

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Adrillian, Hendrisa, Scolastika Mariani, Ardhi Prabowo, Zaenuri Zaenuri, dan Walid Walid. "Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 751–67. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>.
- Alawiya, Tuti, Muhammad Dinar, dan Asdar Asdar. "Deskripsi Pemahaman Konseptual dan Prosedural pada Materi Persamaan Garis Lurus ditinjau dari Kecerdasan Logis Matematis Siswa." *Issues in Mathematics Education (IMED)* 6, no. 1 (2022): 1. <https://doi.org/10.35580/imed32210>.
- Alrahmadani, Risa. "Penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS tentang Kebutuhan dan Keinginan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Wonokromo Tahun Ajaran 2024/2025." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 14 (2026).
- Ardania, Nabila, Fiki Mahya Mafaza, Imatriya Nur Jannah, Annisa Eka Putri, dan Taufik Arochman. "Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Pembelajaran Di Kelas." *Indonesian Journal of Education and Learning* 8, no. 1 (2024): 77–85. <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>.
- Bangsawan, Agung. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*) pada Jam Terakhir untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa." *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer* Vol.8 No.1 (2025).
- Berliningrum, Caecilia, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, dan Dewa Ayu Novi Kusumawardani. "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Permainan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Fokus Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Education Action Research* 9, no. 3 (2025): 412–21. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i3.86392>.
- Buyung, Rika Wahyuni, dan Mariyam Mariyam. "Faktor Penyebab Rendahnya Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD 14 Semperiuk A." *Journal of Educational Review and Research* 5, no. 1 (2022): 46. <https://doi.org/10.26737/jerr.v5i1.3538>.

- Cohen, Louis, Lawrence Manion, dan Keith Morrison. *Research Methods in Education*. 8 ed. Routledge, 2018.
- Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Refika Aditama, 2014.
- Dicky Susanto, Savitri Sihombing, dan Marianna. *Buku Panduan Guru Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- Fulana, Dian, dan Fitria Zana Kumala. "Enhancing 8th Grade Students' Mathematical Understanding: A Quasi-Experimental Study on Game-Based Learning Media." *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 12, no. 1 (2024): 134–44. <https://doi.org/10.30738/union.v12i1.15657>.
- Hartono. *Metodologi Penelitian*. 1 ed. Pekanbaru, 2019.
- Hastuti, Sri Sundhea, Erna Labudasari, dan Widia Nur Jannah. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Contextual Teaching And Learning." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 07 (2) (2024).
- Helmiati. *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo, 2012.
- Hendriana, dan Seomarmo. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. PT. Refika Aditama, 2019.
- Joyce, Bruce, dan Marsha Weil. *Models of Teaching*. 2 ed. Prentice-Hall, 1980.
- Khamidah, Luluk. "Pemahaman Konseptual Dan Pengetahuan Prosedural Siswa Kelas VIII Dalam Penyelesaian Soal Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel." *Prosiding SI MaNIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami)* Vol.1, No.1 (2017).
- Killi, Kristian. "Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model." *The Internet and Higher Education* Volume 8, no. 1 (2005). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>.
- Kilpatrick, J., & Swafford, J. "Adding it up: helping children learn mathematics." *National Academy Press*, t.t.
- Kilpatrick, Swafford, dan Findell. *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. National Research Council, 2001.
- Maja Pivec. *Guidelines for Game-Based Learning*. Pabst Science Publisher, 2004.

- Medila, Siska, dan Mulia Suryani. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 Nomor 3 (2023).
- Mustika, Nur, Kamaruddin, dan Syamsu Alam. *Belajar Platform Wordwall dan Canva Untuk Pendidik*. Eureka Media Aksara, 2024.
- Muthiah, Siti, dan Azmi Al-Bahij. “Pengaruh Penggunaan Metode Ceramah dan Diskusi terhadap Pemahaman Konsep Sosial Siswa SD.” *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 2024.
- Nadiya, Kabirotun, Liana Wachidah, dan Agus Putikadyanto. “Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Inovasi Evaluasi Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* 8 (2025): 935–43.
- Ningsih, Desti Puspita, Bambang Sri Anggoro, dan Dona Dinda Pratiwi. “Kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis diukur dari model pembelajaran WEE dengan pendekatan SAL.” *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika* 9 no. 2 (2023).
- Pasaribu, Herawati, Utomo, dan Aji. *METODOLOGI PENELITIAN Untuk Ekonomi dan Bisnis*. MEDIA EDU PUSTAKA, 2022.
- Putri, Lala Sulistia, dan Cucun Sunaengsih. “Pengaruh Penggunaan Zepquiz Dalam Model Pembelajaran *Game-Based Learning* Terhadap Pemahaman Materi Pengukuran Sudut Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edukasi* 13 Nomor 2 (2025). <https://ejournal-fkip.unisi.ac.id/judek>.
- Putri, Nur Wahida, Sugiarti Triwulandari, Dewi Masithoh, dkk. *Pengaruh Game-Based Learning dengan Media Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Fungsi Peserta Didik SMA*. 4, no. 4 (2025).
- Rahmalia, Siti Maulida, dan Yusuf Safari. “Pentingnya Konsep Dasar Matematika di Sekolah Dasar.” *Karimah Tauhid* 3, no. 9 (2024): 9847–55. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14671>.
- Rahmawati, Rahmawati, dan Baiq Rofina Arvy. “Pengaruh Media Interaktif *Wordwall* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah Manba’ul Ulum Dasan Ketujur, Lombok Barat.” *Journal of Math Tadris* 5, no. 1 (2025): 43–56. <https://doi.org/10.55099/jurmat.v5i1.186>.
- Rittle-Johnson, dan Schneider. “Developing Conceptual and Procedural Knowledge of Mathematics.” *Oxford University Press*, 2015.

- Safari, Yusuf, dan Pina Nurhida. "Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika Dalam Pembelajaran Matematika." *Karimah Tauhid* 3 Nomor 10 (2024).
- Sahanata, Meirisa, Rosi Widia Asiani, Ega Dwi Syahputri, dan Ayu Putri Pradani. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif." *Lokomotif Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>.
- Salamun, Ana Widyastuti, dan Syawaluddin. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Cetakan 1. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Silvia, Yessi, dan Randi Eka Putra. *Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Wordwall*. 2, no. 2 (2026).
- Sri Rahayu Ningsih. "Penerapan Aplikasi Wordwall pada Mata Pelajaran Simkomdig untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19." *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.270>.
- Susanti, Widya, dan Sudiansyah. "Meningkatkan Pemahaman Konseptual dan Keterampilan Prosedural Matematika Melalui Pendekatan Diferensiasi Berbantuan LKPD Terstruktur." *Jurnal Pendidikan Matematika (Al-Khawarizmi)* 4 (2024).
- Suwent, Reni, Eti Kurniawati, Een Masdariah, dan Ahmad Qurtubi. "Pengaruh Peran, Motivasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan dalam Capaian Mutu Pendidikan Madrasah." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 001 (2024).
- Tamaulina, Irmawati, Sabir, dan Tjahyadi. *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)*. Sabar Jaya Publisher, t.t.
- Tamaulina, Syatifa, dan Utamitohmahsari. *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)*. Pertama. Sabar Jaya Publisher, 2024.
- Wahyuning, Sri. "Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game-Based Learning." *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4, no. 2 (2022).
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, dan Rizki Hikmawan. "Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal." *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1 (2020): 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.