

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. A. Rizal, B. Suyanto, and T. R. Yudantoro, “Aplikasi game edukasi matematika tingkat dasar berbasis android,” *JTET*, Apr 2016.
- [2] H. I. Nursuprianah and N. H. Nisa, “Pengaruh pemahaman konsep aritmatika terhadap kemampuan berpikir aljabar siswa (studi kasus pada siswa kelas vii smp negeri 1 ketanggungan kabupaten brebes),” *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, Jul 2013.
- [3] “Aritmetika,” Apr 2022. [Online]. Available: <https://id.wikipedia.org/wiki/Aritmetika>
- [4] C. A. Permata and Y. D. Kristanto, “Desain pembelajaran matematika berbasis gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa,” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, p. 279, 2020.
- [5] R.-D. Vatavu, L. Anthony, and J. O. Wobbrock, “P point-cloud recognizer.” [Online]. Available: <http://depts.washington.edu/acelab/proj/dollar/pdollar.html>
- [6] “Muscle memory,” May 2022. [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Muscle_memory
- [7] E. Melasevix, H. A. Asnawi, J. J. Alami, I. H. Masynuah, R. A. Putra, and D. Darmadi, “Penerapan pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika di mts ma’arif bandar,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2021.
- [8] H. Jusuf, “Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran,” *Jurnal TICOM*, Sep 2016.
- [9] M. Shane, “Implementing gamification on a web-based recruitment system using marczewski’s gamification framework: An overview,” *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, p. 2667–2672, 2020.
- [10] F. D. Davis, “Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology,” *MIS Quarterly*, p. 319, 1989.
- [11] S. A. Bahrun, “Rancang bangun sistem informasi survey,” pp. 81–88, Jun 2018.