

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Mohamad Novan. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Lamongan" 15, no. 1 (2024): 37–48.
- Amaliyah, Nurhadifah, Waddi Fatimah, and Perawati Bte Abustang. *Model Pembelajaran Inovatif Abad 21*. 1st ed. Vol. 11. DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019.
- Ariani, Nurlina, Zulaini Masruso, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, and Toni. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Rismawati. 1st ed. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>.
- B.Uno, Hamzah. *Teori Motivasi & Pengukuranya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. 14th ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Bunga, Noveriana, Jantje Prang, and Nelson Nainggolan. "Hubungan Antara Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa." *D'CARTESIAN* 4, no. 2 (2015): 224. <https://doi.org/10.35799/dc.4.2.2015.11370>.
- Cohen, Jacob. *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. 2nd ed. New York: Lawrence Erlbaum Associates, 1988.
- Darmawan, Deni. "Metode Penelitian Kuantitatif." *PT Remaja Rrosdakarya*, no. Wwww.Rosda.Co.Id (2016): 37. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%20.pdf).
- Fithri Ajhuri, Kayyis. *Urgensi Motivasi Belajar: Peran Orang Tua Asuh Dalam Memotivasi Dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Edited by Lukman. 1st ed. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2021. [http://repository.iainponorogo.ac.id/1096/1/B. 3. BUKU CETAK urgensi Motivasi Kayyis_cek.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/1096/1/B.3.BUKU%20CETAK%20urgensi%20Motivasi%20Kayyis_cek.pdf).
- Goss-Sampson, Mark A. *Analisis Statistik Menggunakan JASP: Buku Panduan Untuk Mahasiswa*. Edited by Sunu Bagaskara, Sari Z Akmal, Arif Triman, Novika Grasiawaty, and Entin Nurhayati. Kedua. Greenwick: JASP, 2019. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.9980744>.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Kedua. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Hapudin, Muhammad Soleh. "Manajemen Pembelajaran Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa." *Jurnal Ilmiah Aquinas* 3, no. 1 (2020): 54–65. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v3i1.631>.
- Hapudin, Muhammad Soleh, Annisa Kintan Maharani, Helena Cristine Paulina Marbun, and Oksana Qibrael. "Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di SDN Grogol 05." *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* 4 (2021): 174–78.

- Hariato, Irwan Kustiawan, Agus Chaniago, and Bambang Adriyanto. *Model Pembelajaran Berbasis Games*. Rumah Belajar, 2018.
- Indrajati, Richardus Eko, and Noralia Purwa Yunita. *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Edited by Marcella Kika. 1st ed. Yogyakarta: ANDI, 2022.
- Masrukhin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pertama. Kudus: Mibarda Publishing, 2017.
- Ngalimun. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Persindo, 2016.
- Nor Azan, M. Z., and S. Y. Wong. "Game Based Learning Model for History Courseware: A Preliminary Analysis." *Proceedings - International Symposium on Information Technology 2008, ITSIM* 1, no. May (2008). <https://doi.org/10.1109/ITSIM.2008.4631565>.
- Nugraha, Fikri Alamsyah, Epon Nur'aeni, Yusuf Suryana, and Muhammad Rijal Wahid Muharram. "Efektivitas Media Powerpoint Dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 5 (July 17, 2021): 2760–68. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.931>.
- Oktavia, Heni, and Abdul Halim. "Pengaruh Pendampingan Belajar Orang Tua Pada Masa Pandemi COVID-19 Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Di SDN Duri Kepa 05." *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 3 (2021): 997–1004. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/807/640>.
- Oktavia, Ririn. "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." *OSF Preprints*, 2022, 1–7.
- Prasetya, Dwi Didik., Wahyu Sakti G.I, and Patmanthara Syaad. "Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini." *Tekno* 20 (2013): 45–50. <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4114/3988>.
- Sadirman, A.M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. 23rd ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Salim, Syahrums. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Rusydi Ananda. *Citapustaka Media*. Bandung: Citapustaka Media, 2018. <https://doi.org/10.59188/jcs.v2i5.343>.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan. "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2023): 216–23. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>.
- Sohilait, Emy. *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika*. 1st ed. Bandung: Cakra, 2020. <https://www.scribd.com/document/609840523/Buku-Metode-Penelitian-Pend-Mat>.
- Suhendri, Huri. "Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil

- Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 2 (2015): 105–14. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.117>.
- Susanto, Ratnawati, Harlinda Sofyan, Yuli Azmi Rozali, Mahwar Alfian Nisa, Cut Alfina Umri, Bellina Dwi Nurlinda, Oktafiani Oktafiani, and Tantri Hartika Lestari. “Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik Berbasis Kemampuan Reflektif Untuk Peningkatan Kualitas Interaksi Pembelajaran Di SDN Duri Kepa 03.” *International Journal of Community Service Learning* 4, no. 2 (2020): 125–38. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i2.25657>.
- Sutikno, M. Sobry. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Edited by Prosmala Hadisaputra. Lombok: Holistica Lombok, 2019.
- Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri. “Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif.” *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 160–66.
- Tatsa Galuh Pradani. “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 452–57. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>.
- Tohir, Mohammad, Abdur Rahman As’ari, Ahmad Choirul Anam, and Ibnu Taufiq. *Matematika SMP/MTs Kelas VIII*. Edited by 2022. <https://buku.kemdikbud.go.id>. Tohir, Mohammad, Abdur Rahman As’ari, Ahmad Choirul Anam, and Ibnu Taufiq. *Matematika SMP/MTs Kelas VIII*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Dikeluarkan. 1st ed. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Dikeluarkan, 2022. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Torrente, Javier, Borja Manero, Ángel Serrano, and Baltasar Fernández-Manjón. “Are Serious Games Working as Expected?” *Lecture Notes in Educational Technology*, no. 9783662441879 (2015): 89–96. https://doi.org/10.1007/978-3-662-44188-6_12.
- Wardani, Agusti Eka, and Pardomuan Sitompul. “Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Web Educandy Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Di Kleas VII SMP Negeri 35 Medan.” In *Proposiding Seminar Nasional Jurusan Matematika 2023*. Medan: Unimed Publisher, 2023.
- “Wordwall:Create Better Lessons Quicker,” n.d. <https://wordwall.net/features>.
- Yasin, Muhamad, Abd Aziz, and Agus Purwowidodo. *Teknologi Pembelajaran Dan Persoalan-Persoalan Pembelajaran Di Indonesia DI Era Pandemi Covid-19*, 2023.