

**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENGEMBANGKAN  
KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS**

(Penelitian Analisis Deskriptif Kualitatif Pada Materi Bangun Ruang Prisma  
Kelas VI Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Katapang)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

**YUTHIKA SARI**

**NIM 1701671**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
BANDUNG  
2021**

Yuthika Sari, 2021

**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK  
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**YUTHIKA SARI**

**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENGEMBANGKAN  
KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS**

(Penelitian Analisis Deskriptif Kualitatif Pada Materi Bangun Ruang Prisma  
Kelas VI Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Katapang)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



**Dr. H. Husen Windayana, M. Pd.**

NIP: 195710011985031003

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

Kampus UPI Cibiru



**Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd.**

NIP. 197001172008122001

**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENGEMBANGKAN  
KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS.**

(Penelitian Analisis Deskriptif Kualitatif Pada Materi Bangun Ruang Prisma  
Kelas VI Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Katapang)

Oleh  
YUTHIKA SARI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Yuthika Sari  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian atau dicetak ulang,  
di *fotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi berjudul “Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika untuk Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.(Penelitian Analisis Kualitatif Pada Materi Bangun Ruang Prisma Kelas VI Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Katapang)” ini dan seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan plagiat atau mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku. Berdasarkan pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila terdapat tindakan melanggar ketentuan yang berlaku atau jika di kemudian hari ditemukan adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya saat ini.

Bandung, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Yuthika Sari

NIM. 1701671

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sebaik-baik manusia ialah yang bermanfaat bagi manusia lainnya”

“Sesungguhnya besarnya balasan disertai besarnya musibah. Sesungguhnya Allah bila mencintai suatu kaum, Dia akan menguji mereka. Maka siapa yang ridha, dia akan memperoleh keridhaan dan siapa yang murka, ia akan memperoleh kemurkaan.” (HR. at-Tirmidi).

“Aku ingin menjadi perahu yang dapat mengantarkan orang sampai ke tujuan” (Seorang siswi SMP kala itu)

“Tidak ada murid yang buruk, yang ada hanya guru yang buruk”

“Siapa bersungguh-sungguh pasti akan ada hasilnya”

"Aku sesuai prasangka hambaku pada-Ku dan Aku bersamanya apabila ia memohon kepada-Ku" (HR Muslim)

Skripsi ini dipersembahkan sebagai bentuk rasa syukurku kepada Allah SWT

Teruntuk:

Orang tua tersayang, Bapak Asep Amirudin dan Ibu Iyam Maryam yang senantiasa memberikan dorongan tak terhitung, baik secara lahir maupun batin (semoga Allah selalu melindungi keduanya)

Adik tersayang, Irham Aditama yang selalu mendukung, membantu dan menjadi pelipur lara dikala sedih.

Abah Kustiwa dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun materil

Keluarga terkasih, sahabat-sahabat tersayang dan tetangga yang selalu memberikan support dan doa

Almamaterku, terkhusus UPI Kampus Cibiru

Yuthika Sari, 2021

**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* rabbil 'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika untuk Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis (Penelitian Analisis Deskriptif Kualitatif Pada Materi Bangun Ruang Prisma Kelas VI Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Katapang)”. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini merupakan langkah akhir peneliti dalam menuntaskan kewajiban akademik untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Skripsi ini membahas mengenai gambaran pencapaian kemampuan pemahaman konsep matematis siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan aplikasi *Wordwall* pada materi bangun ruang prisma kelas VI Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Katapang.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu peneliti mengharapkan adanya saran dan masukan yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi siswa dan guru sehingga dapat meningkatkan kualitas generasi mendatang. Aamiin.

Bandung, Agustus 2021

Peneliti

## UCAPAN TERIMAKASIH

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillahirabbilalamin. Segenap syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT., atas rahmat dan karunia-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW., keluarganya, para sahabat, tabiin dan umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini berjudul “Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika untuk Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis (Penelitian Analisis Deskriptif Kualitatif Pada Materi Bangun Ruang Prisma Kelas VI Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Katapang)” ini disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada pogram studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru. Penulis, dalam menyelesaikan skripsi ini tidak luput dari bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala hormat penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang bersangkutan.

