

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi*, Kitab. al-Amtsal, Juz 4, No. 2879, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikri, 1994 M), h. 397-398.
- Afifah, Siti. “Pengaruh Kejenuhan Belajar dan Interaksi Sosial Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa dengan Sistem Pesantren Modern di Samarinda.” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 7, no. 4 (2019): 527–32.
- Amallia, Nurul, dan Een Unaenah. “Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa kelas III sekolah dasar.” *Attadib: Journal of Elementary Education* 2, no. 2 (2018): 123–33.
- Andri, Dwi Cahyadi Wibowo, dan Yofa Agia. “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Kelas V Sd Negeri 25 Rajang Begantung Ii.” *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2020): 231–41.
- Angeline, Rachel, I. Putu Ade Andre Payadnya, dan Kadek Adi Wibawa. “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Aljabar Kelas Vii Smp Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung.” Dalam *Prosiding Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3:513–23, 2024. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/Proseminaspmatematika/article/view/8903>.
- Anggari, Anggi St, Afriki Afriki, Dara Retno Wulan, Nuniek Puspitawati, Lely Mifhachul Khasanah, dan Santi Hendriyeti. “Selalu berhemat energi. Buku tematik terpadu kurikulum 2013 (Tema 2), buku siswa SD/MI kelas IV.” Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017. <https://repositori.kemdikbud.go.id/6959/>.
- Aprillia, Nur. “Implementasi Model Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Spin Game Science Smart (Sgss) Pada Materi Getaran Dan Gelombang Di Era Pandemi Studi Kausal Komparatif pada Peserta Didik Kelas VIII Semester 2 SMP N 14 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2020/2021 pada Materi Getaran dan Gelombang.” PhD Thesis, Universitas Pancasakti Tegal, 2021. <https://repository.upstegal.ac.id/4146/>.
- Arifin, Alif Maulana, Heni Pujiastuti, dan Ria Sudiana. “Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa.” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2020): 59–73.
- Aulia, Rahmawati, Lalu Sucipto, dan Indira Puteri Kinasih. “Analisis Konten Youtube Sebagai Media Belajar Berbasis E-Learning Pada Materi Pecahan.” *Journal of Math Tadris* 2, no. 2 (2022): 80–96.
- Azizah, Nurul Isma. “Pengembangan media pembelajaran berbasis wordwall untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi bangun ruang Kelas V MI Raden Fatah Malang.” PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023. <http://etheses.uin-malang.ac.id/54880/>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

- Fikri, Muhammad Nurul. "Pengembangan Hypermedia Berbasis Web Online Pada Konsep Sistem Sirkulasi." B.S. thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/45285>.
- Ghofur, Abdul, Harun Mukhtar, dan Evans Fuad. "Rancang Bangun Module Media Pembelajaran Bentuk Aljabar Berbasis Mobile." *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)* 1, no. 1 (2020): 21–27.
- Gitnita, Sepna, Zuhendri Kamus, dan Gusnedi Gusnedi. "Analisis Validitas, Praktikalitas, Dan Efektifitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual Pada Materi Fisika Tentang Vektor Dan Gerak Lurus." *Pillar Of Physics Education* 11, no. 2 (26 November 2018): 152–60. <https://doi.org/10.24036/3282171074>.
- Halimah, Nina Nur, dan Arie Rakhmat Riyadi. "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas Ii Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 7, no. 2 (2023): 200–208.
- Hidayah, Siti Nur, dan Tego Prasetyo. "Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2632–35.
- Indriasari, Ratna, Andi Muh Akbar Saputra, dan Enny Zarvianti. "Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Swishmax Dalam Materi Hukum Newton Dan Penerapannya Kelas Viii Smp." *Journal On Education* 6, no. 1 (2023): 3494–99.
- Karyati, Alo. "Efektivitas Penggunaan Website Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 9, no. 3 (2023): 1665–74.
- Khoriyah, Rifatul, dan Abdul Muhid. "Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall website pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh: tinjauan pustaka." *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2022, 192–205.
- Kustandi, Cecep dan Dr Daddy Darmawan M.Si. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media, 2020.
- La Fua, Jumardin, dan Munir Yusuf. "Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Online Di Masa Pandemi di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 11, no. 2 (2022): 57–66.
- Manurung, Purbatua. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2020): 1–12.
- Maryanti, Sri, Sri Hartati, dan Dede Trie Kurniawan. "Assessment For Learning (AFL) Melalui Aplikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah oleh Mahasiswa Calon Guru Biologi." Dalam *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 19:216–22, 2022. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/71814>.

