

DAFTAR PUSTAKA

- Adan, S. I. A. (2023). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2).
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- Amelia, D., Setiaji, B., Jarkawi, Primadewi, K., Habibah, U., Luosingina Luisa Peny, T., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., & Dharta, F. Y. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. Pidie:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Arviana, A. S., & Antosa, Z. (2020). Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IVB SD Negeri 147 Pekanbaru. *Prossiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 28–34. Diperoleh dari: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/7364/3313/26370>
- Asep, Septiani, S., Novianti, W., Irfan, Astuty, H. S., Handayani, I., Prasetya, C., Maisarah, Saptadi, N. T. S., Ikram, F. Z., Malahati, F., Hayati, R., Hadikusumo, R. A., Rosalinda, Nurley, L., & Fauziah, N. K. (2023). *Strategi Pembelajaran*. Serang-Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Asrul, A., Saragih, A. H., & Mukhtar, M. (2022). *Evaluasi pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing
- Azwar, S. (2011). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiyono. (2016). *Statistik untuk penelitian* (Cetakan 4 Edisi 2). Surakarta: UNS Press.
- Buyung, B., Wahyuni, R., & Mariyam, M. (2022). Faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika di SD 14 Semperuk A. *Journal of Educational Review and Research (JERR)*, 5(1), 46–51.
- Edy, & Wahid, M. F. (2023). Pengaruh pembelajaran dalam jaringan dengan aplikasi Google Classroom terhadap minat belajar siswa di SMP Plus Muda Prakarya. Khidmatussifa: *Journal of Islamic Studies*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.56146/khidmatussifa.v12.53>

- Erfan, M., Maulyda, M. A., & Hidayati, V. R. (2021). Gamifikasi pembelajaran matematika sekolah dasar pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 200-210.
- Ependi, PK, & Rofiah, ES (2018). Pengaruh Pembiasaan Anak dengan Pendidikan Agama terhadap Lingkungan Masyarakat di Desa Bungbulang. *THORIQTUNA: Jurnal Pendidikan Islam* , 1 (1), 21-30.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1-17.
- Fitria, Y., & Indra, W. (2021). *Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains*. Yogyakarta: Deepublish.
- Frisila, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SD Kanisius Kadirojo Yogyakarta Kelas IV Materi KPK dan FPB*. Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Hadi, S. & Novaliyosi. (2019). TIMSS Indonesia (*Trends in Internasional Mathematics and Science Study*). *Prosiding Seminar Nasional & Call For Paper*. Diperoleh dari <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/sncp/article/view/1096>
- Hidayati, P., Syafrizal, S., & Fadriati, F. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya hasil belajar matematika pada siswa kelas V sekolah dasar. *Limas PGMI: Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 46–47.
- Hastuti, I. D., Surahmat, S., & Sutarto, S. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Mataram: LPP Mandala.
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2023). Korelasi motivasi belajar dan pemahaman matematis terhadap hasil belajar matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 42–57.
- Indrawati, N., Arismunandar, A., Nurhikmah, N., & Sumanik, N. B. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Dasar Geometri Siswa SMP. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(4), November. <https://jurnalp4i.com/index.php/science>

- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Koerniantono, K. (2018). Strategi pembelajaran. *SAPA: Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 3(1), 126–142.
- Layyina, H., Nursyahadiyah, F., & Listyarini, I. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui model Project Based Learning berbantuan media Wordwall pada siswa kelas V SDN Peterongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3370–3378. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8608>
- Mambang, S., Prastya, S. E., Zulfadhilah, M., Cipta, S. P., Marleny, F. D., & Maulida, R. (2022). Pendampingan pemanfaatan gamifikasi untuk pendidikan di masa depan. *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 21–28. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/informatika/article/view/2314>
- Mustadi, A. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar*. Surakarta: UNY Press.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185–195.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi pembelajaran*. Medan : Perdana Publishing.
- Ningrum, A., & Ibrahim, M. (2023, November). Penerapan Wordwall Gamification untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Konten Matematika II Sdn Kaliasin VII/286 Surabaya. *Prosiding Konferensi Nasional Ummah* (Vol. 2, No. 2, hlm. 282-287). Diperoleh dari: <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/1190>
- Nurmawati. (2016). *Evaluasi pendidikan Islami*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarak, S. (2023). Motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Plusminus: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29–38.
- Nuraeni, Z. (2021). *Pentingnya belajar matematika, aspek-aspek yang diukur dalam belajar matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 289–298.
- Octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. (2023). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6752–6760.
- Pangesthi, M. D., & Danarwati, Y. S. (2018). Pengaruh kualitas pelayanan dan fasilitas terhadap kepuasan pelanggan di PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Unit Jatipuro Cabang Karanganyar. *Smoothing: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah Fakultas Ekonomi Universitas Surakarta*, 16(4), Oktober, 1–8. ISSN 2085-2215.
- Pitaloka, R. N., Ysh, A. S., & Ardiyanto, A. (2022). Perbandingan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Sarirejo 03 dengan siswa kelas VI SD Negeri Sukoharjo 03 tahun pelajaran 2018/2019. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 205–216.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan dasar di perbatasan pada era digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian validasi isi (*content validity*) angket persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring matakuliah matematika komputasi. *Focus ACTion: Jurnal Pendidik Matematika*, 4(1), 77–90. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3254>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model Game Based Learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Risal, I. N. A., Putriani, P., & Nadzar, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Enrekang. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), Oktober. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Sambung, D., Sihkabuden, S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan mobile learning berbasis gamifikasi untuk penguasaan kosakata Bahasa Jepang kelas X

- SMAN 1 Garum. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 121–129.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bojonegoro: Yayasan Kita Menulis.
- Sudjiono, Anas. (2016). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (edisi revisi)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistianik, S., Budiyono, B., Khoirul Fansuri, K., Sumarliani, A., & Waldiasih, H. I. (2024). Penerapan PBL Berbasis Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pembagian Pecahan Siswa Kelas VI SDN Gading VII Surabaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(03), 358-364.
- Syarifuddin, A. (2021). Pengaruh pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 terhadap hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Paris Barantai. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 204–213. <https://doi.org/10.33659/cip.v9i2.204>
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49–68.
- Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. (2022). *Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Lamongan: Delsmedia.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika SD*. Malang: UMM Press.