- 1) Dr. H. Husen Windayana, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, serta memberi masukan yang bermanfaat kepada penulis.
- 2) Ibu Dr. Yeni Yunarti, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Cibiru.
- 3) Ibu Novi Yanthi M. Pd. selaku dosen pembimbing akademik.
- 4) Bapak Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd. selaku Wakil Direktur UPI Kampus Cibiru.
- 5) Bapak Dr. H. Asep Herry Hermawan, M.Pd selaku direktur UPI Kampus Cibiru.
- 6) Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Akademik UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta bantuan lainnya selama penulis menjalankan studi.
- 7) Bapak Farid Ma’ruf Nur., S. Pd.I selaku kepala sekolah SD Al Fatih yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

- 8) Ibu Yulie Istriani, S.Pd. selaku guru di kelas dan guru PPL yang telah memberikan dukungan serta bantuan selama penulis melakukan penelitian.
- 9) Siswa Kelas VI SD Al Fatih yang telah membantu penulis selama proses penelitian.
- 10) Secara khusus penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orangtua, Bapak Asep Amirudin dan Ibu Iyam Maryam, serta Irham Aditama selaku adik, serta keluarga besar yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan baik dari segi moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini dengan baik.
- 11) Abah Kustiwa dan keluarga yang telah banyak membantu peneliti baik dari segi moril maupun materil dalam perjalanan kuliah penulis.
- 12) Bapak H. Aas Shofyanis., M.Ed., Ph.D yang banyak membantu perjalanan kuliah penulis.
- 13) Dr. Rois Imran Amrullah, Dinar Qurrota Aeni, Agi Junaedi, Nur Ayu Kusuma Dewi, Nurul Siti Khodijah, Erna Mintarsih, Nabillah Restu Fajriani, Adinda Ayu P, Maswati Nurhasanah, Obi M Furqon Ali, Tasha Nabilla, Aneu Pebrianti, Ridha Aulia, Rianita, Teh Vera Regina, Teh Nuryanti, Sherly, Resa, Melinda, Agnes, Shabila, Ratu, Sepya, Mima, Annisa, Rafly, Dandi, Heni, Bagus, Rekan-rekan kelas D PGSD UPI Cibiru, Keluarga LDK UKDM UPI Cibiru, Tutorial dan LBM, sahabat-sahabat di UNLA, dan teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu, mendoakan, memotivasi dan menjadi tempat berdiskusi bagi penulis selama menyelesaikan tugas akhir serta dalam menyelesaikan kuliah.

Semoga Allah membalas setiap kebaikan yang diberikan kepada penulis, dengan kebaikan yang banyak. Pada akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi semua pihak, bagi penulis dan para pembaca. Aamiin.

Bandung, Agustus 2021

Penulis



## ABSTRAK

**Yuthika Sari** (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika untuk Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pencapaian pemahaman konsep matematis siswa melalui pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall*. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Hal tersebut terjadi dikarenakan media yang digunakan kurang menarik sehingga pemahaman konsep matematis siswa tergolong rendah. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan pembelajaran berbantuan game pada aplikasi *Wordwall*. Aplikasi *Wordwall* merupakan platform online untuk membuat games interaktif yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa sehingga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan wawancara, serta subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 20 siswa Kelas VI SD AL Fatih. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa keberhasilan siswa pada indikator menyatakan ulang konsep termasuk kategori baik dengan presentasi 75%, keberhasilan siswa pada indikator menyatakan objek menurut sifat-sifat tertentu termasuk kategori sangat baik dengan presentasi 100%, keberhasilan siswa pada indikator memberi contoh dan non contoh termasuk kategori sangat baik dengan presentasi 95%, keberhasilan siswa pada indikator mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep termasuk kategori sangat baik dengan presentasi 90%, keberhasilan siswa pada indikator mengembangkan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah termasuk kategori sangat baik dengan presentasi 85%. Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwa pembelajaran dengan aplikasi *wordwall* membantu siswa memahami konsep mengenai prisma tegak segitiga. Faktor yang mempengaruhi hasil tes pada indikator nomor satu lebih rendah dibandingkan dengan hasil tes dengan indikator berikutnya yang tingkatannya lebih sulit adalah dikarenakan kemampuan membaca pemahaman siswa yang kurang sehingga tidak mampu menjawab soal nomor satu yang seharusnya paling mudah. Adapun sempurna hasil tes pada indikator mengklasifikasi objek menurut sifat tertentu dapat dikarenakan soal yang disajikan kurang memberikan situasi yang lebih banyak sehingga ada kecenderungan semua siswa mampu menjawab soal dengan mudah.

