

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, R. (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Binagogik*, 12(2), 11–21.
- Aminullah. (2025). Pemahaman Konseptual Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berbantuan Photomath. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 7(4), 2041–2051. <https://doi.org/10.29303/jm.v7i4.10599>
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Susunan Artikel Pendidikan*, 6(3), 417–423.
- Asih, E. S. B., Sutiarto, S., & Wijaya, A. P. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Unila*, 7(2), 146–157.
- Awalyah, N. (2024). *Pengaruh Game Interaktif Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar* (Issue Table 10). Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3168–3175. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1655>
- Baidowi, Kamilia, D., & Sukmaningsih, I. (2023). *The effectiveness of online learning using Quizizz toward students' mathematics concept mastery*. 110006. <https://doi.org/10.1063/5.0122828>
- Darwin, D. (2025). *Efektivitas Micro Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di Era Digital*.
- Fariza Khalid, Md Yusoff Daud, & Aidah Abdul Karim. (2015). Pemilihan Aplikasi Teknologi sebagai Medium Perkongsian Maklumat oleh Pelajar Siswazah Universiti. *ASEAN Comparative Education Research Network Conference*

2015, Oktober, 2011–2027.

- Gusmania, Y., & Agustyaningrum, N. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa pada Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Gantang*, 5(2), 123–132.
- Haliza, V. N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV*.
- Herwindo, R. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Model Pembelajaran JIGSAW Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*.
- Hidayat, R., & Wahyuni, R. (2022). The effectiveness of Wordwall in improving students' vocabulary mastery. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 3(2), 83–95.
- Ibad, W., Sabat, Y., Musyarofah, L., & Sulistyaningsih, S. (2023). Comparing Kahoot, Quizizz, And Wordwall In EFL Reading Class. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 3(11), 1984–2000.
<https://doi.org/10.59188/eduvest.v3i11.954>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JDPP Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147.
- Junaedi, I. (2012). Tipe Kesalahan Mahasiswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal Geometri Analitik Berdasar Newman's Error Analysis (NEA). *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(2), 125–133.
- Kasi, R. (2022). Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa. *Jurnal Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Khasanah, A., & Amalia, S. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Berbantuan Quiziz Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Dialektika Pendidikan Matematika*, 10(2), 896–908.

- Maharani, A. (2025). Pemanfaatan Pengembangan E-Modul IPA Interaktif Berbasis Android untuk Siswa SMP. *Journal Sains and Education*, 3(1), 24–30.
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229>
- Maulana, A., Nuurbaiti, A., Yunita, S., & Rahmadani, S. (2017). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII MTS Nurul Huda Rumpit pada Materi Relasi dan Fungsi. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 10(1), 1–20. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Nadiyah, R., & Surur, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Pemahaman Konsep. *LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 248–263.
- Nurjanah, A., Rohimah, S. M., & Yusepa, B. (2025). Pengaruh Model Project-Based Learning Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(2), 355–365. <https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.273>
- Nurmawati, N. (2025). Pengembangan E-Modul Terintegrasi Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Cina. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 16(1), 50–59. <https://doi.org/10.37304/jikt.v16i1.385>
- Nurulhuda, S., Mariyam, & Marhayani, D. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Wordwall terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 10(1), 37–46. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v10i1.24937>
- Pa, M. M. K. P. T., & Wadu, D. I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning (GBL) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa SMPK Andaluri. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1–9.

