

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.
- Alfabeta. Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran* (h. 189). Jakarta: Bumi Aksara
- Arifin, J. 2017. *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Arikunto, S., & Cepi, S. A. J. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharismi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran* (Edisi 3). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad. (2016). Media Pembelajaran. *Jurnal Profesi Keguruan*, 64-70.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran, edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Farhaniah Siti. (2021). *Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi*. Jambi
- Irham Halik. 2020. Membuat Game Edukasi Dengan Wordwall. Diakses 1 Januari 2022, dari : <https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-wordwall/>
- Mailani, E., & Wulandari, E. (2019). Pengembangan Buku Ajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Desimal Dengan Pecahan Campuran Berbasis Pendekatan Scientific Di Sdn 101771 Tembung TA 2018/2019. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(2), 94-103.
- 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
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil
- Nasution, W, N. (2017). *Strategi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing
Diakses dari : <http://repository.uinsu.ac.id/5094/1/1.%20Strategi%20Pembelajaran.pdf>

- Netriwati, Mai Sri Lena, and Mai Sri Lena. "Media pembelajaran matematika." *Bandar Lampung: Permata Net* (2018).
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*.
- NURFADHILLAH, Septy, et al. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*.
- Nurhayati. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis App.Yet Apk Melalui Case Method Pada Tema 7 Sub Tema 1 di SD IT Ashabul Kahfi Medan Tuntungan Tahun 2021/2022*. Medan. Universitas Negeri Medan.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Purnamasari, Sulfi et al "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2022, 3.1: 70-77.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Remaja Rosdakarya.
- Putri, A. R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Complete. e-jurnal inovasi pembelajaran sekolah dasar (eJIPSD), 92
- Ramadhan, F. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Dengan Bot Api Media Sosial Telegram di Akademi Farmasi Surabaya. *IT-Edu: jurnal informationTechnology and Education*, 2(2), 145-152.
- 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.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kwaitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Diakses dari:
<https://ru.bok.as/book/5686376/9d6534?dsource=recommend>

_____ (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

_____ (2018) *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta

_____ (2020) *Metode penelitian & Pengembangan (Research And Development)*. Bandung: Alfabeta

Tarigan, D. (2014). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 5(1), 56-62.

Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game edukasi matematika untuk sekolah dasar. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10(2), 59-64.

