

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan, Awaludin Tjalla, & Richardus Eko Indrajit. (2021). HOTS (*High Order Thinking Skill*) dalam paedagogik kritis. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(3). <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2211>
- Adnyani, N. K., Mahartini, K. T., & Primayana, K. H. (2025). Pengembangan multimedia interaktif untuk materi keragaman budaya dan kearifan lokal pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 15. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1672>
- Amin, M. (2023). Definisi Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*. Diakses dari <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624>
- Amin, N. F., & Dkk. (2023). Populasi dalam Penelitian: Definisi dan Pembagian Jenis Populasi. *Journal Unismuh*. Retrieved from <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/download/10624/5947>
- Andari, V., Qurniawan, M., & Samsudin, S. 2024. Pengembangan Bahan Ajar Digital *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (Studi Kasus pada Kelas III di SDN Segulung 03, Dagangan, Madiun). *Social Science Academic*, 2(1), 139–146.
- Anzelina, D., Eliyawati, Azizan., N., Lubis, M.,A. (2023). *Implementation of the Picture and Picture Learningf Model to Improve Pancasila and Citizenship Education Learning Outcomes for Elementary School Students*. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 12 (3), 113-125. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/Pionir/article/view/20991/8897>
- Anzelina, D., Sutyaningsih, A. A. D., & Chindytia. (2024). Efektivitas Penggunaan Buku Saku PPKn Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Dharmas Education Journal*, 5(1), 336-343.
- Astiwi, W., & Siswanto, D. H. (2024). Pengembangan e-LKPD pada materi relasi dan fungsi dengan model PAKEM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 3(03), 118–132. <https://doi.org/10.56741/pbpsp.v3i03.684>
- Azaria, E., & Sari, S. P. (2025). The effectiveness of using Montessori-based *Wordwall* educational games on elementary school students' beginning reading skills at Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur, Malaysia. *Journal of English Language and Education*, 10(2), 102-103. <https://doi.org/10.31004/jele.v10i2.764>
- Bashir, F. A., & Bramastia, B. (2022). Implementasi *Game-Based Learning* berbasis digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8070-8083. [https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819:contentReference\[oaicite:6\]{index=6}](https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3819:contentReference[oaicite:6]{index=6}).

- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1966). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Rand McNally & Company.
- Cayang, J. A., & Ursabia, E. M. (2024). *Leveling up mathematical skills: The effectiveness of game-based learning*. *JIP*, 2(7), 784-791. <https://doi.org/10.69569/jip.2024.0087>
- Christian, M., & Puspitasari, D. (2024). Pengaruh *Game-Based Learning* pada kemampuan kognitif dan perkembangan emosi murid sekolah dasar di Papua. *Aletheia Journal*, 5(2), 73-78. [https://doi.org/10.9744/aletheia.5.2.7378:contentReference\[oaicite:2\]{index=2}](https://doi.org/10.9744/aletheia.5.2.7378:contentReference[oaicite:2]{index=2}).
- Cohen, L. D., & McIntyre, A. (2024). *Integrating technology in elementary education: Enhancing student engagement in the digital age*. *Research Paper Elementary Education*, 10(8), 2454-9916. [https://doi.org/10.9744/aletheia.5.2.7378:contentReference\[oaicite:3\]{index=3}](https://doi.org/10.9744/aletheia.5.2.7378:contentReference[oaicite:3]{index=3}).
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Damas Sadewo, Y., Dheni Purnasari, & Shanti Bhuana, I. 2022. *Philosophy Of Mathematics: The Position, Role, And Perspective Of Problems In The Study Of Mathematics*. 10.
- Ergul, E., & Dogan, M. (2022). Using *Game-Based Learning in place value teaching in primary school: A mixed-method study*. *International Journal of Progressive Education*, 18(5), 1-2. [https://doi.org/10.29329/ijpe.2022.467.1:contentReference\[oaicite:5\]{index=5}](https://doi.org/10.29329/ijpe.2022.467.1:contentReference[oaicite:5]{index=5}).
- Frankel, J. R., & Wallen, N. E. (2009). *How to Design and Evaluate Research in Education*. McGraw-Hill Education.
- Gomez, M. J., Ruipérez-Valiente, J. A., & García Clemente, F. J. (2022). A systematic literature review of *game-based assessment studies: Trends and challenges*. *Journal of Educational Technology*, 7(4), 1-23. [https://doi.org/10.1109/JET.2022.3132015:contentReference\[oaicite:0\]{index=0}](https://doi.org/10.1109/JET.2022.3132015:contentReference[oaicite:0]{index=0}).
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 16195–16221.
- Harni, Arif, nur cholis, Mudrika, & Eptasari. 2024. Pemanfaatan *Wordwall* dalam Pembelajaran *Blended Learning*. *IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(2), 161–168.
- Hartati, U. R., Nuvitalia, D., & Sugianti, K. R. (2024). Penerapan media *Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3), 393–402. <https://doi.org/10.31100/dikdasmatappa.v7i3.3647>

- Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, S. R. K. (2021). Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital *Game Based Learning* (DGBL) * *Correspondence* Info Artikel Diajukan Diterima Diterbitkan Kata kunci : Hayu Ika Anggraini,. 2(11), 1885–1896.
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. 2022. *Edugame Wordwall*: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Istiningsih, S., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Journal of Elementary Education*, 4(6), 911–920.
- Jauhar, S., & Nur, N. 2022. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 371–378.
- Kurniawati, D., Ekayanti, A., Keguruan, F., Pendidikan universitas, I., & Ponorogo, M. (2020). Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. *PeTeKa*, 3(2), 107–114. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk/article/view/1892>
- Kusumaningrum, R. S., & Nuriadin, I. 2022. Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantu Media Konkret Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Magdalena, I., Ramadanti, F., & Az-Zahra, R. (2021). Analisis bahan ajar dalam kegiatan belajar dan mengajar di SDN Karawaci 20. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(3), 434–459. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i3.1444>
- Magfiroh, L. M., & Azzahro, N. S. (2025). Konstruktivisme Jean Piaget dan implikasinya terhadap pembelajaran kreatif serta inovatif dalam pendidikan di era digital. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(1), 34–48.
- Manikaros, N., & Avgerinos, E. (2023). *Cluster sampling MUSA methodology for user satisfaction analysis of an educational distance-learning platform. EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(9), em2320. <https://doi.org/10.29333/ejmste/13472>
- Mbagho, H. M., & Tupen, S. N. (2021). Pembelajaran matematika realistik dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi bilangan pecahan. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 121-132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.632>

- Medina, R. O., Mobit, M., & Puspitaloka, N. (2024). *Game-Based Wordwall in Vocabulary Learning: a Teacher's Implementation and Students' Views. Journal of Educational Sciences.*
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran *Daring (quizizz, sway, dan Wordwall)* Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Natalis, S.P(2022). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 314
- Okechi, K. I., Francine, N., & Etikan, I. (2024). *A Comprehensive Analysis of Cluster Sampling versus Multi-Stage Sampling Techniques: Methodologies, Applications, and Comparative Insights. PJBMR*, 2(1), 21–30. <https://doi.org/10.61171/>
- Pujiono, S., & Dkk. (2022). *Konsep Populasi dalam Penelitian: Finit dan Infinit*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Puspitasari, R. Y., & Airlanda, G. S. (2021). Meta-analisis pengaruh pendekatan pendidikan matematika realistik (PMR) terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1094-1103. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.878>
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis kualitas video pembelajaran berdasarkan teori multimedia. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1555–1573. <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi/article/view/143>
- Putri, E. N., & Helsa, Y. (2025). Pengaruh model *problem-based learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar luas dan keliling persegi peserta didik kelas IV di SD Negeri 15 Ulu Gadut. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 3(3), 331-340. [https://doi.org/10.58578/AJECEE.v3i3.5558:contentReference\[oaicite:4\]{index=4}](https://doi.org/10.58578/AJECEE.v3i3.5558:contentReference[oaicite:4]{index=4})
- Rizki, N., & Susanti. (2025). Teori belajar konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Sali, M. K., Güler, T. D., & Sali, M. K. (2023). *Student views on the use of Web 2.0 tools in teaching Turkish as a foreign language: Example of Wordwall application. International Journal of Innovative Approaches in Education*, 7(1), 1-14. [https://doi.org/10.29329/ijiape.2023.540.1:contentReference\[oaicite:1\]{index=1}](https://doi.org/10.29329/ijiape.2023.540.1:contentReference[oaicite:1]{index=1}).
- Samsuddin, D., Anzelina, D., Lubis, M. A., Azizan, N., & Siregar, H. K. (2024). *Implementation of the Make a Match Learning Model in Pancasila and*

