

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, Audita, M Taufik, dan Zerri Rahman Hakim. (2020) “Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema indah keragaman di negeriku.” *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)* 2, no. 1.
- Ananda, Rusydi. (2018) “Profesi pendidik dan tenaga kependidikan (Telaah terhadap pendidik dan tenaga kependidikan),”.
- 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.
- Batubara, Hamdan Husein. (2018) “Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI.” *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1.
- 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.
- Meduri, Ni Rury Heranda, Rangga Firdaus, dan Helmy Fitriawan. (2022) “Efektifitas aplikasi website dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.” *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan* 11, no. 02..
- Mila, Liza Ainul. (2019). “Pengembangan media berbasis Android pada pembelajaran Matematika Realistik.” *Skripsi. Jurusan PMIPA, Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya,.*
- Mukhid, Abdudl. (2021) *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing,).
- 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. (2018). *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
- 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.