

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya, N. Y., Evani, E. S., & Maghfiroh, S. (2023). Konsep Uji Asumsi Klasik Pada Regresi Linier Berganda. *Jurnal Riset Akuntansi Soedirman*, 2(2), 102–110. <https://doi.org/10.32424/1.jras.2023.2.2.10792>
- Ananda, E. R., Irawan, W. H., & Abdussakir. (2024). Strategi Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Berhitung Matematika Melalui Penggunaan Game Edukasi Kartu Pintar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1238–1252. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3634>
- Ananda, R. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–8.
- Annisak, F., Sakinah Zainuri, H., & Fadilla, S. (2024). Peran uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan statistika non parametrik dalam penelitian. *Al Itihadu Junral Pendidikan*, 3(1), 105–115.
- Ansori, H., & Sutresna, W. B. O. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Aritmatika Sosial. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 106–115.
- Aurillia Salsabila, & Jacobus Widiatmoko. (2022). Pengaruh Green Accounting terhadap Nilai Perusahaan dengan Kinerja Keuangan Sebagai Variabel Mediasi pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar di BEI Tahun 2018-2021. *Jurnal Mirai Manajemen*, 7(1), 410–424.
- Barokah, A., Safitri, I., Lestari, N. A., & Rosita, I. (2024). Studi Literatur : Analisis Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*, 9(2), 243–256.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital : Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712–31723.

Dewi, H. (2021). Application of Zoedpuzzleizz as a Clinical Class Accompanied by Remote Blended Learning Methods. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(1), 117–126. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i1.227>

Dimitra, K., Konstantinos, K., Christina, Z., & Katerina, T. (2020). Types of Game-Based Learning in Education : A brief state of the art and the implementation in Greece. *The European Educational Researcher*, 3(2), 87–100. <https://doi.org/10.31757/euer.324>

Elvistoni, M. A., & Ardiansyah, A. S. (2024). Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis melalui E-Modul Interaktif Terintegrasi CBL-STEM Context Berbantuan Wordwall. *Prosding Santika 4: Seminar Naasional Tadris Matematika*, 4(2), 127–143.

Fadhillah, A. H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.

Fajaruddin. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Mipa-1. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli (JSH)*, 5(1), 74–79.

Febrianingsih, F. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematis. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 119–130.

Febriyanti, N. (2023). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika di Sekolah Dasar. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 322–328.

Freeman, S., Eddy, S. L., Mcdonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Pat, M. (2014). Active learning increases student performance in science , engineering , and mathematics. *111*(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>

- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 53–64.
- Hayati, M., & Jannah, M. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40–54.
- Huang, W., & Li, X. (2023). Gamified Project-Based Learning : A Systematic Review of the Research Landscape. *Sustainability*, 15(12), 1–19.
- Hussein, M. H., & Ow, S. H. (2019). *A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students ' Critical Thinking Skills in Elementary Science*. 7, 96309–96318.
- Hutabarata, R., Asrib, J., & Nababan, D. (2024). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *JURNAL ILMIAH MULTIDISIPLIN ILMU*, 1(1), 58–64.
- Indiana, S. (2024). Konsep Dasar Ipa Pada Siswa Kelas V Di SDN Gugus 2 Kecamatan Cipayung Kota Depok. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 86–104.
- Indrawan, B., & Kaniawati Dewi, R. (2020). Pengaruh Net Interest Margin (NIM) Terhadap Return on Asset (ROA) Pada PT Bank Pembangunan Daerah Jawa Barat Dan Banten Tbk Periode 2013-2017. *Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis)*, 4(1), 78–87. <https://doi.org/10.37339/e-bis.v4i1.239>
- Indrayogi. (2021). Model Tactical Game dan Academic Learning Time Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1783–1790. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1589>
- Jatiriska, I. G. A., Witraguna, K. Y., & Wijaya, I. K. W. B. (2022). Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(1), 101–111. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3771>
- Khoiri, Q., & Nopitasari, M. (2024). Pengelolaan Interaksi Belajar-Mengajar. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(2), 199–205.