Citizenship Education in Elementary Schools. Journal of Elementary Educational Research, 4(2), 115-126.

- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu, 5(4), 2644-2652.*
- Sarfo, J. O., Debrah, T. P., Gbordzoe, N. I., & Afful, W. T. (2021). *Populasi dan Sampel Penelitian: Pengertian, Proses, Teknik Pengambilan Sampel, dan Ukuran Sampel. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 8(3), 60-65.*
<https://doi.org/10.13187/jare.2021.3.60>
- Sari, A. S. P., & Anzelina, D. (2024). Enhancing Students' Mastery on Phrasal Verbs by Applying Make A Match Technique. *EDUJ: English Education Journal, 2(1), 30-40.*
- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference.* Houghton Mifflin.
- Sipahutar, I. M., Anzelina, D., Marianus, S. M., & Silaban, P. J. (2022, July). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Inquiry Learning* Di Kelas Iv Sdn 060833 Medan. In Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra) (Vol. 1, No. 1, pp. 54-67).
- Siswanto, D. H., Wahyuni, N., & Alghiffari, E. K. (2024). Pengaruh aplikasi TikTok terhadap kemampuan numerasi matematika siswa. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research (PJMSR), 3(2), 71-80.*
[https://doi.org/10.29329/pjmsr.2024.540.1:contentReference\[oaicite:2\]{index=2}](https://doi.org/10.29329/pjmsr.2024.540.1:contentReference[oaicite:2]{index=2}).
- Sri Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education, 3(1), 13-30.*
<https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Suartama, I. K. (2023). Desain Gamifikasi dalam Pembelajaran Online. In Bunga Rampai: Potensi Keberlanjutan Pembelajaran di Akhir Pandemi, Jilid 4 (pp. 98-113). Penerbit Elang Mas.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Ke-2). Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Ke-2). Bandung: Alfabeta.
- Suryani, E. A., Pisriwati, S. A., Siswanto, D. H., & Syah, A. B. P. D. A. F. (2024). Pelatihan Assembler Edu: Meningkatkan Keterampilan Guru pada Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pengabdian Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Pancasakti, 1(1), 7-16.*

- Syah, A. B. P. D. A. F., Rachmawati, L., & Siswanto, D. H. (2024). *Validity and practicality of the Game-Based Learning media for mathematical logic using the quiz whizzer application*. *JOELI: Journal of Educational and Learning Innovation*, 1(2), 107–118.
- Tarigan, C. R., Anzelina, D., Sari, A. S. P., & Silaban, P. J. (2023). *Efforts to Improve Student Learning Outcomes by Using The Card Sort Method in Students Class V Elementary School*. Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 (SNIP 2022), *SHEs: Conference Series*, 6(1), 439-448.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Utami, A. R., Makkasau, A., & Latri. (2024). Penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA di Kabupaten Pinrang. *Pinisi Journal of Education*, 8(1), 344-349. <https://doi.org/10.31004/pje.v8i1.353>
- Wulandari, Taat. 2020. Konsep dan Praksis Pendidikan Multikultural.
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Team Game Tournament*) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Anak *Sholeh Full Day*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68.
- Yusni, D. 2024. Pemanfaatan *Wordwall Game* Fisika Terintegrasi Social Science Issue Untuk Merangsang Berpikir Kritis Peserta didik. 3(2).
- Yustina, A. F., & Yahfizham. (2023). Game-based learning matematika dengan metode Squid Game dan Among Us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- Zega, Y., & Tangkir, W. P. (2023). *Implementation Of Learning-Based Game Method To Improve Element Students' Learning Activeness*. Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*