

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, A. (2013, Desember). *Gamification untuk Pembelajaran*. Diakses dari Guru Era Baru: <http://guraru.org/info/gamification-untuk-pembelajaran/>
- Dahlan, T. (2015). *Kemampuan Pemahaman Matematis Komunikasi Matematis dan Kecemasan Matematis Siswa MTs dalam Brain Based Learning*. Tesis UPI Bandung: Tidak diterbitkan.
- Depdiknas, (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Erenli, K. (2013). *The Impact of Gamification-Recommendig Education Scenarios. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*. 8(1): 15-21.
- Ernawati. (2003). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa MTs Negeri Parung Kelas VII dalam Materi Segitiga*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Tidak diterbitkan.
- Fajarwati, M. S. (2011). *Penerapan Model Reciprocal Teaching Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI Akuntansi RSBI (Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional) Di SMK Negeri 1 Depok*. Skripsi UNY Yogyakarta.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*. 5(1): 1-6.
- Kandaga, T. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Time-Token* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Disposisi Matematis Siswa SMA. *Edumatica*. 7(1): 21-28.
- Mahmudi, A. (2010). *Tinjauan Asosiasi antara Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Disposisi Matematis*. Makalah Seminar Nasional Pendidikan UNY Yogyakarta. Diakses dari: http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Ali%20Mahmudi,%20S.Pd,%20M.Pd,%20Dr./Makalah%2012%20LSM%20April%202010%20_Asosiasi%20KPM%20dan%20Disposisi%20Matematis_.pdf (10 Mei 2018)
- Majid, N. H. A. (2017). *Implementing The Gamification Learning Method to Improve Learning Results Of Adjusting Journal At Grade X Accounting 2 Students of SMK Negeri 1 Wonosari in the Academic Year of 2017/2018*. Tesis UNY Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Maxwell, K. (2001). *Positive Learning Disposition in Mathematics*.

- Moncada, S. M. & Moncada. T. P. (2014). *Gamification of Learning in Accounting Education. Journal of Higher Education Theory and Practice*. 14(3): 9-19.
- Monika, N., Nohe, D. A., & Sifriyani. (2013). Analisis *Chi-Square* dan Transformasi Data Ordinal ke Data Interval Menggunakan *Methods Of Succesive Interval* (MSI). *Jurnal Eksponensial*. 4(1): 85-90.
- Nani, K. L. & Kusumah, Y. S. (2015). *The Effectiveness Ofict-Assisted Project Based Learning in Enhancing Students' Statistical Communication Ability. International Journal of Education and Research*. 3(8): 187-196.
- National Council of Teacher Mathematics. (1989). *Curriculum and Evaluation Standards for School Matehematics*. Reston, Virginia: The National Council of Teacher Mathematics.
- Ngatini. (2012). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Tentang Fungsi Melalui Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* Bagi Siswa SMK. *Jurnal Majemen Pendidikan*. 7(1): 151-159.
- Nurjanah, S. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Menggunakan Masalah Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa*. Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Tidak diterbitkan.
- Pratiwi, R. Y. (2013). Pembentukan Karakter Dan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran Superitem Berbantuan *Scaffolding* Materi Trigonometri Kelas X SMK. *Unnes Journal of Mathematics Education*. 3(1): 69-74.
- Putri, A. (2017). Penerapan Media Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autis Kelas Rendah di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*. 9(3): 1-12.
- Putri, M. N. K. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Probing Promting untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Disposisi Matematika Siswa SMK*. Skripsi UNPAS Bandung: Tidak diterbitkan.
- Rahayu, R. (2017). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Disposisi Matematis Siswa SMP Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Tipe Index Card Match*. Skripsi UNPAS Bandung: Tidak diterbitkan.
- Ruseffendi, E. T. (2006). *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Ruseffendi, E. T. (2010). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.

- Sagoro, E. M. (2016). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamification Akuntansi pada Mahasiswa Non-Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 14(2): 63-79.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sefalianti, B. (2014). Penerapan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Komunikasi dan Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*. 1(2): 11-20.
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika (UPI).
- Suherman, E. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA - UPI.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Uyanto, S. S. (2006). *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyudi, A. (2013). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*. 1(2).
- Wahyudin, dkk. (2006). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: UPI PRESS.
- Wati, O. O. (2017). *Pengaruh Metode Thinking Aloud Pair Problem Solving dan Hypnoteaching (Hypno-Tapps) Terhadap Kemampuan Disposisi Matematis Peserta Didik Kelas VIII SMP Taman Siswa Teluk Betung Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi UIN Raden Intan Lampung: Tidak diterbitkan.
- Yusuf, Y. & Rosita, N. T. (2016). Penggunaan Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*. 1(1): 13-20.
- Zaini, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.