Kata kunci: Aplikasi *Wordwall*, Pengembangan Kemampuan Pemahaman konsep matematis siswa.

## ABSTRACT

**Yuthika Sari** (2021). Analysis of the Use of Wordwall Applications in Mathematical Learning to Developing Mathematical Concept Understanding Skills.

This research aims to describe how the achievement of understanding the mathematical concept of students through learning using the Wordwall application. This research is motivated by the low ability to understand the mathematical concepts of students. This happens because the media used is less attractive so that the understanding of students' mathematical concepts is relatively low. Efforts that can be made to overcome these problems are by learning assisted games in the Wordwall application. Wordwall application is an online platform to create interactive games that can provide a pleasant experience for students so that it is expected to be able to develop the ability to understand mathematical concepts of students. The method used in this study is a descriptive method with a qualitative approach. The instruments used in the study were tests and interviews, as well as the subjects used in the study were 20 students of Grade VI Al Fatih Elementary School. Based on the results of the study found that student success on indicators restated concepts including categories both with a presentation of 75%, student success on indicators declaring objects according to certain traits including excellent categories with 100% presentation, student success on indicators giving examples and non-examples including excellent categories with 95% presentations, student success on indicators developing the necessary requirements or sufficient conditions of a concept. Entering the category very well with a presentation of 90%, the success of students on indicators developing concepts or algorithm to problem solving including the category is very good with 85% presentation. Based on the results of the interview it is also known that learning with wordwall applications helps students understand the concept of the upright prism of the triangle. Factors that affect test results on indicator number one are lower than test results with subsequent indicators whose levels are more difficult is due to the ability to read students' understanding that is less so that they are unable to answer the number one question that should be easiest. As for the perfection of the test results on the indicator classifying objects according to certain properties can be because the problems presented do not provide more situations so there is a tendency for all students to be able to answer questions easily.

**Keywords:** Wordwall application, Development of Ability understanding of students' mathematical concepts.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK`</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2 Game .....	12
2.3 Game Interaktif.....	15
2.4 <i>Wordwall</i> .....	16
2.5 Pemahaman Konsep Matematis.....	23
2.6 Bangun Ruang Prisma.....	25
2.7 Hasil Penelitian yang Relevan .....	26
2.8 Kerangka Berpikir.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>30</b>
3.1 Metode dan Jenis Penelitian .....	30
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian .....	30
3.3 Data dan Sumber Data.....	31
3.4 Instrumen Penelitian.....	31
3.5 Teknik Pengumpulan data .....	32
3.6 Prosedur Penelitian .....	33
3.7 Teknik Analisis Data.....	34

