DAFTAR PUSTAKA

Adiansha, A. A., Syarifuddin, Syarifudin, Diana, N., & Asriyadin. (2025). *The Impact of Integrating the Wordwall Website in Student-Centered Learning on Numeracy Problem-Solving Skills in Elementary Schools. International Journal of Information and Education Technology*, 15(9), 1797–1803. https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.9.2381

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). *Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. https://doi.org/10.46328/ijte.169

Adireza, R., Julia, J., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5451–5462. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1784

Agus, I., & Purnama, A. N. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa: Studi pada Siswa SMPN Satu Atap. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 07(01), 65–74.

Aisyah, S., & Indari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Development of Learning Media in Training Students' Critical Thinking Skills*. 27–35.

Alfrid Sentosa, & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139.

Alkaromi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Prestasi Belajar Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 75–84.

Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). Skatistik Pendidikan. 152.

Anggraini, N. P., Siagian, T. A., & Agustinsa, R. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Berbasis Akm. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 4(1), 58–78.

Arif, M. I., & Dewi, N. R. (2024). Kajian Teori: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Construct 2 untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 91–96. https://proceeding.unnes.ac.id/prisma

Arikunto, S. (2020). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Asrini. (2021). Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(2), 142–148. https://doi.org/10.46838/jbic.v2i2.114

B.F. Skinner. 1938. *The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis.Cambridge, Massachusetts: B.F. Skinner Foundation*. ISBN 1-58390-007-1,ISBN 0-87411- 487-X.

Dianti, Y. (2017). Kemampuan Berpikir dalam Pembelajaran Matematika. *In Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf

Eriska, L., & Ulfa, M. M. (2024). Pemanfaatan Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas I Di Sd Negeri 112 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1286-1293.

Fuadi, E. R. A., & Sholihah, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran. *In ITERA Press* (Vol. 7, Nomor 2).

Gunawan, A. A. R. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0.

Halim, A. (2022). SIGNIFIKANSI DAN IMPLEMENTASI BERPIKIR KRITIS DALAM PROYEKSI DUNIA PENDIDIKAN ABAD 21 PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3).

Hamalik, O. (2006). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.

Hamdan, H. B. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. In Semarang: Fatawa.

Hartono, J. (2018). *Metodologi Penelitian Bisnis*.

Hidayati, A. U. (2017). Melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 143-156.

Humam, M. S., & Hanif, M. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterampilan Kritikal Siswa di Era Modern. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 262-281.

Husnaeni. (2016). *The enhancement of mathematical critical thinking ability of aliyah madrasas student model using gorontalo by interactive learning setting cooperative model. Journal of Education and Practice*, 7(8), 159–164.

Ilahi, K. A., Sudiana, R., & Nindiasari, H. (2022). Pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall untuk mengurangi kecemasan matematika. *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(4), 304. https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i4.14303

I.W.W. Widayana, I.G.N.Y. Hartawan, & N.M.S. Mertasari. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Ecirr Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(2), 81–88. https://doi.org/10.23887/jppmi.v9i2.1694

Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. In Media Pembelajaran.

Karim, K., & Normaya, N. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Jucama di Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.634

Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasiputras Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(03), 107-113.

Khasanah, L., & Ihsan, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Wordwall terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Pendahuluan Pengaruh merupakan kemampuan yang dapat menyebabkan perubahan atau memberikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 3(2), 68–79.

Kusmaryono, I., Maharani, H. R., & Muhtarom. (2019). Mempromosikan Pemikiran Kritis Melalui Pembelajaran Matematika. *In Sustainability* (Switzerland) (Vol. 11, Nomor 1).

Lai'Mandi, W., Kurniawati, I. Y., Ilyas, M., & Sarniaty, S. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 4, 34–41.

Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 799–812.

Mauliana Wayudi, Suwatno, B. S. (2019). Sistem Kompensasi dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap di Sebuah SMK Swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008

MAULIDIN, S., & LUKITASARI, D. (2024). Manajemen mutu pendidikan dalam meningkatkan prestasi sekolah. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 4(3), 102-111.

Marisa, M., Fauzia, N. N., Supriyadi, & Hermawan, J. S. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal pendidikan Tambusai*, 8(3), 44048–44053.

