

Daftar Pustaka

- Agisna, R., Jauhari, Z. A., Zuar, M. S., Sholihin, M., & I, A. K. (2023). Evaluasi Pembelajaran. In *Social Science Academic* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3582>
- Agustani, D. M. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pada Kompetensi Dasar Merencanakan Kebutuhan Dan Spesifikasi Terhadap Minat Siswa Pada Kelas X Tkjdi Smk Negeri 7 Pontianak. *Skripsi. IKIP PGRI Pontianak*, 6–40.
- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati, R. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 295–315. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2036>
- Arifin, Z. (2017). Konsep Evaluasi Hasil Belajar. *Evaluasi Pembelajaran*, 1–48.
- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Astuti, A. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Kelas VII SMP/MTs Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1011–1024. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.573>
- Azizah, C. (2022). *Implemetasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo*. 4(1), 1–23.
- Arikunto, Suharsimi (2020). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Camelia, F. (2020). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6474>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dinah, A. J. (2016). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SDN GEKBRONG 1 KABUPATEN CIANJUR (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2022/2023). *Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS*, 2018, 1–23.
- 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*, 03(June), 363–368. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955%0Ahttps://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>
- Elfira, I., Syamsurizal, S., & Lufri, L. (2023). Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Google Form untuk Evaluasi Pembelajaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 93–109. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2811>
- Gita Gagulu, S. R. (2023). Peran Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Metode Diskusi Kelompok. *Journal of Education and Teaching Learning*, 1(1), 6–11. <https://doi.org/10.59211/mjppjetl.v1i1.10>
- Gunawan, & Aris, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran daring Berbasis Game Quizizz Terhadap hasil belajar Peserta Didik Sekolah dasar. *Institutional Repositories & Scientific Journals*, 26–35. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/56743>
- Herwan Julpa. (2023). *Pemanfaatan Game Edukasi Sejarah Untuk Meningkatkan Ketertarikan Dalam Pembelajaran Sejarah*. 1–7.
- Huda, F., & Anan, A. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Writing In The Here And Now Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X di SMA 45 Purwodadi. *Al- Murabbi : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 121–136.
- Ina, S. T., Anggraeni, D. M., & Deke, O. (2018). Jurnal Edukasi Sumba (JES) Analisis Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Edukasi Sumba*, 3(2).
- Indahningrum, R. putri, & lia dwi jayanti. (2020). “Pengembangan Game Edukasi Drag and Drop Berbasis Android untuk Topik Alat Pernapasan Manusia dan Hewan Kelas V SD” 2507(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- 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*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). ANALISIS INSTRUMEN TES SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS II SDN DURI KOSAMBI 06 PAGI. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 276–287.

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

- Miftah, Z. (2019). Warisan Metode Pendidikan Islam untuk Generasi Millennial. *Al Ulya : Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 72–94. <https://doi.org/10.36840/ulya.v4i1.212>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nurhasanah, & Satriadi. (2020). Kesulitan Belajar Dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Smp Sabilal Akhyar Kwala Gomit. *STAI Syekh H. Abdul Halim Hasan Al-Ishlahiyah Binjai*, 5(3), 248–253.
- Octaviady Eggy. (2013). *Pembangunan game edukasi Bahasa Inggris dan matematika untuk anak SD kelas 3*. 9–28. <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-eggyoctavi-31831&newlang=indonesian>
- Purnama, R. (2021). Perancangan Aplikasi Game Petualangan Si Unyil Berbasis Android Menggunakan Metode Finite State Mechine. *Jurnal Dunia Ilmu*, 1(1), 1–13. <http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/10%0Ahttps://duniailmu.org/index.php/repo/article/download/10/7>
- Pasassang, R. (2020). Pengaruh penggunaan media permainan engklek Terhadap hasil belajar matematika bangun datar siswa kelas IV SDN 113 Inpres Tiromanda. *skripsi uki toraja*
- Richter, L. E., Carlos, A., & Beber, D. M. (n.d.). Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1), 11–28. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>
- Saelan Malewa, E., Al Amin, M., Negeri, U. S., Lita kec Tanete Rilau Kab Barru, B., Teknologi dan Bisnis Bina Adinata Jl Sukun, I., & Kec Gantarang Kab Bulukumba, J. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd Sd Negeri 65 Barru the Use of Wordwall Application in Increasing Students' Interest in Learning Zakat Material At Uptd Sd Negeri 65 Barru. *Jurnal Educandum*, 9(1), 22-30. *pemilihan datapenyajian data*.
- Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1), 11–28. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>
- Serly, & Ayunda. (2022). *Penerapan Game Interaktif Wordwall Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sebagai Bentuk Penerimaan Teknologi Dalam Merdeka Belajar*. 1(2), 40–42. www.ccsu.edu/wmln

- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sugawara, E., & Nikaido, H. (2014). Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe (TGT) Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD Negeri 1 Ngadirejo Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 7250–7257. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/25246403> <http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC4249520>
- Susanto, R., & Nisa, M. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
- 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. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- 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. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- Zaini Miftach. (2018). Pengembangan Game Edukasi sebagai Media embelajaran Matematika Kelas IV untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Hasil 53–54.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>