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.2 Pembahasan .....	66
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>73</b>
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Implikasi .....	74
5.3 Rekomendasi.....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	77
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Deskripsi hasil tes soal nomor 1.....	39
Tabel 4.2 Deskripsi hasil tes soal nomor 2.....	41
Tabel 4.3 Deskripsi hasil tes soal nomor 3.....	44
Tabel 4.4 Deskripsi hasil tes soal nomor 4.....	45
Tabel 4.5 Deskripsi hasil tes soal nomor 5.....	47
Tabel 4.6 Hasil Tes Pemahaman Konsep Matematis .....	62
Tabel 4.7 Presentase Pencapaian Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Web <i>Wordwall</i> .....	16
Gambar 2.2 Tampilan Daftar Akun <i>Wordwall</i> .....	17
Gambar 2.3 Tampilan Dashboard <i>Wordwall</i> .....	17
Gambar 2.4 Pilihan template permainan pada akun gratis.....	18
Gambar 2.5 Contoh pemasukan soal pada template kuis.....	18
Gambar 2. 6 Contoh hasil permainan jenis kuis.....	19
Gambar 2.7 Tampilan permainan setelah diubah dengan tema “Jungle” .....	19
Gambar 2.8 Contoh permainan jenis kuis yang diubah kedalam bentuk “Open the Box” .....	20
Gambar 2.9 Contoh permainan bentuk “Maze Chase” .....	20
Gambar 2.10 Contoh permainan jenis “Match Up”.....	20
Gambar 2.11 Contoh permainan jenis “Random Wheel” .....	21
Gambar 2.12 Pengaturan Penugasan .....	21
Gambar 2.13 Fitur membagikan permainan.....	21
Gambar 2.14 Kerangka Berpikir .....	29
Gambar 4.1 Tampilan soal Posttest Nomor 1.....	38
Gambar 4.2 Tampilan soal Posttest Nomor 2.....	40
Gambar 4.3 Tampilan soal Posttest Nomor 3.....	42
Gambar 4.4 Tampilan soal Posttest Nomor 4.....	44
Gambar 4.5 Tampilan soal Posttest Nomor 5.....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Instrumen Kisi-Kisi Soal Tes Pemahaman Konsep Matematis
- Lampiran 2 Pedoman Wawancara
- Lampiran 3 Soal Games Pertemuan ke 1-3
- Lampiran 4 Transkrip Wawancara
- Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 6 Surat Izin Penelitian ke Sekolah
- Lampiran 7 Surat Keputusan Direktur
- Lampiran 8 Monitoring Bimbingan Skripsi
- Lampiran 9 Form Perbaikan Skripsi
- Lampiran 10 Riwayat Hidup

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwisastro, M F. (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia pembelajaran Drill And Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika, II (1)*. 205-211.
- Aghni, R.I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akutansi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, XVI (1)*. 98-107.
- Anggito, A dan Setiawan, J. (2018). *Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV jejak.
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan *Game* Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Kuliah Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, VI (1)*. 92-103.
- Ariyanto, L., Rahmawati, N D dan Haris, A. (2020). Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, V (1)*. 36-48.
- Aqib, Z. (2008). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung : Yrama Widya
- Ayu, N S. (2018). Analisis Kemampuan Siswa Menyelesaikan Soal Matematika Bentuk Cerita di Kelas VIII. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Matematika. Universitas Islam Negeri, Sumatera Utara.
- Cahya, R., Meriyati., Putra R W Y. (2019). *Jurnal Pendidikan Matematika, II (2)*. 83-92.
- Chan, D.M. (2017). Penerapan Teknik *Group Close* dalam Membaca Pemahaman Siswa Kelas VIII SMP Pembangunan UNP Padang. *Ta'dib, XIX II*. 61-66.
- Chotib, S.H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal PGMI, I (2)*. 109-115
- Cresswell, J.W. (2014). *Reseach Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (edisi keempat). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Enshanty, Y dan Priyono. (2020). *Pembelajaran Berbasis Game Based Learning*. [Online]. Diakses dari <https://www.pasundanekspres.co/opini/pembelajaran-berbasis-game-based-learning/>.
- Grey, S. (2016). Games, Learning and Engagement: What Might Learn From Games Designers. *New Directions in The Teaching of Physical Sciences, XI (1)*.



