

DAFTAR PUSTAKA

- 'Aini, H. N., Sari, C. K., Ishartono, N., & Setyaningsih, R. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis dalam Memecahkan Masalah Berorientasi Numerasi pada Konten Aljabar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 841–853. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2531>
- Akmalia, R., Fajriana, Rohantizani, Nufus, H., & Wulandari. (2021). Development of powtoon animation learning media in improving understanding of mathematical concept. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 4(2), 105. <https://doi.org/10.29103/mjml.v4i2.5710>
- Andi, I. P., Rayendra, Z., Rayendra, R., & Amilia, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) pada Pembelajaran Sejarah X SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 8. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.413>
- Baskoro, H., & Ariadi, F. (2023). Smartkids Matematika Dasar Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4), 891–906. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/download/2235/1481/7349>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Damanhuri, D., & Dewi, H. R. (2024). Efektivitas Permainan Teka Teki Silang Pada Materi Limas dan Prisma untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1333–1341. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3202>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darinah, D., & Sukirno, S. (2021). Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS) untuk Pembelajaran Tematik Kelas VI SD. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30595/mtf.v8i2.11997>
- Dewi, R. P., & Afriansyah, E. A. (2022). Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Google Classroom pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 39–52. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1580>
- Ediyanto, A., & Harsasi, M. (2021). *Matematika SMK/MAK Kelas X* (S. Wulandhary, H. C. Octama, & D. Natalia (eds.)). Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Fadhillah, N., Khoriyah, R., & Muhlshotin, M. (2022). Efektivitas Model Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7),

2542–2546. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.698>

- Febrianti, R. E., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Web Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv Upt Sdn Kedawung 03 Kabupaten Blitar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(23), 656–664. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengembangan+Game+Edukatif+Berbasis+Web+Wordwall+Untuk+Meningkatkan+Keaktifan+Belajar+Siswa+Kelas+Iv+Upt+Sdn+Kedawung+03+Kabupaten+Blitar&btnG=#d=gs_qabs&t=1756636979404&u=%23p%3DkxjWRHng2GAJ
- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi “ Petualangan SI ISAAC ” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(2), 240–249. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34009/30326>
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Günter, T. (2023). Using CBA REACT Strategy Supported by Crossword Puzzle Game on the Topic of Acid-Base Titrations. *Journal of Science Learning*, 6(1), 87–99. <https://doi.org/10.17509/jsl.v6i1.51116>
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD : Literatur Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1306–1314. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206> ISSN
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525–1540. <https://ssed.or.id/contents/article/view/564>
- Hasibuan, Z., Syartika, R., & Hasibuan, H. R. (2023). Penggunaan Media Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Pelajaran Ski Di Mas Kuala Batee. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 1(1), 83–91. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/157>
- Ibrahim, I., & Muslimah, M. (2021). Teknik Pemeriksaan Jawaban, Pemberian Skor, Konversi Nilai dan Standar Penilaian. *Jurnal Al-Qiyam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v2i1.114>
- Indriani, N. M. P. S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 516–520. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.548>
- Jannah, N. R. D., & Atmojo, W. R. I. (2022). Learning IT. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 6(3), 36–46. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>

- Kamal, D., Kembang, N. W., & Yogyakarta, U. N. (2018). interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI IPA SMA, (2) mengetahui tingkat kelayakan produk. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Kurniati, A., Rahmi, D., & Yuniati, S. (2022). Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1461–1474. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1346>
- Kusuma, E. D. (2021). Pengembangan Media Crossword Puzzle Berbasis HOTS pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 257–270. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.223>
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 809–825. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semai/article/view/452/159>
- Lusianisita, R., & Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *MATHEdunesa*, 9(2), 329–338. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p329-338>
- Mairing, J. P. (2020). Mathematical Problem-Solving Behaviors of the Routine Solver. *International Journal of Education*, 13(2), 105–112. <https://doi.org/10.17509/ije.v13i2.23276>
- Marisa, A., Putri, A. D., Agustiani, R., & Zahra, A. (2023). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Wahana Matematika Dan Sains*, 17(2), 45–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/wms.v17i2.75130>
- Moi, M. G. R., Kua, M. Y., Suparmi, N. W., & Dinatha, N. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Papan Pintar Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V Sdi Dhereisa. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 5(1), 314–324. <https://doi.org/https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1320>
- Muna, N. F., Widiyono, A., & Efendi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan IPA*, 13(2), 151–159. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i2.88656>
- Muti, S., & Fadel, M. (2024). Eksistensi Teknologi dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 26859–26868. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16588>
- Nikmah, K., & Prasetyo, D. R. (2024). Pengembangan Permainan Teka-teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SMP / MTs. *NCoINS: National Conference of Islamic Natural Science*, 4(1), 403–411.