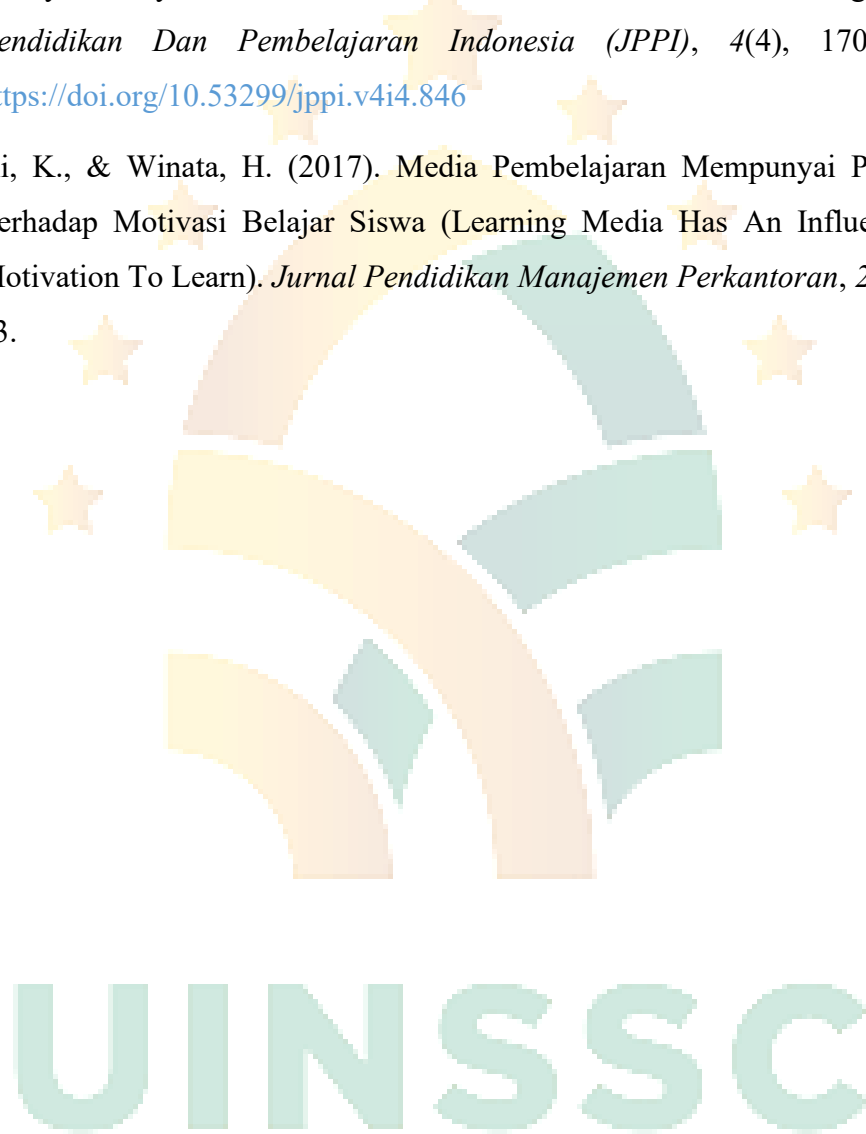
- Pesántez-Sigüenza, A. C., & Naranjo-Andrade, S. S. (2023). Effects Of Using Quizizz and Wordwall To Acquire Vocabulary As a Foreign Language in Second-Grade Students. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(1), 187–197.
- Pratama, Y., Sari, N., & Utami, R. (2023). Integrating Quizizz and Wordwall to support students' conceptual understanding in mathematics. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(2), 211–225.
- Putri, D., Habibie, Z. R., & Aldino. (2025). Students' Conceptual Challenges in Learning Multiplication: Tantangan Konseptual Siswa dalam Pembelajaran Perkalian. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4), 1–11. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1683>
- Rahayu, C., Setiani, W. R., Yulindra, D., & Azzahra, L. (2015). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dalam Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 9–25.
- Rohayati, E., & Sari, N. P. (2023). Game-based learning platforms: Exploring Quizizz and Wordwall in mathematics learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 17(1), 55–68.
- Safitri, A. D., Sari, N., & Fauziah, H. (2021). Comparison of game-based learning media: Quizizz and Wordwall in online learning. *Journal of Educational Technology*, 5(3), 431–439.
- Sari, E. P., & Karyati, K. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran CORE Ditinjau dari Kemampuan Koneksi Matematis, Representasi Matematis, dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 227–240. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i2.35487>
- Sari, F. F., Sudatha, I. G. W., Santoso, M. H., & Suartama, I. K. (2025). Mengurangi Beban Kognitif dalam Pembelajaran Matematika: Tinjauan Sistematis Strategi dan Intervensi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1630–1644. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2190>
- Senawati, A. (2025). *Penerapan Pembelajaran Dengan Pendekatan STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa.*

- Sengkey, D. J., Deniyanti Sampoerno, P., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis: Sebuah Kajian Literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67–75. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.265>
- Sholikah, A., Febriyanti, D. S., & Kurniawan, B. R. (2020). Analisis Miskonsepsi Mahasiswa Calon Guru Fisika Menggunakan Quizziz Pada Pokok Bahasan Optika Geometri. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 27–36.
- Sianggara, S. M., & Wahyu, S. (2026). Pengembangan Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Katolik. *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, 12(2), 323–332.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Stefania, M., Umay, N., & Ndori, V. H. (2025). Analisis Pemanfaatan Media Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri Cerdas Bangsa. *JIPM: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(2), 83–95. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jipm>
- Syahri, A. A., Gaffar, A., & Ma'rup. (2024). Effectiveness of Learning Media Based on Quizizz Application With Realistic Mathematics Education Approach. *Matematika Dan Pembelajaran*, 12(1), 17–37. <https://doi.org/10.33477/mp.v12i1.7097>
- Ulva, D. Y., & Fitri, A. (2022). Analisis Kebutuhan Modul Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP N 4 Batang. *Journal of Nusantara Education*, 2(1), 11–21.
- Wahyuni, S., Siregar, D. R., & Ulfah, F. (2025). Quizizz, Wordwall, Kahoot!: Inovasi atau Gangguan? Persepsi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Ekonomi. *Eklektik: Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 8(1), 62–77. <https://doi.org/10.24014/ekl.v8i1.37522>
- Wahyuni, S., Trisnowali, A., & Aspikal. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran

Gamifikasi Berbantuan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Ditinjau dari Kemampuan High Order Thinking Skill Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Palakka. *Pedagogy*, 9(2), 284–291.

Widiarni, R., Arni, Y., Azzahra, N., & Feby, H. M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Game Digital Wordwall dalam Pembelajaran IPAS Sub Tema: Kekayaan Hayati Flora dan Fauna Kelas 5 di SDN 89 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1703–1711. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.846>

Yuliani, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Learning Media Has An Influence On Motivation To Learn). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 27–33.



UINSSC