

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, P. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, Vol. III, No. 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.
- Akhiruddin, *et al.* 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Singguminasa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alirmansyah & Amelia, L. (2022). Pengaruh Metode dan Media pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*. Volume 4 Nomor 2.
- Alti, R. M. *et al.* (2022). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: Global Eksklusif Teknologi.
- Amka. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Medan: Pusdikra MJ.
- Asmar, A. (2018). Persepsi Siswa Atas Kompetensi Sosial Guru dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(2), 105– 114
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta Selatan: UPT UHAMKA Press.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan : Kaaffah Learning Center.
- Dotutinggi, M., Zees, A., Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan *Game Edukasi Wordwall* Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, Vol 3, Hlm 363-368
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, Volume 4 No 1. 6 - 11
- Gunawan., & Ritonga, A.A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Rajawali
- Hasanah, *et al.* Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Vol. 5, No. 5, Hal. 1913 - 1924.

- Hidayat, Puput Wahyu dan Djamilah Bondan Widjajanti. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 13, No. 1, Hal. 63-75.
- Hrp, A. N., et al. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung
- Indonesia. (2022) *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta
- Indonesia. (2021). *Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan Indonesia*. Jakarta
- Iskandar, S. A., et al. *Statistik Pendidikan (Teori dan Aplikasi SPSS)*. Pekalongan : PT Nasya Expanding Management.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2 No. 143-44.
- Komariyah, Siti et al. (2018). Analisis Pemahaman Konsep dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Sosiohumaniora*. Vol. 4, No. 1
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdarkarya
- Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdarkarya.
- Launin, s., Nugroho, w., & Setiawan A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol , 216-223.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 1-6.
- Marsya, . A., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 06, No. 03. 3203-3213

- Maryanti, S., et al. (2022). *Assessment For Learning Educandy & Wordwall*. Jawa Barat: Yayasan Rumah Rawda Indonesia
- Miranti. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis Wordwall.Net Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo*. [skripsi]. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Murdiani. (2018). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menjumlahkan Pecahan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Siswa Kelas IV SDN Hariang Kecamatan Banua Lawas Kabupaten Tabalong. *Sagacious Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 4(2), 35-40.
- Ningtia, M. W., & Rahmawati, I. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis Web Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. *JPGSD*, Volume 10 Nomor 6 Tahun 2022, 1304 - 1318
- Nurhalizah, Y. (2023). *Pengaruh Penggunaan Metode Jarimatika Terhadap Kemampuan Numerik Siswa Kelas II Pada Muatan Matematika SDN 110/I Desa Tenam*: Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi.
- Nurhayati. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Explicit Instruction Pada Siswa Kelas Iii Mi Miftahul Jannah Cijantung. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* ,76 Vol 2. No. 2.
- Permana, S.P., & Kasriman (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, Vol 6 No 5
- Prayuga, Y., & Abadi, A. P. (2019). Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1d), 1052-1058.
- Rahayu Dwi, N., hartanti., & Widyaningrum Kusuma,H. (2023). Pengaruh Media *Wordwall Game Quiz* terhadap Minat Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, Vol 4, 1071–1078.
- Riyad, et al. (2022). Manajemen Peningkatan Mutu untuk Mewujudkan Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 6 Nomor 2 166-173
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4(2):195
- Septiani, I., Djoko Lesmono, A., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan

- Stem Pada Materi Vektor di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64-70.
- Slameto, D. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. PT Ranika Cipta
- Suarmini, K. N., & Nurjaya, G. I. (2023). Pemanfaatan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Volume 6 Nomor 2, p 328-339
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suka Maryana, I. M., Candiasa, I. M., & Waluyo, D. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 9(2), 19.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik penelitian pendidikan*. Yogyakarta: UNY press.
- Suryani, N., Setiawan, A. & Putria A. (2018). *Media Pembeajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdarkarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 104
- Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Guepedia
- Utami, A. D. D, *et al.* (2022). Penerapan Aplikasi *Game Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6855 - 6865
- Wandini, R. R. & Banurea, O, K. (2019). *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Widowati, P. N., Efriyana, T., Pratiwi, Y. D., & Lukas, S. (2022). Mengukur Kemampuan Berhitung melalui Metode Fun *Game Wordwall* pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 2957–2964.
- Wirantiara, P., & Nurmairina. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri

Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Benda-Benda Di Sekitar Kita Di Kelas V SD PAB 20 Bandar Klippa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Volume 02 Nomor 2. Hlm. 213-221

Wiryanto. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(2), 125–132.

Yolanda, S., UNMA, S. M.-J. E. F., & 2021, undefined. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Ejournal.Unma.Ac.Id*, 7(3), 915–921.

Zulkifli, A., & Mariah, E. (2019). *Efektivitas penggunaan media word wall (jidaru al kalmah) dalam penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas x sma negeri 1 pangkep*. [Thesis]. Makasar: Universitas Negeri Makasar.