- Kristiamita, A., Nareswar, B. L., Mahanan, C. D. P., & Santoso, E. B. (2024). Pengembangan Media Digital *Wordwall* Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP. *Prosiding Sendika*, 10(2), 1–23.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media *Wordwall.net* Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *Urnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
- Ledon, M. (2024). Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mata. *Journal of Mathematics Education Research (JoMER)*, 1(3), 88–95.
- Lestari, D. Munawaroh, M & Handoko, H. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Bamboo Dancing Berbantuan Permainan Ular Tangga Untuk. *Integral : Pendidikan Matematika*, 10(1), 27–39.
- Magdalena, I., Syaifulloh, A., Salsabila, A., Tangerang, U. M., Pembelajaran, D., Pembelajaran, P., & Pembelajaran, P. (2023). Asumsi Dasar Dan Desain Pembelajaran. *Sindoro : CENDIKIA PENDIDIKAN*, 2(5), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Marcella, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe the Power of Two (Dimodifikasi) Berbantuan Insastory Instagram Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Ips Di Man 1 Bojonegoro. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(2), 1–13. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/42472>
- Muammar, Irmayani, & Megawati. (2024). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Alifbata: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 66–77.
- Muniroh, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Materi Microsoft Word. *Akademika*, 10(02), 383–392. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1597>

- Nadiazari, E., & Palma, D. I. (2022). Membelajarkan kemampuan berpikir kritis matematis pada generasi z. *ProSandika (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(1), 175–184.
- Nisrina, Sari, I. K., & Fitriati, F. (2021). Pengaruh Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 1 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1).
- Nur, L., Muslihin, H. Y., Stephani, M. R., Wibowo, R., & Mustaqim, R. (2024). Effectiveness of *Tactical Games* Model Based on Teaching by Invitation for Enhance Learning Motivation and Physical Activity in Primary School Students. *JUMORA: Jurnal Moderasi Olahraga*, 4(1), 74–83. <https://doi.org/10.53863/mor.v4i1.1143>
- Nur, N. M., Lubis, H. A., Amalia, A., & Sitepu, S. B. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika dengan Menerapkan Model Drill Creative Thinking Ability Analysis in Learning Mathematics by Applying the Drill Model. *Du Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan PengabdianKepada Masyarakat*, 1(3), 369–378.
- Nurdin, Hamdhana, D., & Iqbal, M. (2018). Aplikasi Quick Count Pilkada Dengan Menggunakan Metode Random Sampling Berbasis Android. *E-Journal Techsi Teknik Informasi*, 10(1), 141–154.
- Nurjanah, S., Sayekti, P. I., Astuti, V., Sumardjoko, B., & Fauziati, E. (2024). Perspektif Connectivisme Terhadap Penggunaan Media Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3), 369–386.
- Ompusunggu, R. M., Vai, A., & Rahmatullah, M. I. (2024). Upaya Peningkatan Pembelajaran Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Tactical Game Approaches Pada Siswa SMK Kansai Pekanbaru. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(1), 28–37.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787.