<https://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/NCOINS/article/view/1248>

- Ningrat, M., Mangesa, R. T., & Sa, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game pada Minat Belajar Siswa di SMK Mutiara Ilmu Makassar. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 3(2), 71–74. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengaruh+Media+Pembelajaran+Berbasis+Game+pada+Minat+Belajar+Siswa+di+SMK+Mutiara+Ilmu+Makassar&btnG=#d=gs_qabs&t=1756651391703&u=%23p%3DZ0lGxBh1DiwJ
- Nufus, H., Muliana, & Fonna, M. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Realistic Mathematics Education (Rme) Pada Materi Matriks. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.6519>
- Nurhikmah, Rustiani, & Nurdin. (2024). Literature Review : Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Of Education Research*, 5(4), 4382–4390. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1573>
- Pangaribuan, N. S., Marbun, Y. M., & Purba, Y. O. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Teka-Teki Silang Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Aljabar Kelas VII SMP Negeri 8 Pematang Siantar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 4(1), 767–780. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APengaruh>
- Pebrianti, R., Friansyah, D., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 27 Lubuklinggau. *LJSE Linggau Journal Science Education*, 4(2), 1–8. <https://doi.org/10.55526/ljese.v4i2.308>
- Pimpuang, K., & Yuttapongtada, M. (2023). Effectiveness of Learning English Words of Sanskrit Origin as Loanwords in Thai through WordWall Gamification. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 16(2), 451–468. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/LEARN/index>
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32509>
- Pratiwi, N. P. R. A., Suniasih, N. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Muatan IPA Kelas V SD No. 5 Abiansemal. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 5(1), 42–52. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v5i1.45393>
- Putri, F. L., & Anshor, A. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Iv Sd Swasta It Cemara Islami Plus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 492–505. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18513>

- Putri, L. D., Dwijayati, I., & Ngatmini. (2023). Pengembangan Media Digitalmath Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Siswa Kelas Iii Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 744–752. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1648>
- Putridayani, I. B., & Chotimah, S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Pada Materi Peluang. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 57–62. <https://www.neliti.com/id/publications/502983/analisis-kesulitan-belajar-siswa-dalam-pelajaran-matematika-pada-materi-peluang>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (studi literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 784–808. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432>
- Ramadhan, A., Astriyani, A., & Rosiyanti, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ulatika Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 97. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.97-108>
- Rezeki, S., Dahlia, A., & Amelia, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Peserta Didik Fase E. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3136. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7188>
- Riana, & Fitrianna, A. Y. (2021). Analisis Kesulitan Dalam Menyelesaikan Soal Peluang pada Siswa SMP Kelas IX Ditinjau dari Taksonomi Bloom. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 1019–1032. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.1019-1032>
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Saniyah, W., & Alyani, F. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Peluang. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6457>
- Sari, R. kumala, Maryana, Qausar, H., Fajriana, & Listiana, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 3(2), 121–131. <https://doi.org/https://doi.org/10.29103/jpmm.v3i2.13259>
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., & Syarifuddin. (2020). Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27

- Palembang. *Scholastica Journal*, 6(2), 49–58. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/scholastica/article/view/16649>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana. https://books.google.co.id/books?id=SnA-DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false
- Siregar, I., Khairunnisa, S., Nurfadilah, A., & Mawahda, A. (2024). Analisis Data Penelitian Tindakan Kelas Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 di SDIT Babussalam Sagulung. *QOUBA*, 1(2), 104–112. <https://www.neliti.com/id/publications/587941/analisis-data-penelitian-tindakan-kelas-dalam-upaya-meningkatkan-keterampilan-be>
- Siti Nurjanah, & Sumarmi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas Iv Di Mi Al Busyro. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.85>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. bandung, Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. bandung, Alfabeta.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Togatorop, J., Perbina, T., & Quality, U. (2024). Pengembangan Media Teka Teki Silang (Tts) Interaktif Berbasis Wordwall Mata Pelajaran Ipas Materi. 8(2), 154–158. <https://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURE/article/viewFile/1479/942>
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>
- 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>
- Wasiah, U. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Smp Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 307–317. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp307-317>
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>

- Yulianti, A., & Ekohariani. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Yusra, I., & Reflina, R. (2024). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Wordwall Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 303–313. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.6215>