

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Q. J. 2019. Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51-54.
- Arifin, J. 2017. *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran, edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aqib, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Irham Halik. 2020. Membuat Game Edukasi Dengan Wordwall. Diakses 1 Januari 2022, dari <https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-wordwall/>
- KBBI, 2022. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses 3 Januari 2022, dari <http://kbbi.web.id/matematika>.
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Mailani, E. 2018. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 4(1).
- Mailani, E., Simanihuruk, A., & Manurung, I. F. U. 2019. Pengembangan Media Berbasis Interactive Audio Interaction (Iai) Bagi Mahasiswa Pgsd Unimed. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 9(4), 290-299.
- Ni Luh Rinayanti. 2014. Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Media Grafis Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika. *e-JOURNAL MIMBAR PGSD UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA JURUSAN PGSD*, 2(1).
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5).

- Perangin-Angin, L. M., & Maysyaroh, E. Efektivitas Pembelajaran Secara Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas Iv Di Sd Negeri 014679 Bangun Sari Tahun Ajaran 2020/2021. *Js (Jurnal Sekolah)*, 6(2), 88-98.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Putri, M., & Simbolon, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Activities Di Kelas II Sd Swasta Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas Ta 2020/2021. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 5(4), 36-44.
- Sherianto.2020. Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar. Diakses pada 1 Januari 2022, dari <http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwal-aplikasi-bermain-sambilbelajar.html>.
- Simanjuntak, E. B., Siburian, G., & Nainggolan, M. F. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 5(2), 70-76.
- Siti Farhaniah. 2021."Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. Skripsi. Jambi : Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Slameto. 2017. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2020. *Metode penelitian & Pengembangan (Research And Development)*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, D. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) di Kelas V SD. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 2(1), 1-6.
- Yayah Rokayah, Game Pembelajaran Via Aplikasi Wordwall (<https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020-07/gamepembelajaran-via-aplikasi>. diakses 31 Desember 2021).