

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, R. F. (2020). Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa. *MENARA Ilmu*, 14(1), 81–85.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Ahmad Suryadi, S. P. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran*.
- Amalia, S. H., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 222–232.
- Ambiyar, A., Aziz, I., & Delyana, H. (2020). Hubungan Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1171–1183.
- Anisah, S., Deniyanti, P., & Hajizah, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Aritmetika Sosial Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbantuan Software Construct 2 di Kelas VII SMP Negeri 137 Jakarta*. 14, 63–65.
- Anwar, W. D. K., Agustina, Lady, & Firdausi, H. P. E. (2022). Analisis Keterampilan Metakognitif Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Lingkaran. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 329–341.
- Azhar, E., Saputra, Y., & Nuriadin, I. (2021). MATEMATIKA Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta Abstrak PENDAHULUAN Berkembangnya teknologi dalam proses pembelajaran matematika bertahap mengubah fokus pendidikan matematika yang awalnya prestasi belajar matematika menjadi peningkatan ber. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2129–2144.
- Budiyono, S., & Haerullah, H. (2024). Dampak Teknologi terhadap Pembelajaran di Abad 21. *Tsaqofah*, 4(3), 1790–1800.
- Chabibah, L. N., Siswanah, E., & Tsani, D. F. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal cerita barisan ditinjau dari adversity quotient. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 199–210.

Darsih, T. K. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Memproses Entri Jurnal Kelas X Ak1. *Jurnal Sintaksis*, 4(04), 71–79.

Duha, R., & Harefa, D. (2024). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*.

Fitriani, R. N., Fathurrohman, M., & Rafianti, I. (2022). *Pengembangan Baruda Menggunakan Kodular untuk Pembelajaran Dengan Pendekatan Problem Solving pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP*. 3(4), 297–303.

Harahap, M. S., Ardiana, N., & Holija. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Videoscribe Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 8(1).

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. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.

Idris, S. H., Muqowim, M., & Fauzi, M. (2023). Kurikulum Merdeka Perspektif Pemikiran Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Literasiologi*, 9(2), 88–98.

Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.

Iskandar, D. (2023). *Pengembangan Aplikasi Mobile Menggunakan Platform Android*.

Istifadah, Z., Nuryadi, & Saadah, F. N. (2020). Pengembangan E-modul Berbasis Android Menggunakan Kodular untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 67–76.

K, F., & W, G. (2015). *Cepat Menguasai Pemrograman Android*.

Kartika, Y., Husnidar, H., & Hayati, R. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital berbasis Android Menggunakan Kodular pada Mata Kuliah Geometri. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 103–109.

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).

- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745.
- Maryana, Maulinda, D. A., Jannah, S. S., Saktilia, Y. R., Sajidah, L. A., & Kamelia, F. (2023). *Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar*.
- Ningrum, N. P., & Novtiar, C. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran materi statistika menggunakan pendekatan saintifik berbantuan scratch terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1941–1950.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Prianbogo, A. A., & Rafida, V. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Android Dengan Aplikasi Kodular Pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Bdp Smk. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 10(2), 1669–1678.
- Riyana, C. (2017). Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran. *Reasearch Gate, October*, 1–16.
- ROHMATIN, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sari, I. P., Khowarizmi, A.-K., Sulaiman, O. K., & Apdilah, D. (2024). Rancang Bangun Game Zombie Menggunakan Kodular Berbasis Android. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 293–302.
- Syarlisjisman, M. R., Sukarmin, & Wahyuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Di Madrasah Ibtidaiyah. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1), 125–136.

- Tuerah, M. S. R., & Tuerah, J. M. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Oktober*, 9(19), 982.
- Ummah, M. S. (2019a). Kurikulum & Pembelajaran. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Ummah, M. S. (2019b). Statistik Deskriptif. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Wahyuni, E. T., Supeno, S., & Budiarso, A. S. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Socio-Scientific Issue Untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Ilmiah Siswa Pada Pembelajaran Ipa Smp. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(3), 1155–1165.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1).
- Wildan, A., & Rusdiyani, I. (2023). *Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar*. 07(02), 1623–1634.
- Yoga, A. T., & Ilmi, N. B. (2023). *Pengembangan Aplikasi Mobile Math Diffelearn Materi Aritmatika Sosial Berdasarkan Gaya Belajar*. 275–285.
- Yuhani, A., Zanthi, L. S., & Hendriana, H. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 445.
- Yulindra, M., Drs. Fuldariatman, M., P., & Aula Sanova S.T., M. P. (2024). Pengembangan Penuntun Praktikum Berbasis Peta Konsep Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit untuk Kelas X SMA Negeri 1 Muaro Jambi. *SAINMATIKA UNJA*, 5(2).
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504.