

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, P., Imswatama, A., Mulyanti, Y., & Sukabumi, M. (2021). PENGEMBANGAN LKS DENGAN PENDEKATAN RME UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN KOLABORASI SISWA. In *Jurnal Pendidikan Matematika Yanti Mulyanti* (Vol. 1, Issue 1).
- Awaludin, M., Mantik, H., & Fadillah, F. (2023). Penerapan Metode Serqual pada Skala Likert untuk Mendapatkan Kualitas Pelayanan Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sistem Informasi*, 10(1), 89–105.
- Baharuddin, Halimah, A., Nursalam, & Mattoliang, A. L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia* (Vol. 2, Issue 1). Online.
- Budiman, A., Taufik, A., & Sahunah, U. (2024). *PENINGKATAN KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA KELAS 3 SD NEGERI BANTARKAWUNG 03 MELALUI PENDEKATAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyo Dewanti, S., & Sholiha, U. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di SMP. In *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* (Vol. 07, Issue 03). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hamari, J., Legaki, Z., Xi, N., & Morschheuser, B. (2023). *Gamification*. <https://hdl.handle.net/10125/102765>
- Hamdan, A., Hidayat, W. N., & Suswanto, H. (2020). Aplikasi dan Sosialisasi Gamification Mobile Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Pembelajaran Pemrograman Web. In *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* (Vol. 2, Issue 1).
- Hermawan, H., Siahaan, P., Suhendi, E., Kaniawati, I., Samsudin, A., Setyadin, A. H., & Hidayat, S. R. (2017). Desain Instrumen Rubrik Kemampuan Berkolaborasi Siswa SMP dalam Materi Pemantulan Cahaya. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 167–174. <https://doi.org/10.21009/1.03207>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS,*

*DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION)
MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING.*

- Hidayat, S., Apriliya, S., & Fauziyaturrosyidah, A. (2021). METODE GAMIFICATION SEBAGAI SOLUSI FENOMENA LEARNING LOSS DALAM PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19: A Literatur Review. *Journal of Elementary Education*, 04, 5.
- Hima, R., & Samidjo. (2019). Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 134–139. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.16>
- Klock, A. C. T., Gasparini, I., Pimenta, M. S., & Hamari, J. (2020). Tailored gamification: A review of literature. *International Journal of Human Computer Studies*, 144. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102495>
- Luthfiyah, A. Y., & Rafianti, I. (2024). *Pengaruh Project-Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP.*
- Marion, Zulkardi, & Somakim. (2015). *Desain Pembelajaran Pola Bilangan Menggunakan Model Jaring Laba-Laba di SMP.*
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. In *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* (Vol. 6). Online.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nugraha, F. S. (2015). *Pengaruh Likuiditas, Kualitas Aktiva, Sensitivitas Pasar, dan Efisiensi Terhadap ROA pada Bank Umum Swasta Nasional Devisa.*
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi artikel ABSTRAK Sejarah artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2). <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Pebriana, D., & Imami, A. I. (2024). Eksplorasi kreativitas matematis: Menganalisis pemahaman pola bilangan siswa SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(1), 49–60. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i1.21802>
- Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE

- CAPTIVATE PADA MATERI GERAK HARMONIK SEDERHANA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>
- Qurrotaini, L., Triyana, A., Susanto, A., & Yulianingsih, I. (2021). *Pengembangan Permainan Edukasi LAGA OPRASIA Berbasis Gamification in Education Pada Pembelajaran IPA SD*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal FASILKOM*, 11(2), 57–60.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Santia, I. (2015). *CARA BERPIKIR GEOMETRIS SISWA DALAM MENENTUKAN HUBUNGAN ANTAR BANGUN SEGIEMPAT MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK DIDASARKAN PADA TINGKAT KEMAMPUAN MATEMATIKA SISWA*.
- Sari, D. P. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MOBILE LEARNING MELALUI GAME EDUKASI LACIKU PADA MATERI OPERASI ALJABAR SEBAGAI LEARNING EXERCISE BAGI SISWA*.
- Sari, M., & Yarza, N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-kahfi*. 4(2).
- Sari, N. P. N., Fuad, Y., & Ekawati, R. (2020). Profil Berpikir Aljabar Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Pola Bilangan. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 56–63. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.22525>
- Sarifah, F., & Nurita, T. (2023). *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KOLABORASI SISWA*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Satrio, A., & Rini, T. P. W. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFICATION PENGENALAN LINGKUNGAN LAHAN BASAH UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 12(4), 386. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i4.39591>
- Sihombing, A. Y., Parmonangan Sijabat, O., Tambunan, J., & Artikel, R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 di UPTD SD Negeri 122365 Pemantangsiantar* (Vol. 2, Issue 2).
- Sipahutar, C. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi, Keterampilan Berpikir Kritis, dan Penguasaan Konsep Matematika Kelas VI

- Sekolah Dasar XYZ Jakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(02), 1119–1133.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. In *Information (Switzerland)* (Vol. 13, Issue 9). MDPI. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Sugiyono. (2020). *Statistika untuk Penelitian* (15th ed.). ALFABETA Bandung.
- Syamsuddin, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mobile Learning Terhadap Kemampuan Kolaborasi Matematika Siswa Kelas IV SD. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 05.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. In *Intellectual Mathematics Education (IME)* (Vol. 1, Issue 1). <https://jurnal.ysci.or.id/index.php/IME>
- Wafiqni, N., Putri, F. M., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ir, J. J., Juanda, H., 95, N., Selatan, K. T., & Dasar, J. P. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. In *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Issue 1). <http://uinjkt.ac.id/index.php/elementar>
- Widodo, S., Jatmiko, Santia, I., & Katminingsih, Y. (2019). *Pemberdayaan kemampuan kolaborasi mahasiswa menggunakan model pembelajaran student teams achievement division*.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Yan Marthani, G., & Ratu, N. (2022). *Media Pembelajaran Matematika Digital “BABADA” pada Materi Kesebangunan Bangun Datar*. 11(2). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Yopi Indrawan, F., Irawan, E., Sayekti, T., Muna, I. A., & Artikel, R. (2021). *Efektivitas Metode Pembelajaran Jigsaw Daring Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP Info Artikel ABSTRACT*. <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>