

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Widodo Supriyono. (2013) *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). *Penerapan wordwall game quis berpadukan Classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi*. 2, 324–332.
- Arsyad (2013) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, (2010) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Aunurrahman, (2010). *Belajar Dan Pembelajaran*, Alfabeta
- Ardian Agustin Pramesti^{1*}, Dyah Worowirastri Ekowati, Fitria Febriyanti (2023) *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia*, Program Studi Pendidikan Profesi Guru Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Malang
- Dimiyati & Mudjiono (2013)) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah & Zain (2013) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Ribeka Cipta.
- Djamarah (2013)) *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Ekawarna (2007) *Penelitian Tindakan Kelas*
- Emi Saelan Malewa, Muh. Al Amin* (2023) *Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd Sd Negeri 65 Barru*. UPTD SD Negeri 65 Barru, Bujung Lita kec. Tanete Rilau Kab. Barru
- Fanny Mestyana Putri (2020) *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Tangerang Selatan*
- Farhaniah, Siti. (2021). *Penerapan Media Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Fitri Nuraeni (2023) *Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

- Fira Hafidzah (2023) Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Di Kelas 2 Sd Muhammadiyah Sawangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Syarif Hidayatullah Jakarta
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2020). Principles of Intructional Design (4th Edition). In Japan's High Schools
- Gulo (2013) *Metode Penelitian* . Jakarta: PT.Grasindo
- Hamalik, 2013)) *Proes Belajar Mengajar*, Bumi Aksara
- Hamzah (2013) *Orientasi Baru Dalam psikologi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Henich dkk (2013) *Instructional Media And Technologies For Learning 5 Th*. Merrill an Imprint Of Prentice Hall Englewood Cliff, New Jersey, Columbus, Ohio
- Kusnandar (2011) *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai*
- Khusnul Maghfiroh (2018) *Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda*, JPK 4(1), 2018: 64-70 Jurnal Profesi Keguruan <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Novyanti, dkk. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Jurnal Instruksional. Vol. 4. No. 1
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan media pembelajran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada Pembelajaran tematik di sekolah dasar*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 3(5), 2854–2860.
- Nur Aidah , Nurafni (2022). *Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi*. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia,
- Maulida, M. A., Reffiane, F., & Karsono. (2021). *Peningkatan keaktifan peserta Didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi pada tema 8 Kelas V c semester genap Sd Supriyadi Semarang Tahun Pelajaran 2020 / 2021*. 11–18.
- Rayandra, (2013) *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Program S1 Pendidikan Guru dalam jabatan FKIP
- Rachmawati, E., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Kemampuan Pemecahan masalah matematis pada pembelajaran matematika melalui Model generatif berbantuan media wordwall. Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas

- Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan. 6(11), 951–952., 1395–1408.
- Rezba et al (2013), *Science Process Skills*. United States: Kendall/Hunt Publishing Company.
- Rokayah, Yayah. (2020). Game Pembelajaran Via Aplikasi Wordwall (<https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020/07/game-pembelajaran-via-aplikasi->
- Santoso (2007) *Metodologi Penelitian* Jakarta : Prestasi Pustaka
- Sardiman (2013) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanaky, H. (2015). *Media pembelajaran interaktif-inovatif* (F. SA (ed.); 2nd ed.). Kaukaba Dipantara
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Pelatihan penggunaan aplikasi quizizz Dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-Ggru Sdit Al-kahfi*. Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan FKIP Uhamka, 4(April), 195–199. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>
- Shiddiq, J. (2021). *Inovasi pemanfaatan wordwall sebagai media Game Based Learning untuk bahasa arab*. JALIE : Journal Of Applied Linguistic And Islamic Education, 05, 6.
- Soebachman (2012) *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta : In Azna Books
- Subyantoro, (2009) *Penelitian Tindakan Kelas*, Semarang : Badan, Bumi Aksara,
- Sudjana (2013) *Dasar-dasar proses belajar mengajar*, Sinar Baru Algesindo
- Sudjiono (2006): *Pengantar Statistik Pendidikan* : Raja Grafindo Persada
- Sukardi (2013): *Metodologi Peneleitian Pendidikan* Jakarta
- Sugiono. (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti (2005) *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sundayana, (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suprihatiningrum, (2013): *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. ARRuzz Media. Yogyakarta.

Sutja (2013) Panduan Skripsi BK UNJA

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Yamin, (2013) Pradigma Baru Pembelajaran, GP Press