

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Aribowo, E. K. (2021). Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram. *Erickunto. Com, 3.bistari 2017*. (n.d.).
- Bitto, Nursiya. 2009. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sub Materi Pokok Prisma dan Limas Di Kelas VIII SMP Negeri 11 Gorontalo*. Tesis. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Dimiyati dan Mudjiono (2013) *.Belajar dan pembelajaan*. Jakarta, PT. Rineka Cipta.
- Erawati Negeri, D. S., & Bulan, P. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. In *SHEs: ConferenceSeries*(Vol.5,Issue5). <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Farikhatul Inayah Madrasah Aliyah Miftahul Ulum, F. (2018). PENERAPAN TEORI SITUASI DIDAKTIK PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL. In *Jurnal Penelitian Didaktik Matematika* (Vol. 2, Issue 2).
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Bandung
- Ibnu, Trianto. 2014. “*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*”. Jakarta. DKU Print.
- Iswiyanto, D. A. (2022). ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII. Balikpapan: SMPN 13 Balikpapan.
- Indah Mawaddah, D., & Budi Utami, W. (2020). *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMIC COVID-19 TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA* (Vol. 7, Issue 2).
- Kalyani, D., & Rajasekaran, K. (2018). Recent Trend of Teaching Methods in Education" Organised by Sri Sai Bharath College of Education Dindigul-624710. *India Journal of Applied and Advanced Research*, 2018(3), 23–25. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3S1.162>
- Khasanah, B. A., Nurmitasari, N., Astuti, R., Istiqomah, N. A., Darma, W. P. A., Sari, W. P., Saputra, D. I., & Syahputra, R. K. (2023). WORKSHOP

PEMBUATAN GAME EDUKASI MENGGUNAKAN WORDWALL, QUIZZ, DAN KAHOOT! UNTUK MEWUJUDKAN GURU MUHAMMADIYAH MELEK DIGITAL. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4111. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.16633>

Lailatul Maghfiroh, D., & Budi Utomo Malang, I. (n.d.). *LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika EFEKTIVITAS MEDIA MENTIMETER DENGAN PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII SMP PGRI 1 WAJAK*. <https://doi.org/10.31537/laplace.v5i2.848>

Lestari, K. E. dan Yudhanegara, M.R.(2018). Penelitian Pendidikan Matematika

Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>

Ms, Tohirin. "Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jakarta: PT Raja Grafindo Persad* (2011).

Novaliendry, D. (n.d.). *APLIKASI GAME GEOGRAFI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF (STUDI KASUS SISWA KELAS IX SMPN 1 RAO)*. <https://www.researchgate.net/publication/321193593>

Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).

Oktaviani, A. M., Marini, A., & Zulela MS, Z. M. (2023). Pengaruh Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Perbandingan Kurikulum 2013. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 341–346. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4590>

Prastiyo, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2*. CV Kekata Group.

Prensky, M. (n.d.). In Educational Games, Complexity Matters Mini-games are Trivial-but “Complex” Games Are Not An important Way for Teachers, Parents and Others to Look At Educational Computer and Video Games. In *Educational Technology* (Vol. 45, Issue 4). <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Purwanto. (2011). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Ponidi, M.N., & kusnandi. (2020). Modul Aritmatika Sosial. Kementrian Pendidikan dan kebudayaan.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN HABITATNYA DALAM 3 BAHASA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA*. <http://jurnal.sttgarut.ac.id>
- Raisa, S., Adlim, A., & Safitri, R. (2018). RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO-VISUAL. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 80–85. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9821>
- Rohmawati, A., Rawamangun Muka, J., & Timur, J. (n.d.). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN*. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091>
- Sadirman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: raja Grafindo Persada.
- Sahriana, P. R. (2020). *Story of math: pengembangan serious game berorientasi learning by doing pada pembelajaran konversi satuan waktu untuk siswa kelas 3 SD* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). *setiawan 2017*. (n.d.).
- Suardi. (2020). Model pembelajaran dan disiplin belajar di sekolah. Yogyakarta: Prama Ilmu.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D
- Surapranata, S. (2009). Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Tes, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Tabany, T. A. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual-Trianto Ibnu Badar Al-Tabany.
- Wahyuddin, W., & Nurcahaya, N. (2019). Efektivitas pembelajaran matematika melalui pembelajaran aktif tipe everyone is a teacher here (ETH) pada siswa kelas X SMA Negeri 8 Takalar. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 2(1), 72-105.