

Daftar Rujukan

- A. Bilova. Implementation Of An Interesting Learning Strategy With The Help Of Wordwall In English As A Foreign Language Class. n.d. <https://anglistika.dp.ua/index.php/AA/article/download/314/567>.
- Afi Parnawi. *Psikologi Belajar*. n.d.
- Agnes Z.Yonatan. “95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Games - GoodStats.” Accessed July 14, 2025. <https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx>
- Ariani, Diana. “Gamifikasi Untuk Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (November 2020): 2. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>.
- Arimbawa, I. Gusti Putu Agung. “Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi.” *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* 2, no. 2 (August 2021): 2. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>.
- Azahra, Zainab, Rizal Rizal, and Kalsum Hiola. “Pemanfaatan Edugame Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa.” *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 5, no. 6 (December 2024): 1000–1004. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i6.391>.
- Dewey, John. *Experience and Education*. Riverside: Free Press, 1997.
- Dicky Susanto, dkk. *Matematika-Untuk-SMP-MTs-Kelas-7*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, n.d.
- Dotutinggi, Melianti, Alwiyanto Zees, and Abdul Rahmat. Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied* 03 (2023).
- Dr. Hurchuda, M.P., and M.P. Novri Gazali. *Landasan Pendidikan*. Ahlimedia Book, 2022..
- Edo Yulio Richardo, Siti Kholifah “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN

2 Kota Tangerang Selatan.” *ResearchGate*, n.d.
<https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>.

Efendi, Annisa Mulya, Prima Yudhi, and Ergusni Ergusni. “Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa.” *Lattice Journal : Journal of Mathematics Education and Applied* 2, no. 2 (December 2022): 177.
<https://doi.org/10.30983/lattice.v2i2.5584>.

Fadilla, Dhenisha Agustine, and Sarah Nurfadhilah. “Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh.” *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (February 2022): 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>.

Freitas, Sara I. de. “Using Games and Simulations for Supporting Learning: Learning, Media and Technology: Vol 31 , No 4 (2006): 343-58.” Accessed July 14, 2025.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17439880601021967>.

Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Kajian & Analisis Di Bidang Pendidikan*. n.d.

Indrajit, Norwalia Purwa Yanita. *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Andi Offset, 2022.

Indriyani, Igga Dwi, Salsabilla Firdaus, Wafi Anikmah, Siti Nureini, and Moh Salimi. “Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Matematika.” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 4 (December 2024): 4. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97172>.

Kapp, Karl M., Lucas Blair, and Rich Mesch. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. San Francisco, CA: Wiley, 2014.

Kementerian Agama *Al Qur'an Dan Terjemahnya Edisi 2019*. n.d. Accessed July 14, 2025.
<http://archive.org/details/kementerian-agama-al-quran-dan-terjemahnya-edisi-2019>.

Khairunisa, Yuyun. “Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject.” *MEDIASI Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi* 2, no. 1 (June 2021): 41–47.
<https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>.

Kiki Lestari, Ramanata Disurya, Farizal Imansyah. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Kelas

- IV SD Negeri 01 Jejaw | COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education).” Accessed July 15, 2025. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/23660>.
- Kothari, C. R. *Research Methodology: Methods & Techniques*. 2nd rev. ed. New Delhi: New Age International (P) Ltd., 2004.
- Kunandar. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007.
- M. Andi Setiawan. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, n.d.
- Mardianto. *Psikologi pendidikan: landasan untuk pengembangan strategi pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing, 2012.
- Mardiyah, Yayah. “Pengaruh Penggunaan Metode Investigasi Kelompok Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Padamata Pelajaran Geografi Di Kelas X Ilmu-Ilmu Sosial Di Sman 1 Cisarua Kabupaten Bandung Barat).” *Jurnal Geografi Gea* 14, no. 1 (August 2016). <https://doi.org/10.17509/gea.v14i1.3365>.
- M.Pd, Dr Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana, 2015.
- Muhammad Ropii and Muh. Fahrurrozi. *Evaluasi Hasil Belajar*. n.d.
- Muharam, La Ode, Muhammad Idrus, and Hamuni. *Teori-Teori Belajar Perspektif Teori Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran*. Eureka Media Aksara, 2023.
- Nisa, Mahwar Alfian, and Ratnawati Susanto. “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.” *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7, no. 1 (August 2022): 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.
- Nissa, Siti Faizatun, and Novida Renoningtyas. “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 5 (July 2021): 2854–60. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>.
- Maverikf14. “Pelajar Dan Mahasiswa Paling Banyak Ngegame, Habiskan Rata-Rata 4 Jam Sehari -IndoGamers.” Accessed July 14, 2025.

