

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. S. (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Sains Dan Teknoogi*.
- Afiqoh, D. N. (2020). Perkembangan Dokumentasi Di Indonesia. *Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 21(1).
- Allifia Sri cahyani, Ubadah, & Arda. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu. *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1). <https://doi.org/10.24239/albariq.v4i1.41>
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1). <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>
- Amelia, D., & Rusman, R. (2022). Sintesis Indikator Lingkungan Belajar Konstruktivis sebagai Instrumen Evaluasi Implementasi Kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3203>
- Andriyanto, S. S. M. P. (2023). *PEMBELAJARAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Lakeisha. <https://books.google.co.id/books?id=MKOvEAAAQBAJ>
- Anisah, L. (2022). UTILIZING “WORDWALLS’ AS AN ASSESSMENT TOOL FOR INDONESIAN JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS. *English Review: Journal of English Education*, 10(3), 831–842. <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i3.6472>
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika*, 6(2).
- Ariyana. (2019). Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa*, 1(2).
- Arjiman, N., Nelva Saputra, H., & Asrul, A. (2022). Analisis Respon terhadap Penggunaan Google Form sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran (JPP)*, 3(3). <https://doi.org/10.51454/jpp.v3i3.500>
- Asri, R., & Bahri, S. (2022). Pengaruh Perhatian Orang Tua Pada Masa Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDI Utsman Bin Affan. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01.
- Asrul, A., Saragih, A. H., & Mukhtar, M. (2022). *Evaluasi pembelajaran*.

- Auliya, A. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII. *IAIN Bengkulu*.
- Bamualim, M. (2020). Kedudukan Dan Tujuan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al-Fawa'id: Jurnal Agama dan Bahasa*, 10(2). <https://doi.org/10.54214/alfawaid.vol10.iss2.141>
- Barka, A., Djahir, Y., & Barlian, I. (2015). *EVALUASI PERSIAPAN MENGAJAR GURU EKONOMI BERDASARKAN KURIKULUM 2013 DI SMA NEGERI SE-OGAN ILIR*.
- Dr. M. Ilyas Ismail, M. P. M. S. (2019). *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Cendekia Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=aUvODwAAQBAJ>
- Dr. Vivi Silvia, S. E. M. S. (2020). *Statistika Deskriptif*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=qOH7DwAAQBAJ>
- DWI ERMAWATI, Y., & YONISA KURNIAWAN, R. (2019). ANALISIS PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS INTRANET. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7(2). <https://doi.org/10.26740/jupe.v7n2.p67-70>
- Edi, D., & Betshani, S. (2009). Analisis Data dengan Menggunakan ERD dan Model Konseptual Data Warehouse. *JURNAL INFORMATIKA, Volume 5 N*.
- Ernita, W. D., Novrianti, N., Zuwirna, Z., & Meldi, A. (2023). Pengembangan Game Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall pada Tema 3 Makanan Sehat Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2346>
- Fachri, M. (2018). Urgensi Evaluasi Pembelajaran dalam Pendidikan. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 64–68.
- Fadila, D. S. N., Riyadi, Prasetyo, K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2).
- Fajra, M., Ambiyar, Rizal, F., Dakhi, O., & Simatupang, W. (2020). Implementasi Model EKOP pada SMK Keahlian TKJ di Kota Padang. Dalam *Cakrawala Jurnal Pendidikan* (Vol. 14, Nomor 1). <http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/Cakrawala>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2). <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Fransisca, A., & Wijoyo, H. (2020). IMPLEMENTASI METTĀ SUTTA TERHADAP METODE PEMBELAJARAN DI KELAS VIRYA SEKOLAH

- MINGGU SARIPUTTA BUDDHIES. *Jurnal Ilmu Agama dan Pendidikan Agama Buddha*, 2(1).
- Furliana, D., Restian, A., & Supradana, A. (2023). WORDWALL SEBAGAI MEDIA EVALUASI ASESMEN TODAY UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8645>
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi dan Komputer)*, 2(1).
- Herdayati, & Syahrial. (2019). DESAIN PENELITIAN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN. *J. Online Int. NAs*, 7(1).
- Herlina, V. (2019). Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS. Dalam *PT Elex Media Komputindo*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=WT0yDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Panduan+Praktis+Mengolah+Data+Kuesioner+Menggunakan+SPSS&ots=Rx4dhQ7p9V&sig=aqi15WQkih-MgWaAkJu_8LOI_74&redir_esc=y#v=onepage&q=Panduan%20Praktis%20Mengolah%20Data%20Kuesioner%20Menggunakan%20SPSS&f=false
- Hidayat, I. (2023). PENGARUH KOMPENSASI, KOMPETENSI, DAN LINGKUNGAN KERJA TERHADAP KEPUASAN KERJA KARYAWAN PT SATYADAYA MITRA SELARAS. *Repository STIE*.
- Hidayati, N., & Hakim, L. (2014). Pengembangan Permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2).
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2). <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>
- Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam proses pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935.
- Jannah, N. H. (2023). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING (BAAMBOOZLE) DAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI PAI:(Kuasi Eskperimen di Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Serang). *QATHRUNÁ*, 10(1), 57–71.
- Jundi, M., & Dalle, M. (2020). Aspek Afektif dalam Pembelajaran Daring Bahasa Arab Berdasarkan KMA 183 Tahun 2019. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2).
- Kaaffah, R. R. S., Wijiyono, A. W., & Rahmayanti, I. (2021). Validitas Isi Pada Alat Evaluasi Buku Teks Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA. *Imajeri:*

- Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2).
<https://doi.org/10.22236/imajeri.v3i2.6572>
- Mahirah, B. (2017). Evaluasi belajar peserta didik (siswa). *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2).
- Maidiana, M. (2021). Penelitian Survey. *ALACRITY: Journal of Education*.
<https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.23>
- Makhiyah, A., & Watini, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Zoom pada Masa Pandemi dalam Pengembangan Aspek Kognitif. Dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai* (Vol. 5, Nomor 2).
- Mohammad Fikriansyah, & Idzi' Layyinnati. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2).
<https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2).
<https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.301>
- Narassati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS HOTS MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZZZ PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2).
<https://doi.org/10.21831/jpts.v3i2.43919>
- Pepadu, J., Yuliza, E., Bangun, P. B. J., Sitepu, R., Nurnawati, E., Puspita, F. M., Octarina, S., & Indrawati. (2023). PENDAMPINGAN PEMANFAATAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI GAME BASED LEARNING PADA GURU-GURU SD. *Jurnal Pepadu*, 4(1).
<https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i1.2231>
- Permatasari, S., Zulhafizh, Z., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., Pernantah, P. S., & Rizka, M. (2023). Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4).
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1737>
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 3(2). <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2). <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>

- Puspita Sari, D. (2023). *Pengaruh Persepsi Siswa tentang Kompetensi Soft Skill Guru Dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Kelas XI Akuntansi Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Di Smk Negeri 1 Bayung Lencir*. Jambi University.
- Qurohman, M. T., Dwijanto, D., & Mariani, S. (2022). Hubungan Kemandirian Belajar Dengan Aspek Kognitif Pada Pembelajaran Matematika. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 4(1). <https://doi.org/10.38114/riemann.v4i1.163>
- Rahayu, E. E., & Listiyadi, A. (2014). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technologies (ICT) pada Materi Mengelola Dokumen Transaksi. *Jurnal Pendidikan Akutansi*, 2(2).
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133–141.
- Resa, M. F., & Nopiyad, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jarigan Komputer. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4).
- Rohmah, M. (2020). EVALUASI PENDIDIKAN EKONOMI PADA KURIKULUM 2013 DITINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA). *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 4(1), 57–70. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>
- 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). <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Rosalina, U., Maulana, I., & Suryadi, G. A. (2022). PKM Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Wordwall Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Bagi MGMP Guru Bahasa Asing Wil-III Cirebon. *Jurnal Pengabdian Bidang Sosial dan Humaniora*, 1(1).
- Rovita, C. A., Zawawi, I., & Huda, S. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Two Tier Multiple Choice Menggunakan Ispring Suite 9. *Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(2). <https://doi.org/10.30587/postulat.v1i2.2094>
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=1pWEDwAAQBAJ>
- Sawaluddin, S. (2022). Evaluasi Pembelajaran Terintegrasi. *Journal of Islamic Education El Madani*, 1(1). <https://doi.org/10.55438/jiee.v1i1.15>

- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 1(1).
- Siregar, R. P. R. (2023). *PENGARUH DISIPLIN BELAJAR DAN VARIASI MENGAJAR GURU TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS 7 SMP AL-IRSYAD KOTA JAMBI* [Pendidikan Ekonomi]. Universitas Jambi.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88–100.
- Sudibyo, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2017). PENGEMBANGAN INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR FISIKA: ANGKET. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1). <https://doi.org/10.26740/jppipa.v1n1.p13-21>
- Suseno, W. R. A. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Kahoot Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri Taruna Nala Jawa Timur. *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan*, 1(4).
- Suswandari, M., Purbosari, P. M., Sugiyanto, Y., & Muthmainnah, A. (2022). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Daring berbantuan Wordwall Sebagai Formulasi Inovatif Bagi Guru Sekolah Dasar Selama Pandemi Wordwall Assisted Online Learning Evaluation Training as an Innovative Formulation for Elementary School Teachers During the Pandemic. *INTERNATIONAL JOURNAL OF PUBLIC DEVOTION*, 5(1), 68–77.
- Sutriani, E., & Octaviani, R. (2019). Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan data. *INA-Rxiv*.
- Wijaya, F. P., Titik Respati, & Nurul Romadhona. (2023). Literature Review: Hubungan antara Metode Game-Based Learning dengan Kejadian Kecemasan pada Pelajar. *Bandung Conference Series: Medical Science*, 3(1). <https://doi.org/10.29313/bcsms.v3i1.6694>
- Wulandari, T. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 9 Kota Jambi Tahun Ajaran 2022-2023*. [Pendidikan Ekonomi]. Universitas Jambi.

- Yani, E. N. P. D. (2022). *Efektivitas Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kelas X IPS 5 SMA NEGERI 2 KOTA JAMBI* [Pendidikan sejarah]. Universitas Jambi.
- Yuliansyah. (2016). Meningkatkan Response Rate Pada Penelitian Survey Suatu Study Literature. Dalam *Journal of Materials Processing Technology*.
- Yuniar, A. M. (2021). Analisis Aspek Kognitif Melalui Google Form pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung*, 3(1).
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- 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). <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>