATIC REVIEW SEBAGAI METODE PENELITIAN UNTUK MENSINTESIS HASIL-HASIL PENELITIAN" *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan* 13, no. 4 (2010): 326–333.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, fan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2016.
- Supianti, In In. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran Matematika." *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran* 4, no. 1 (2018), <http://jm.ejournal.id/index.php/mendidik/article/view/44>

- Tamur, Maximus, Dadang Juandi, and Yaya Sukjaya Kusumah. "The Effectiveness of the Application of Mathematical Software In." *International Journal of Instruction* 13, no. 4 (2020), <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13453a>
- Tumangkeng, Yenti Winataria. "META-ANALISIS PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA." Disertasi, Universitas Tanjungpura Pontianak, 2018.
- Umar, Nur, Wildan Wiguna. "GAMIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MOBILE DI SEKOLAH DASAR NEGERI." eProsiding Sistem Informasi (POTENSI) 1, no.1 (2020), <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi>
- Wahyuni, Fina Tri, dan Mulyaningrum Lestari. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Sukabumi : Farha Pustaka, 2021.
- Walidah, Gina Nurul, Achmad Mudrikah, dan Samnur Saputra. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik." *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)* 7, no. 2 (2022), DOI: <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>.
- Wibowo, Adik, dan Septia Putri. *Pedoman Praktis Penyusunan Naskah Ilmiah dengan Metode Systematic Review*, Universitas Indonesia, 2021.
- Wirawan, Yosi Mareda; Yunian, Rizki Wahyu. "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung." *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika* 11, no. 2 (2018), <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/index>
- Yuselmi, Retti;, Zulyusri;, and Lutri. "Meta Analisis: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *Jurnal ESABI (Jurnal Edukasi dan Sains Biologi)* 4, no. 1 (2022), <https://esabi.bunghatta.ac.id/index.php/esabi>