- Goenarso, A dan Tantotos, J.D. (2014). *Pintar Matematika Bangun Ruang*. Jakarta: Lestari Kiranatama
- Herviani, V dan Febriansyah, A. (2016). Tinjauan atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan pada Young Entrepreneur Academy Indonesia Bandung. *Jurnal Riset Akutansi, VIII* (2). 19-27.
- Heryansyah, T.R (2018). *Pengertia, Sifat, dan Rumus-rumus Prisma*. [Online]. Diakses dari: <https://www.ruangguru.com/blog/pengertian-sifat-dan-rumus-rumus-prisma>
- Junior, J.N.D.S., et.al. (2018). Interactive Computer Game That Engages Students in Reviewing Organic Compound Nomenclature. *Jurnal of Chemical Education*. DOI:10.1021/acs.jchemed.7b00793.
- Kesumawati, N. (2008). Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika 2008*.
- Lisiswanti, R., Saputra, O., dan Windarti, I., (2015). Peranan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Kesehatan, VI* (1). Hlm 102-105
- Lupita, R dan Azzuhri, M. (t.t). Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Serta Pengaruhnya Terhadap Kinerja Karyawan (Studi Pada Pekerja Pt Pertamina Ru V Balikpapan).
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam, 37* (1). 27-33
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN, 1* (2). 95-105.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizziz dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati* 6(1), 1 – 7.
- Nasrum, A. (2018). *Uji Normalitas Data untuk Penelitian*. Bali: Jayapangus Press.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan & Matematika, II* (2). 8-18.
- Nurjanah dan Marlianingsih, N. (2015). *Analisi Butir Soal Pilihan Ganda dari Aspek Kebahasan*. Faktor Jurnal Ilmu Kependidikan, 2 (1), 69-78.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi.

- Putri, F.M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Radiusman. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, VI (1). 1-8. DOI: <https://dx.doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>.
- Ramenda, R C. (2019). *Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, XVII (33). 81-95.
- Rismawati, M dan Khairiati, E (2020). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *J-PiMat*, 2 (2). 203-212.
- Rudyanto, H.E. (2017). Pengaruh Kemampuan Membaca Pemahaman Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Soal Cerita Kelas IV. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, II (2). 43-50.
- Ruqoyyah, S., Murni, S., dan Linda, L. (2020). *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika dengan VBA Microsoft Excel*. Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Purnamasari, S dan Herman, T. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis, Serta Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, VIII (2). 178-185.
- Putri, F.M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang selatan*. (skripsi). UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- S, Isran R.K dan Str, Rohani.(2018). Manfaat Media dalm Pembelajaran. *AXIOM*, VII (1). 91-96
- Shadiq, F. (2009). *Kemahiran Matematika*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional dan PPPPTK
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Sun'iyah, S.L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. Fakultas Agama Islam UNISDA, Lamongan.
- Sungkono. (2008). Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajar, IV* (1). 71-80
- Suryadi, A (2017). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall. *Jurnal PETIK, III* (1). 8-13
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, II* (2). 103-114
- Untoro, J. (2009) *Buku Pintar Matematika SD untuk Kelas 4,5 dan 6*. Jakarta: Wahyu Media
- Utari, V., Fauzan, A., dan Rosha, M. (2012). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Melalui Pendekatan PMR dalam Pokok Bahasan Prisma dan Limas, I (1). 33-38.
- Wang, A. I dan Tahir, R. (2020). The effect of using kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education, 103818*. doi:10.1016/j.compedu.2020.103818
- Wijarani, D. (t.t). Pengaruh Kemampuan Membaca Pemahaman Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri di Kecamatan Kebumen. Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Website *Wordwall* <https://Wordwall.net/community>
- Wulandari, A.W. (2012). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
- Yulianah, L., Ni'mah, K & Rahayu, D.V. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Berbantuan Media *Schoology*. *Jurnal Derivat, VII*(1). 39-45.
- Yuliani., E.N., Zulfah dan Zuhendri. (2018). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMPN 1 KUOK Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, II* (2). 91-100.
- Yaumi, M. (2017). “Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial”. *Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama antara Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Pare-Pare dengan Pascasarjana UIN Alauddin Makassar*. (hlm. 1-21).