

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5799.
- A.M. Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta : Gramedia.
- Arikunto. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi 2 ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran Edisi Revisi* . Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, S.K. (2016). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- E.B. Simanjuntak. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Subtema 2 Di Kelas IV SDN 101767 Tembung. *Jurnal SEJ*. 9(4), 336-345.

- Farniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi .*Jurnal Ilmu Pendidikan Edukatif*, 3(5), 2854-2860.
- Frisilia, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SD Kanisius Yogyakarta Kelas IV Materi KPK dan FPB. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- Halik, Irham, Membuat Game Edukasi Dengan Wordwall. (<https://irhamhalik.com/membuat-game-edukasi-dengan-wordwall/> diakses pada 19 Oktober 2022).
- Hastjarjo. (2019). *Rancangan Eksperimen Kuasi*. *Buletin Psikologi*. 27(2).187-203.
- Indrawan , Y. (2017). *Metodologi Penelitian: Kualitatif , Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Rafika Aditama.
- KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* . Diakses 4 November 2022, from <https://kbbi.web.id>.
- 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.
- Mahwar Alfa Nisa, R. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Journal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 140-147. doi:<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.
- Mailani, E. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Melalui Permainan Monopoli Pecahan. *JURNAL HANDAYANI* 4(1).
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran(Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.

- Nunuk Suryani, A. S. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, Andi. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu(Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI)* . Jakarta : Prenadamedia.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwono J, dkk, (2014), Penggunaan Media Audio-Visual Pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMAN 1 Pacitan, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2): 127-144.
- Rokayah, Y. (2019). *Game Pembelajaran Via Aplikasi Wordwall*. Diakses tanggal 19 Oktober 2022. Dari <https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020-07/game-pembelajaran-via-aplikasi>.
- Sadjiman, A. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sherianto. (2020). *Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar*. Retrieved Oktober 19, 2022, from Sherianto: <http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambilbelajar.html>.
- Sipayung, M. (2017). *Metodologi Penelitian*. Medan: UNIMED PRESS.
- Slameto. (2014). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soheri (2016). DGBL-ID(*Digital Game Based Learning*) Sebagai Arsitektur Perancangan Game Edukasi. *Jurnal Eksplora Informatika*. 6(1):71-80.

Sudarsono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Aplikasi Web Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganjil Genap Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3059-3068.

Sudjana, R. Nana (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suharjana, Agus (2014). *Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-sifatnya* Yogyakarta : Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Retrieved November 07, 2022, from <https://drive.google.com/drive/mobile/folders/10ZFbMHbaQXhy4uKl4kFGgwnhtohmVHmp?usp=sharing>.

\_\_\_\_\_ (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_ (2019). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, R.M. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika untuk guru, calon guru, orang tua dan para pecinta matematika* . Bandung: Alfabeta .

Tarigan, D. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education ( RME )di Kelas V SD. *Jurnal Sekolah (JS)*, 2(1), 1-6.

Wahyu, S. J. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Of Social Science Research*, 6(4), 574-579.