

DAFTAR PUSTAKA

- A.M., S. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Jurnal, Vol.3 No.2*.
- Alessi, S., & Trollip, S. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development*. New York: Longman.
- Amril, Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Social Science Research, Vol. 3 No. 3*.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Baridah, W. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV MIN 4 Nganjuk. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Febriana, P. H. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Siswa Kelas VSDN 003 Bangkinang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.1 No.1*.
- Gagne, R. M., & Brings, L. (1979). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Gie, T. L. (2007). *Cara Belajar yang Baik bagi Mahasiswa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamdi, A. S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamzah, M., & Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker*. Jakarta: Andi Publisher.
- Jerrold E, K., & K. Dayton, D. (1985). *Perencanaan dan Produksi Media Pembelajaran*. New York: Harper dan Row.
- Kahar, M. S. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Matematis Siswa SMA Kota Sorong terhadap Butir Soal dengan Graded Response Model. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol.02, No.1*.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi, Vol. 2 No. 1*.
- Khairunnisa, d. (2023). *MULTIMEDIA: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kurniasih, S. (2021). *Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi-Edisi 1*. Cerita Guru Belajar & Media Merdeka Belajar.

- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Dare Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, Vol. 2 No. 2.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Dinding Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *JPK: Jurnal Profesi Keguruan*, Vol. 4 No. 1.
- Marlina, d. (2021). *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. Aceh: Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI.
- Midun, H. (2009). *Sumber dan Media Pembelajaran, Bahan Ajar*. Nusa Tenggara Timur: STKIP Santa Paulus Ruteng Flores.
- Mondy, R. W., Noe, R., & Premeaux, S. (1999). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Upper Saddle River: Aula Prentice.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3 No.1.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Najib, M. A., Setyosari, P., & Soep, Y. (2018). Multimedia Interaktif Untuk Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan. *Jurnal Kajian Teknoogi Pendidikan*. Vol. 1 No. 1.
- Negara, H. s. (2016). *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Bandar Lampung: Aura.
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *P2SD: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*; Vol. 9 No. 2.
- Nurkarcana, W., & Sumartaman. (1983). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No. 5.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No. 5.
- Penyusun, T. (2023). *Statistik Indonesia 2023 Statistical Yearbook of Indonesia 2023*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Putri, A. R., & Ailanda, G. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game PEKA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Pecahan. *Efektor*; Vol. 7 No 2.
- Rahayu, K. N. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia di Era Society 5.0. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Dasar*; Vol. 2 No. 1.
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Vol. 9, No. 3, 583.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*. Sommat: Maskha.

- Robert Heinich, d. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sabri, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Sagala, S. (2017). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Salsabilah, I., Nasaruddin, & Atjo, S. E. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD INPRES BTN IKIP I Kota Makassar. *Jurnal Metafora Pendidikan, Vol. 1 No.1*.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Garis Buku.
- Schramm, W. L. (1977). *Big Media, Little Media*. California: Beverly Hills, Sage Publications.
- Seels, B., & Richey, R. (1994). *Teknologi Instruksional: Definisi dan Domain Lapangan*. Washington DC: Asosiasi Komunikasi dan Teknologi Pendidikan.
- Shaleh, A. R., & Wahab, M. A. (2003). *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, S., & Russel, J. (2005). *Instructional Technology and Media Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Sri Anitah, W. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *SAGACIOUS: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial, Vol. 9 No. 1*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumilah, Rusmawati, R. D., & Harwanto. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Wordwall untuk Percepatan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Paket A PKBM Al Hasyimi II. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 4 No. 2*.
- Suprpto, T. (2023). *Evaluasi Program Media: Mengukur Keberhasilan Program Broadcasting, Public Relations dan Media Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group .
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uzer, U. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 1 No. 1*.

- Wibisono, A., Wijayanto, & Menarianti, I. (2017). Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Silang Ragam Istilah Teknologi Informasi Bebas Android. *Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Wibowo, T., & Sutjiono, A. (2005). Pendayagunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur, Vol. 4 No. 4*.
- Wildan, A., Suherman, & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 7 No. 2*.