

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, & Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Aidah, N. (2022). *ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI SDN CIRACAS 05 PAGI*. Pionir: Jurnal Pendidikan. Vol 11 (2).
- Alfianika, N. (2018). *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Deepublish: Yogyakarta.
- Anjani, A. S., Dahlan, S., & Mayasari, S. (2019). Hubungan Tingkat Pendidikan dan Tingkat penghasilan Orang Tua Terhadap Aspirasi Melanjutkan Studi. *Jurnal Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*: Universitas Lampung.
- Anshori, M, & Sri I. (2017). *Metode Penlitian Kuantitatif*. Airlangga University Press: Surabaya.
- Ariani, Y, Yullys H, & Syafri A. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Deepublish: Yogyakarta.
- Arif, M. (2016). *KECERDASAN EMOSIONAL PENDIDIK*. Jurnal Manjemen. Vol 4 (1).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ata Gusman, B., Hanifah Salsabila, U., Yahsa Giardi, L., Fadhila, V., & Ahmad Dahlan Yogyakarta, U. (2021). *Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi*. 11(3), 203–221. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Azizah, A N., & Fitrianawati, M. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA LUDO MATH PADA MATERI PECAHAN SEDERHANA BAGI PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR*. Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol 1 (1).
- Baturaja, U., Selatan, S., & Artikel, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi Siti Muyaroah \* & Mega Fajartia. In *Innovative*

- Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET* (Vol. 6, Issue 2).  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Bungin, Burhan. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Edisi Kedua*. Kencana: Jakarta.
- Cahyaningrum, A. D., AD, Y., & Asyhari, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandur Terhadap Hasil Belajar. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 372–379.  
<https://doi.org/10.24042/ijsume.v2i3.4363>
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal*. INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education). Vol 3 (1).
- 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*.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish: Yogyakarta.
- Darwin, M, dkk. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Media Sains Indonesia: Bandung.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Deepublish: Yogyakarta.
- Dwi Yasa, A., Suastika, K., & Siti Alisa Nur Zubaidah, R. (2020). Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 26–32.
- Fadli, A., & Arif Musadad, A. (2017). *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Deskripsi Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game Education untuk Pembelajaran Matematika*.
- Farhaniah, Siti. (2021). *Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jamb*. Skripsi, UIN Sulthan Thaha Syaifuddin, Jambi.

- Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019a). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Insan Cendekia Mandiri: Solok.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kuantitaif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran: Kuningan.
- Hiday, U. (2016). *Ilmu Kesehatan Anak*. Jakarta : Salemba Medik
- Hidayat, U S. (2016). *Model-Model Pembelajaran Efektif*. Yayasan Budhi Mulia Sukabumi: Sukabumi.
- Isrok'atun, dkk. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press: Sumedang.
- Jaya, I M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (Teori, Penerapan, dan Riset Nyata)*. Anak Hebat Indonesia.
- Juanda, E. A., Gunawan, T., & Mujiburrohman, D. (2012). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS GAMES (TIC TAC TOE) DALAM UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA DIKTAT ELEKTRONIKA DASAR*. Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan. Vol 21 (2).
- Julhadi. (2020). *Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau Dari Media Komputer Dan Motivasi)*. Edu Publisher: Tasikmalaya.
- Komalasari, & (Kokom). 2013. *Pembelajaran Kontekstul : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Adiatama
- Krzemińska-Adamek, M. (2021). *Lublin Studies in Modern Languages and Literature Technology Mediated Education: Possible Challenges and New Horizons*. Vol 45 (3). <http://journals.umcs.pl/lsmll>
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Deepublish: Yogyakarta.
- Lase, F., Th, S., & Pd, M. (2016). *Famahato Lase, Kompetensi Kepribadian Guru Profesional KOMPETENSI KEPRIBADIAN GURU PROFESIONAL*.

- M Sobri, (2020). PENGARUH KEDISIPLINAN DAN KEMANDIRIAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR. *journal of information system and technology management*. Vol 5 (18), 61-75.
- M. Andi Setiawan.( 2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mariyana, R., & Pd, M. (2014). *KOMPETENSI GURU DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK USIA DINI*. Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 12 (1).
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). JIBK UNDIKSHA Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/>
- Muhibbin Syah. (2013). *Psikologi Pendidikan,Dengan Pendekatan Baru*. Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Mujahidin, E., & Kurniasih, I. (2019). Penanggulangan sampah dengan pendekatan sosial di Kelurahan Kedung Halang Bogor. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(2), 52. <https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634>
- Mukhid. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. CV. Jakad Media Publishing: Surabaya.
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media: Yogyakarta.
- Mulyati, S. (2020). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT.IT SEBAGAI ENRICHMENT KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MAHASISWA (Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Mahasiswa Pendidikan Ekonomi 2019/2020)*. 17(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Nasrudin, J. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Panca Terra Firma: Bandung.
- Negeri, U., Sunan, I., & Renny, C. (2020). *MANAGEMENT STRESS KERJA GURU SD TERHADAP BEBAN KERJA PADA MASA PANDEMI COVID-19*. [https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j\\_consilia](https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia)