Miftah, M. (2013). Jenis Media. Jurnal Kwangsan, 1(2), 95.

Mudrika, P. A., Syaifuddin, M., & Azmi, R. D. (2024). *HOTS Critical Thinking and Math Problem-Solving Skills on Wordwall-Assisted Problem-Based Learning Model. European Journal of Education and Pedagogy*, 5(3), 44–50. https://doi.org/10.24018/ejedu.2024.5.3.835

Muhammad Hanif Azizi, Ikhza Mahendra Putra, S. S. (2024). Adaptasi Guru terhadap Teknologi Pendidikan di Era Digital : Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1(1), 1033–1044.

Muh. Syata, W., Sabillah, B. M., Subur, H., & Damayanti, D. (2024). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1), 63–68. https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2809

Mukaromah, L. (2021). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Kubus Magic Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I. *Borobudur Educational Review*, 1(02), 10–21.

Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). *Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. Computers*, 12(9).

Nafiati, D. A. (2021). *Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. Humanika*, 21(2), 151–172.

Napitupulu, E. E. (2008). Mengembangkan Strategi dan Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Matematik. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(2), 26–36. https://doi.org/10.21831/pg.v4i2.557

Nurjanah, R. (2022). Development of Math Set Game to Improve Critical Thinking Skills Student of Class VII Material Set. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 8(1), 29.

Nurul Wahyuni, Mulyono, D., & Mawardi, D. N. (2024). Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui model problem based learning berbantuan media pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah* (JP2MS), 8(2), 153-166.

Paulina, C., Rokmanah, S., Syachruroji, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31348–31354.

Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313–321.

Putra, . D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956, 4(8), 323-329.

Putri, G. S. D. S., Rahmah, I. A., Janah, V. R., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 1954-1963.

Radityastuti, E. Y., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2023). Implementasi Digital Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 12(1), 96.

Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran. In Uwais Inspirasi Indonesia*.

Rijali, S., & Asfiati, A. (2024). Pengembangan kurikulum pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Wordwall. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 421-429.

Rusman. (2017). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.

Rusmana, I. M. (2019). Literasi matematika sebagai solusi pemecahan masalah dalam kehidupan. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).

Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

Sari, A. A. I., & Lutfi, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Inkuiri. *Jurnal Simki Pedagogia*, *6*(1), 118–129. https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.225

Sari, D. P., Harahap, A. Y. A., & Syahputra, A. (2021). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik terhadap Sikap Positif Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2018–2026.

Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. P. M. D. A. S. S. N. T. H. (2023). *Dasar-Dasar Konstruktivisme*. In Universitas Sains Al Qur'an Jawa Tengah.

Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). Penerapan Strategi Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi. 9, 15851–15856.

Sinaga, J. A. (2024). Membangun Lingkungan Belajar Menyenangkan untuk Mengatasi Kecemasan Matematika dan Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas I SD Sekolah XYZ Jakarta. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2).

Slavin, R. E. (2009). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik (Edisi ke-9; Mariyatini, Penerj.)*. Indeks.

Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., Bukidz, D. P., & Pasaribu, A. N. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi ke- 30)*. Alfabeta.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking. Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. In Surya Cahya.

Tambunan, A. B., & Sinulingga, K. (2025). Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*, 07(2), 161–175.

Trianto. (2009). *Model-model pembelajaran inovatif berbasis konstruktivistik*. Prestasi Pustaka.

Ummah, M. R., & Fathani, A. H. (2018). Sintaks Model Pembelajaran Matematika *Collaborative Problem Solving* Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (Spltv). *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 65–72.

Wahyuddin. (2016). Teori Belajar Dan Aplikasinya.

Wahyuningsih, E. (2019). *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*. Vol I No 2 Agustus 2019. I(2), 69–87.

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). *Game-based learning* (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54.

WIDIASTARI, N. G. A. P., & PUSPITA, R. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215-222.

Yulia, E. R., & Ferdianto, F. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa pada Materi Trigonometri Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Pasundan Journal of Mathematics Education : Jurnal Pendidikan Matematika*,13(Vol 13 No 1), 30–44.

Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). *Game Based Learning* Matematika dengan Metode *Squid game* dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630.

Zulkarnain, R., et al. (2024). *Evaluating students' learning achievements using the formative assessment technique: a retrospective study*. BMC *Medical Education*.