

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Setyono, L. Eka, H. Deswita, and A. L. Belakang, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama,” *J. Fak. Kegur. dan Ilmu Pendidik. Univ. Pasir Pengaraian*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2017.
- [2] M. Takdir, “Kepomath Go ‘ Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa ,” *J. Penelit. Pendidik. Insa.*, vol. 20, no. 1, pp. 1–6, 2017.
- [3] P. Octafiani, “Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Konsep Gamifikasi.” *Jurnal Rekaya Teknologi Informasi*, 2017.
- [4] S. W. Handani, M.Suyanto, and A. F. Sofyan, “Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning,” *Animasi*, vol. 9, no. 1, pp. 42–53, 2016.
- [5] Y.-K. Chou, *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Createspace Independent Publishing Platform, 2015.
- [6] Y.-K. Chou, “Who is Yu-kai Chou?,” 2015. [Online]. Available: <https://yukaichou.com/gamification-expert/>.
- [7] Y. Chou, “Octalysis – the complete Gamification framework,” 2015. [Online]. Available: <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>.
- [8] H. Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*. Yogyakarta: J & J Learning, 2002.
- [9] Supatmono, *Matematika asyik*. Jakarta, Indonesia: Grasindo, 2009.
- [10] J. Keller, “The Use Of The ARCS Model Of Motivation In Teacher Training,” *Asp. Educ. Technol.*, vol. 17, pp. 140–145, 1984.
- [11] M. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deeppublish, 2015.
- [12] R. Susilana and C. Riyana, *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung, Indonesia: CV Wacana Prima, 2009.
- [13] H. Maulana and M. A. Aliska, “Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII (Study Kasus SMP XYZ),” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 16, no. 2, pp. 145–154, 2018.

- [14] A. Hadi, "Pengembangan Sistem Informasi Ujian Online Berbasis Web Dengan Pengacakan Soal Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle," *Dept Teknol. Inf. dan Pendidikan, UNP, ISSN 2086 – 4981*, 2014.
- [15] Bagus, "Game Edukasi Rambu Lalu Lintas Berbasis Android," *Dept Teknol. Informasi, Fak. Tek. Univ. Udayana, Bali ISSN 2252 - 3006*, 2015.
- [16] P. P. Widodo, *Menggunakan UML*. Bandung, Indonesia: Informatika, 2011.
- [17] R. Roedavan, *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Informatika Bandung, 2017.
- [18] S. Fulton and J. Fulton, *HTML5 Canvas, Native Interactivity and Animation for the Web*. Sebastopol, United States of America: O'Reilly.
- [19] N. Safaat, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung, Indonesia: Informatika.
- [20] W. Kompter, *25 Kreasi Foto Gokil dengan Photoshop CS6*. Jakarta, Indonesia: Elex Media, 2012.
- [21] A. Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Publisher, 2007.
- [22] T. Tropes, "Palette Swap," 2017. [Online]. Available: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PaletteSwap>.
- [23] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung, Indonesia: PT Alfabet, 2016.
- [24] R. Hake, "Analizingh Change/Gain Score," 1999. [Online]. Available: <https://lists.asu.edu/>.
- [25] Sugiyono, *Metode Penelitian*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2004.
- [26] Riawati, "Interactive Learning Application Development in Subjects Math Class VII In SMP Ganesha Method Using Android-Based Computer Assisted Instruction," university of computer indonesia, 2016.
- [27] I. Larasati, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan Linear Satu Variabel Pada Siswa Kelas Vii-C Smp Bopkri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016," Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2016.