- Purwandari, W., Safitri, I. N., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2024). Eksplorasi Hakekat Pembelajaran Matematikadi Madrasah Ibtidaiyah dalam Konteks Kurikulum Merdeka. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1045–1060.
- Rahma, A. A., & Wicaksono, I. (2023). Efektivitas Model Creative Problem Solving (CPS) terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Kalor. *Journal on Education*, 05(03), 5668–5679.
- Rahma, F. I., Yumnah, S., & Rokim. (2024). Analisis Kemampuan TPACK (Technolgical , Pedagogical , and Content Knowledge) Guru Matematika Melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(1), 31–46.
- Rahmatina, F. (2024). *Strategi Pembelajaran* (Issue February).
- Rajab, S. R., Afandi, A., & Hamid, H. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP pada Materi Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2(1), 46–56.
- Rajagukguk, M. J. T., & Naibaho, D. (2023). Mampu Memilih Soal Berdasarkan Tingkat Kesukaran. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 01(4), 1–23.
- Ramadhani, I., Mariani, S., & Waluya, S. B. (2015). Keefektifan Model Pbl Dengan Mind Map Melalui Hands On Activity Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 4(2), 187–195.
- Ramadhanty, A. P., Kartika, A. D., Amelia, Fatmawati, A., Aini, R. S., & Marlia, A. (2024). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 2(6), 836–844.
- Risda, D., Parsaoran, S., & Efendi, R. (2021). Efektivitas Model Icare Untuk Meningkatkan Keterampilan. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 193–198.
- Rizki, A., & Indriani, T. (2024). Analisis daya pembeda butir tes pilihan ganda materi persamaan trigonometri berdasarkan teori tes klasik. *Jurnal MathEdu*

(*Mathematic Education Journal*), 7(2), 44–49.

Rohmah, N., Sumo, M., Sofweturrohman, & Budiyo, R. (2024). Konsistensi Teori Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 2(3), 1–20.

Sari, Y. K., Sanusi, & Kustianingrum, E. H. (2023). Penerapan Pembelajaran Model PBL Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VII SMPN 2 Sukorejo. *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 21(2), 570–580.

Siregar, E., & n. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*.

Supiadi, E., Sulisty, L., Fitri Rahmani, S., Riztya, R., Gunawan, H., Kesejahteraan Sosial Bandung, P., Ir Juanda No, J. H., Coblong, K., Bandung, K., Barat, J., Islam Nahdlatul Ulama Jepara, U., Taman Siswa, J., Tahunan, K., & Jepara, K. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Terpadu dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 5(3), 9494–9505.

Surahman, Y. T., & Fauziati, E. (2021). Maksimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Learning By Doing Pragmatisme By John Dewey. *Jurnal Papeda*, 3(2), 137–144.

Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.

Surya, T., Rahayu, E. T., & Resty, G. (2023). Efektifitas Taktikal Games Model Dalam Kurikulum Merdeka Pada Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Speed (Sport, Physical Education and Empowerment)*, 6(1), 35–42.
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/speed/article/view/8195%0Ahttps://journal.unsika.ac.id/index.php/speed/article/download/8195/3913>

Tarigan, M., & Silaban, D. F. (2024). Pendahuluan Statistika Deskriptif Ukuran frekuensi Ukuran pemusatan. *Jintan: Jurnal Ilmu Keperawatan*, 4(2), 187–195.

- Toma, R. B., Yáñez-Pérez, I., & Meneses-Villagr , J.  . (2024). *Towards a Socio-Constructivist Didactic Model for*. 55, 75–91.
- Tugiman, T., Herman, H., & Yudhana, A. (2022). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut Untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(2), 1621–1630. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i2.2227>
- Ulandari, N., Putri, R., Ningsih, F., & Putra, A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Teorema Pythagoras. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(02), 227–237.
- Umami, R., & Rusdi, M. (2021). Pengembangan instrumen tes untuk mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) berorientasi Programme for International Student Assessment (PISA) pada peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 7(1), 57–68. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2069>
- Utami, R. W., Endaryono, B. T., Djuhartono, T., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Studi, P., & Ekonomi, P. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43–48.
- Wahyuni, Syakhruni, & Murniati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 748–753.
- Wardani, A. E., & Sitompul, P. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Web Educandy Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Di Kelas Vii Smp Negeri 35 Medan. *Prosiding Seminar Nasional Jurusan Matematika (SEMNASTIKA)*, November, 57–65.
- Wulansari, A. (2025). ANALISIS KEEFEKTIFAN IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN. *Journal of Science and Social Research*, 8(2), 1272–1279.