

DAFTAR PUSTAKA

- Ariskasari, D., & Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving pada Materi Vektor. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 249–258. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i3.4454>
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan Gamifikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/1089https://pdfs.semanticscholar.org/31bb/19427c85a2522a2f7f7fea9763866bffa01.pdf>
- Damayanti, Z., Pandra, V., & Mandasari, N. (2024). Penerapan Media SMAB (Smart Box) pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Air Deras. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 372–380. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.470>
- Dewanti, S. C., & Sholihah, U. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(3), 65–75. <https://ejournal.unib.ac.id/jpmr/article/view/22260>
- 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>
- Fitrah, M. (2021). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid*, March, 1–13. <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/media-pembelajaran/kriteria-pemilihan-media-pembelajaran-yang-baik>
- Franciscus Xaverius Wartoyo. (2022). Measuring Merdeka Belajar Correlativity with the National Education System Act No. 20 of 2003 and Pancasila. *Widya Pranata Hukum : Jurnal Kajian Dan Penelitian Hukum*, 4(2), 115–126. <https://doi.org/10.37631/widyapranata.v4i2.682>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>

- Hermawan, T., Khairiani, D., Muthmainnah, M., Saifullah, I., & Bisri, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 3(2), 87–98. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v3i2.2173>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game *Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Kirana, D. A., & Ghani, M. Al. (2024). Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Materi Segitiga Segiempat dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* pada Siswa Kelas VIII. 1715–1723. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23748>
- Mahmudah, I., Maemonah, M., & Rahmانيar, E. (2022). Implementasi Teori Belajar Kognitif Terhadap Minat Belajar Matematika. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 14(1), 35–46. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i1.7109>
- Mardiana Pangabea, E., & Maslaha. (2022). Implementasi Teori Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Thinking Aloud Pair Problem Solving (Tapps). *Journal of Mathematics in Teaching and Learning*, 1(1), 22–27. <https://jurnal.stainmadina.ac.id/index.php/matematika/article/view/1046>
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Muhammad Furqon, S.E., M.A. Annisa Febryanti, A. A. (2024). minat belajar. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 7, Issue November). <http://repository.um.ac.id/id/eprint/5615>

- Muhammad Irfan, Dede Suratman, Dona Fitriawan, Mirza, A., & Pasaribu, R. L. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan articulate storyline 3 materi program linear di sekolah menengah atas. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(1), 85–96. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i1.21634>
- Natalia, N., Wahid, S., & Muchyidin, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 38–48. <https://doi.org/10.24176/anargya.v7i1.12742>
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 27–33. <https://doi.org/10.24853/instruksional.4.1.%25p>
- Prastika, Y. D. (2020). MATEMATIKA SISWA SMK YADIKA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 1(2), 17–22.
- Pratamawati, M. H. S., Hidayat, T., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Hubungan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3270–3278. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1331>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180. <https://doi.org/10.24853/instruksional.4.1.%25p>
- Putri, D. F. M., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall* pada Pelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dikelas V SDN 2 Marga Mulya. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 132–142. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.918>
- Ramadhani, N. I., Berahman, B., & ... (2024). Pengembangan Multimedia

- Interaktif Berbasis Android Pada Materi Relasi Dan Fungsi Kelas Viii Smp Menggunakan Kodular. ... *Pembelajaran* ..., 10(2), 360–369. <http://www.jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/jp2m/article/view/6545>
- Rifaatul Mahmuzah, Yulia Zahara, Fitri Ayu Ningtiyas, Nurul Afni Sinaga, Novilia Junianti Saragih, & Zurra Yusally Aufa. (2024). Analisis Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terintegrasi Smart Apps Creator Bermuatan Literasi Numerasi. *Jurnal Serambi Ilmu*, 25(2), 322–343. <https://doi.org/10.32672/jsi.v25i2.2244>
- Riski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas Ix Smpn 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i11.496>
- Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, 3(3), 170–184. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Saputra, Ma., Putri, H., Darmawan, D., Keguruan Ilmu Pendidikan, F., & Taman Siswa Bima, S. (2024). Indonesian Research Journal on Education Karakteristik Pembelajaran IPS SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4, 227–232.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media *Wordwall* Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8885>
- Tri, N., Saptadi, S., Atma, U., & Makassar, J. (2023). *Media Pembelajaran : Prosedur Pemilihan dan Prinsip Penggunaan Media*. July.
- Triastuti, R., Winarno, & Wijayanti. (2020). *The Strategy of Improving Student Learning Interest Through the Use of Video as Learning Media in Civic Education Learning*. 422(Icope 2019), 224–228. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.124>
- Usfiyana, I., & Pratama, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di SMP Al-Ishlah Semarang. *Joined Journal (Journal of*

- Informatics Education*), 2(1), 60. <https://doi.org/10.31331/joined.v2i1.865>
- Wardana, W., & Djamaluddin, A. (2021). Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar. In *CV. Kaafah Learning Center: Jakarta*.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Zaenal, A. (2017). Kriteria Instrumen dalam Suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(1), 28–36. https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrKB54mk5VoGgIAwLPLQwx.
- Zahirah, A. A., Devi, W. S., & Widyasari, N. (2024). *Analisis Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di SMA Daarul Khoir Nglipar*. 1724–1729. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23749>
- Zulkarnain, M., & Efendi, Y. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 8 . 3 SMP Dharma Karya UT*. 1676–1681. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23799/0>
- Zuwandi, M. I., Prayitno, S., Hikmah, N., & Amrullah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Website untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4). <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>.