

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, I. N., & Lestari, K. E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Penyajian Data Kelas Vii Smp. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 51–57. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.186>
- Akuba, S. F., Purnamasari, D., & Firdaus, R. (2020). Pengaruh Kemampuan Penalaran, Efikasi Diri dan Kemampuan Memecahkan Masalah Terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 44–27. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2827>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran (wahyuni putri Tri (ed.); 1st ed.)*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Annizar, A. M., Mauliyda, M. A., Khairunnisa, G. F., & Hijriani, L. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal PISA pada Topik Geometri. *Jurnal Elemen*, 6(1), 39–55. <https://doi.org/10.29408/jel.v6i1.1688>
- Apreasta, L., Amril, U., & Dwi, Y. (2019). Pengembangan E-Lkpd Berbantu Situs Word Wall Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Subtema 2 Di Kelas Iii Sdn 146/Viii Rejosari Kabupaten Tebo. *Consilium Journal: Journal Education and Counseling*, 253–261. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/consilium/article/view/3250>
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Fajar Nugroho, O. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJCSEE)*, 2(1), 47–54.
- Budiastuti, D., & Agustinus, B. (2018). *Validitas dan reliabilitas penelitian*. Jakarta. Mitra Wacana Media.
- Damayanti, N., & Kartini, K. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA pada Materi Barisan dan Deret Geometri.

- Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 107–118.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1162>
- Dwiana, A. A., Samosir, A., Sari, N. T., Awalia, N., Budiyo, A., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 499–505.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1669>
- Erik, R., & Ekasatya, A. A. (2019). Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa antara yang Belajar Menggunakan Pembelajaran Problem Based Learning Dan Problem Posing. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 9–18.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1291>
- Fathirmaruf. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143–147.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Fauzy, A. (2019). *Metode Sampling*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 93–97.
- Hardani, Helmina, A., Jumari, U., Evi, U. F., Roushandy, F. A., Dhika, S. J., & Nur, A. H. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Harsanti, D. W., & Lathifah, R. M. (2023). Pengaruh Penerapan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran. *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023*, 125–132.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Hasanul, F., & Sri, M. A. (2018). *pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif* Yogyakarta: Penerbit Samuder Biru.

- Ibrahim, M. A., Fauzan², M. lufti Y., Raihan³, P., Nuriyah, S., Nurhadi⁴, Setiawan⁵, U., & Destiyani⁶, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-mirah: jurnal pendidikan islam*, 4(2), 106–113. www.aging-us.com
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
- Khofifah, S. I., & Trisni, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Konoras, R. S., Chandra, F. E., & Afandi, A. (2022). Analisis kemampuan berpikir kritis matematis siswa dalam pemecahan masalah matematika pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(1), 57. <https://doi.org/10.33387/dpi.v11i1.4307>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/840>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/0222035jpgi0005>
- Nissa, I. C. (2015). *Pemecahan Masalah Matematika Teori dan Contoh Praktik*. Lombok: Duta Pustaka Ilmu.
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17317>

- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Prahesty, L. E., & Zumrotun, E. (2023). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 2859–2868.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86–90. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Putra, L. D., Arliansyah, N. D., Ridho, F. R., & Ashila Najma Syafiq, K. A. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *JDDP Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Putri, A., Desi Iswara, A., & Rahman Hakim, A. (2021). Menumbuh kembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dalam pembelajaran matematika. *Himpunan*, 1(2), 124–133. <https://jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/3599/pdf>
- Putri, A. M., & Nicky, P. D. (2023). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau dari perbedaan gender. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 7–19. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v11i2.4490>
- Rahmadayanti, A., Purwaningrum, J. P., & Rahayu, R. (2022). Pengaruh Model Core Berbantuan Modul Digital. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (2022) Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muria Kudus*, 1, 26–36.
- Riadi, E. (2016). *Statistik Penelitian Analisis Manual dan IBM SPSS*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>

- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Sawaluddin, S., & Muhammad, S. (2020). Langkah-Langkah dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.18592/ptk.v6i1.3793>
- Sriwahyuni, K., & Maryati, I. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Program Linear. *Plus Minus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 335–344. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v4i1.279>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tambunan, H. (2021). Belanajr online dlm peningkatan literasi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 6(2), 70–76.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–41. <https://doi.org/10.20527/kewarganegara.v10i2.9304>
- Ulfa, F. K. (2020). Kemampuan Koneksi Matematis Dan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Brain-Based Learning. *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 106–116. <https://doi.org/10.33474/jpm.v6i2.5537>
- Umar, U., Hyiasratuddin, H., & Surya, E. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Model Think Aloud Pair Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Negeri 067248 Medan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3402–3416. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1884>
- Wahyuna, R., Usmaidar, & Febriyanni, R. (2023). Analisis Teori Sibernetik Pada Era Pembelajaran 5.0 Dalam Perkembangan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII MTsN 1 Langkat. *Journal Ability: Journal of Education and Social*

- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*.
- Wulandari, D. A., Fajriah, N., & Sari, A. (2021a). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurmadikta*, 1(1), 41–48. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v1i1.728>
- Yadnyawati, I. A. G. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Denpasar: Unhi Press.
- Yulianti, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Yulianto, M., & Putri, D. A. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 128–133. <http://doi.org/10.2391/emitor.v20i02.988>