- Nugraha, F M, dkk. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Edu Publisher: Tasikmalaya.
- Nurdin, I ,& Sri H. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia: Surabaya.
- Nurpitasisari, E., Arianti, A. E., & Bhakti, C. P. (2018). *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Creative Thinking Siswa di Era Revolusi Industri 4.0*. SENDIKA: Seminar Nasional Pendidikan FKIP UAD. Vol 2.
- Oktavianita, S., & Wahidin, W. (2022). Gestur Siswa Slow Learner dalam Belajar Matematika Menggunakan Aplikasi Wordwall di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4802–4811. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2941>
- Panggabean, S, dkk. (2022). *Pendidikan Matematika Di Sekolah Dasar*. Media Sains Indonesia: Bandung.
- Payadna, I P, & I Gusti A. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Deepublish: Yogyakarta.
- Perdana Putri, V., & Qohar, A. (2016). *PEMANFAATAN GAME PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER SEBAGAI ALAT BANTU ASESMEN FORMATIF UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Perrotta, dkk. (2013). Preservice teacher's perceptions of the environment: Does ethnicity and historical residential experience matter? *Journal of Environmental Education*, 39(2), 21–32.
- Pramusinta, Y & Silviana N F. (2022). *Belajar dan Pembelajaran abad 21 di Sekolah Dasar*. Nawa Litera Publishing: Lamongan.
- Prasetya, A E, dkk. (2022). *Kumpulan Artikel Terbaik Peserta Diklat Samisanov 2022*. Guepedia: Bogor.
- Prasetyo, dkk. (2013). proses pembelajaran yang tersedia pada jalur. Yogyakarta: Fmipa UGM.
- Prastowo, A. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Kencana: Jakarta.

- Pujiono, R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V B SDN 047 Tarakan. In *Journal of Education Research and Evaluation*. Vol. 1 (4).
- Purwanti, K Y. (2022). *Game Based Learning Dengan Perfect Number Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD*. Lakeisha.
- Rachmawati, D W, dkk. (2021). *Teori & Konsep Pedagogik*. Insania: Cirebon.
- Rahmadsyah, dkk. (2021). *Model-model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (n.d.). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement*.
- Riyanto, S & Aglis A H. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish: Yogyakarta.
- Rosyid, Z, dkk. (2019). *Prestasi Belajara*. Literasi Nusantara: Malang.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sari, N. I., Yuline, & Purwanti. (2019). *STUDI KASUS PESERTA DIDIK SULIT MENGENDALIKAN EMOSI MARAH KELAS X SMA ISLAM BAWARI PONTIANAK*. Jurnal of Equatorial Education and Learning. Vol 8 (9).
- Sarmanu. (2017). *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Statistika*. Airlangga University Press: Surabaya.
- Sella Silvia, K., Wayan Widiana, I., Gede Firstia Wirabrata, D., & Pendidikan Dasar, J. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261–269.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia: Ponorogo.

- Setiawan, A. T., & Handayani, D. (2017). *MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL ANCAK-ANCAK ALIS SEBAGAI PEMERKUAT KARAKTER BANGSA DI ERA AEC*. Seminar Nasional Pendidikan.
- Setiawan, M A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Siyoto, S, & M. Ali S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing: Yogyakarta.
- Sobri, M. (2020). *Konstribusi Kemandirian Dan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar*. Guepedia: Bogor.
- Solviana, M. D. (2020). PEMANFAATAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DI MASA PANDEMI COVID-19: PENGGUNAAN FITUR GAMIFIKASI DARING DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG UTILIZATION OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY IN THE COVID-19 PANDEMIC PERIOD: USE OF ONLINE GAMIFICATION FEATURES AT THE MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG UNIVERSITY. *In Journal of Biology Education Research* (Vol. 1, No 1).
- Sriyanti, I. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Uwais Inspirasi Indoensia: Ponorogo.
- Sudarmanto, E, dkk. (2021). *Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis: Medan.
- Sudarsono, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI WEB WORDWALL PADA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BILANGAN GANJIL GENAP KELAS II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guu Sekolah Dasar*. Vol 9 (8).
- Sudjana, & Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Sudjana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. BANDUNG: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sugeng, B. (2022). *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitaif (Eksplanatif)*. Deepublish: Yogyakarta.
- Sugiarto, T. (2020). *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*. Mine: Jakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukmawati, A. (2020). Meta Analisis Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Matematika. *TSCJ*, 3(2).
- Sunata, S. (2019). Classroom Action Research-Based Lesson Study in Determining The Formula of Circle Area. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.20961/ijssacs.v3i1.32434>
- Suprihatiningrum, & Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syafri, F S. (2018). *Pengembangan Modul Pembelajaran Aljabar Elementer*. CV. Zegie Utama: Bengkulu.
- Syam, S. (2020). PENGARUH EFEKTIFITAS DAN EFISIENSI KERJA TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA KANTOR KECAMATAN BANGGAE TIMUR. *Profitability: Jurnal Ilmu Manajemen*. Vol 4 (2).
- Taqiya, T. B., Sugiyono, T., & Nugroho, A. A. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Peristiwa Alam melalui Model Kooperatif Tipe STAD di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 369. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3892>
- Unaradjan, D D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya: Jakarta.
- Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF BERBASIS WEB APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI KESETARAAN PECAHAN MATA UANG KELAS II SD. *Jurnal Penellitiae Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 10 (6).
- Warmansyah, Julio. (2020). *Metode Penelitian Dan Pengolahan Data Untuk Mengambil Keputusan Pada Perusahaan*. Deepublish: Yogyakarta.

- Wayan Juniaty, N., & Wayan Widiana, I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. In *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 1 (1).
- Widiasworo, E. (2019). *Menyusun Penelitian Kuantitatif Untuk Skripsi Dan Tesis*. Araska: Yogyakarta.
- Widyastuti, R., & Sari Puspita, L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan*. 22(1). <https://doi.org/10.31294/p.v21i2>
- Wulandari. (2013). “Pengaruh Problem-Based Learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK”. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol 3(2), 178- 191.
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemik Covid 19). In *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* (Vol. 05, Issue 02). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Zaiful Rosyid, Moh. dkk, (2019). *Prestasi Belajar*. Batu: Litersi Nusantara.
- Zulqarnain, Shofa S, & Sukatin. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Deepublish: Yogyakarta.