- Mashuri, Delila Khoiriyah. "Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020): 893–903.
- Maulia, Rahma. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator 3 Untuk Kelas XI SMA Pada Materi Barisan Dan Deret." Other, Universitas Islam Riau, 2022. <https://repository.uir.ac.id/16222/>.
- Monoarfa, Merrisa, dan Abdul Haling. "Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru." Dalam *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, Vol. 10851092, 2021. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2930706&val=25890&title=Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Canva%20dalam%20Meningkatkan%20Kompetensi%20Guru>.
- Mujtahidah, Nurul, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, dan Nurul Aswar. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo." *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 (2023): 53–61.
- Musannadah, Siti, dan Siti Nur Jannah. "The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 5, no. 6 (3 Desember 2023): 72–80. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.81036>.
- Nissa, Siti Faizatun, dan Novida Renoningtyas. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2854–60.
- Novitasari, Novitasari, Muhammad Guntur, Bungawati Bungawati, dan Arwan Wiratman. "Kepraktisan Media Pop Up Book Sub Tema Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 2 (2024): 2657–63.
- Novrizal, Nesa, Imas Kania Rahman, dan Nesia Andriana. "Teori Belajar: Humanistik dan Konstruktivistik dalam Perspektif Psikologi Barat dan Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2023): 11–11.
- Nurmalasari, Liyana, M. Taheri Akhbar, dan Sylvia Lara Syaflin. "Pengembangan Media Kartu Hewan Dan Tumbuhan (Tuhetu) Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri." *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 5, no. 1 (2022): 1–8.
- Oktariyanti, Ditania, Aren Frima, dan Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4093–4100.
- Oktavia, Mirani, Aliffia Teja Prasasty, dan Isroyati Isroyati. "Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test." *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)* 1, no. 1 (2019). <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/simponi/article/view/439>.

- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, dan Wawan Krismanto. "Media Pembelajaran." Badan Penerbit UNM, Makassar., 2022. <http://eprints.unm.ac.id/25438/>.
- Pradani, Tatsa Galuh. "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 452–57.
- Putra, Lovandri Dwanda, Nabilah Dwi Arlinsyah, Fahmi Rosyad Ridho, Ashila Najma Syafiq, dan Khairil Annisa. "Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 81–95.
- Putri, Diana Nur Septiyawati, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, dan Arita Marini. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 363–74.
- Qolbiyah, Ghina, Surti Kurniasih, dan Fitri Siti Sundari. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema Cita-Citaku Subtema Aku Dan Cita-Citaku Pembelajaran 1." *Jurnal Holistika* 6, no. 2 (2022): 65–72.
- Rafika, Rafika, Nursyamsi Nursyamsi, dan Salmilah Salmilah. "Pengembangan Modul Pembelajaran pada Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Terintegrasi Ayat-Ayat Al Qur'an Kelas IV MI 26 Batusitanduk." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 11, no. 1 (2022): 37–48.
- Rahmah, Nurul Wahidatur, dan Hery Noer Aly. "Penerapan Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 6, no. 1 (2023): 89–100.
- Rifqi, Adinia Aulia, dan Faridatul Masruroh. "Pengaruh Penerapan Game Edukasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Jogoroto." *Edumath* 17, no. 1 (2024): 1–4.
- Rizanta, Gilang Alfinandika, dan Meilan Arsanti. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini." *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 1 (6 Juli 2022): 560–68.
- Rustan, Edhy, dan Ahmad Munawir. "Eksistensi Permainan Tradisional Edukatif Pada Generasi Digital Natives." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 5, no. 2 (2020): 181–96.
- Sanusi, Sanusi, Edy Suprpto, dan Davi Apriandi. "Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (Sma)." *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 3, no. 2 (2015). <https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/jipm/article/view/510>.
- Sari, Dwi Nur Indah, dkk, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Menarik di Era Digital". *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 2.1 (2023), 75-86, diakses 23 Agustus 2024, <http://putrapublisher.org/ojs/index.php/pijar/article/view/475>.

- Setyowati, Erna, Ika Septi Hidayati, dan Toto Hermawan. "Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika di MTs darul ulum muhammadiyah galur." *Jurnal Intersections* 5, no. 2 (2020): 26–37.
- Sintri, Agnes Septisa, Elya Rosalina, dan Nur Fitriyana. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Discovery Learning Menggunakan Canva." *Journal of Elementary School (JOES)* 6, no. 2 (2023): 323–35.
- Sudianto, Sudianto, dan Syifa Ismayanti. "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika." *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2023): 55–61.
- Sukma, Khofifah Indra, dan Trisni Handayani. "Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1020–28.
- Sulistri, Emi, dan Nurhayati Nurhayati. "Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Operasi Hitung Pecahan Ditinjau dari Minat Belajar Siswa di Kelas V SD: Indonesia." *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)* 7, no. 1 (2024): 18–25.
- Sumarmi, Mas T. dan Siti Kamsiyati, "Asiknya Belajar Matematika Untuk SD/MI Kelas IV", (Jakarta: Pusat Perbukuan Depatemen Pendidikan Nasional, 2009).
- Tanjung, Rahma Elvira dan Delsina Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika". *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7.2 (2019): 79-85. Diakses 23 Agustus 2024. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteteknika/article/view/104261/101751>
- Tosho, Tim Gakko, "Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV", Volume 2, Cet-2. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Trinova, Zulvia, Alfurqan, dan M. Tamrin. "Implementasi Metode Problem Solving dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Cerdas Proklamator* 9, no. 1 (2021): 53–59.
- Wulandari, Tri, dan Adam Mudinillah. "Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022): 102–18.
- Zuhriyah, Amifatuz. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (2020): 26–32.