<https://indogamers.com/lifestyle/49934/25032025/pelajar-dan-mahasiswa-paling-banyak-ngegame-habiskan-rata-rata-4-jam-sehari>.

Prahastantika, Shindu Aulia, Shohifah Ulul Azmi, Silvina Salsa Bela, Trapsilo Prihandono, and Ika Fitria Ningtyas. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Pada Materi Pengukuran Luas Melalui Penggunaan Wordwall." *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah* 4, no. 4 (June 2025): 185–92. <https://doi.org/10.51878/action.v4i4.5536>.

Priyono, Dr. "Metode Penelitian Kuantitatif." Zifatama Publishing, 2016.

Purnamasari, Sulfi, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, and Fiqoh Afriliani. "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall." *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (January 2022): 1. <https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052>.

Purwanto. *Evaluasi hasil belajar*. Cet. 1. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

Putri, Egidya Elyas, Nurming Saleh, and Jufri Jufri. "Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman." *Phonologie : Journal of Language and Literature* 2, no. 1 (November 2021): 1. <https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i1.25687>.

Razali, Geofakta Hurt, Ahmad Syamil Roberta Uron, Aulia Asman, and Lestariningsih Louise Elizabeth Radjawane. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan Kombinasi*. no. November. 2023.

Ria Kilala, Irna Rusani, Astri Rakhmawati, Helena Agnes. "Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Aljabar Dalam Matematika Bilingual Untuk Siswa Sekolah Dasar : *Journal of Mathematics Education*." Accessed July 15, 2025. <https://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/jme/article/view/4106>.

Samsu, S.Ag., M.Pd.I., Ph.D. *Metode Penelitian Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research Development*. n.d.

Saputri, Indarti Rukmana Eko, Salma Endra Reykha Putri, Rahayu Wulandari, Silvi Fitria Fajriani, and Kun Hisnan Hajron. *Implementasi Game Pembelajaran Interaktif Wordall*. 3, no. 2 (2023).

- Sardiman, A. M. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo, 2000.
- Sartika, Ratu. "Implementing Word Wall Strategy In Teaching Writing Descriptive Text For Junior High School Students." *Journal of English and Education* 5, no. 2 (2017): 2.
- Siregar, Isra Adawiyah. "Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif." *ALACRITY: Journal of Education*, July 15, 2021, 39–48. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.25>.
- Siti Kholifah, Richardo. "Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematika Dan Minat Belajar Melalui Game Edukasi Wordwall | *Journal of Educational Review and Research*." Accessed July 15, 2025. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/5178>.
- Stieler-Hunt, Colleen, and Christian Jones. "A Professional Development Model to Facilitate Teacher Adoption of Interactive, Immersive Digital Games for Classroom Learning." *British Journal of Educational Technology* 50, no. 1 (2019): 264–79. <https://doi.org/10.1111/bjet.12679>.
- Sudjana, Nana. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995.
- Sugiono, Sugiono, Noerdjanah Noerdjanah, and Afrianti Wahyu. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation." *Jurnal Keterampilan Fisik* 5, no. 1 (May 2020): 1. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>.
- Suparmini, Komang, I Gede Suwindia, and I Made Ari Winangun. "Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital." *Education and Social Sciences Review* 5, no. 2 (December 2024): 145. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>.
- Susanti, Pita Retno, Dewi Susilowati, and Annisa Prima Exacta. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (August 2024): 2. <https://doi.org/10.30605/proximal.v7i2.4307>.
- Syaiful Hadi, and Luthfiyatul Muzayyanah. Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi SPLDV Kelas VIII. *Vol. 1. Tulungagung: Program Studi tadris Matematika bekerja sama dengan Gerasi Insan Nusantara*, 2022. <http://repo.uinsatu.ac.id/31695/>.
- Vivi Candra., dkk. *Pengantar Metodologi Penelitian*. n.d.

Vogel, Jennifer J., David S. Vogel, Jan Cannon-Bowers, Clint A. Bowers, Kathryn Muse, and Michelle Wright. "Computer Gaming and Interactive Simulations for Learning: A Meta-Analysis." *Journal of Educational Computing Research* 34, no. 3 (April 2006): 229–43. <https://doi.org/10.2190/FLHV-K4WA-WPVQ-H0YM>.

Walidah, Gina Nurul, Achmad Mudrikah, and Samnur Saputra. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik." *Uninus Journal of Mathematics Education and Science (UJMES)* 7, no. 2 (December 2022): 2. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>.

Zichermann, Gabe, and Christopher Cunningham. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. 1st. ed. Sebastopol, Calif: O'Reilly Media, 2011.