

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An Nisa'*, 15(1), 1–8.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran* (T. P. Wahyuni (ed.)). PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Alwan, A. Z., Djunaidi, & Manikowati. (2020). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i1.1063>
- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 4(1), 69–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>
- Andira, N. E., & Puspasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google Site Berbantuan Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTPdi SMK Negeri 1 Jombang. : : *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4299–4312.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, C. (2009). Evaluasi Program Pendidikan. Bumi Aksara.
- Aswan, D., Enawaty, E., Lestari, I., Hairida, & Erlina. (2021). Pengembangan Media Kit Konfigurasi Elektron . 9(4), 101–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v9i4.3014>
- Damayanti, S. P., Enawaty, E., & Masriani. (2021). Pengembangan Permainan Kartu Kuartet Materi Asam, Basa, Dan Garam. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 169–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/ve.v12i2.1250>
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Erviana, V. Y., Sulisworo, D., Robi'in, B., & Afina, E. R. N. (2022). *Model Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Virtual Reality untuk Peningkatan HOTS Siswa*.
- Febriyanti, N., Enawaty, E., Sartika, R. P., & Rasmawan, R. (2022). Pengembangan Media Chem-US Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 7(2), 221–231. <https://dx.doi.org/10.31604/eksakta.v7i2.221-231>
- Feridia, Yusmin, E., & Suratman, D. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau

- dari Aspek Explanation dalam Penyelesaian Masalah perbandingan di SMP. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Untan*, 6(8), 1–10.
- Fitra, D. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 6(2), 149–156. <https://doi.org/10.35141/jie.v6i2.953>
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- Hamdani, M., Prayitno, B. A., & Karyanto, P. (2019). The Improve Ability to Think Critically through the Experimental Method. *Proceeding Biology Education Conference*, 16(Kartimi), 139–145.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Akademi.
- Hidayati, L. N., Nurhayati, S., Susatyo, E. B., & Wardani, S. (2022). *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Masalah untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Materi Laju Reaksi*. 16(2).
- Khalidah, Rusmansyah, & Almubarak. (2024). Pengembangan Media Chemuno Card Games (CCG) Berbasis Model Scientific Critical Thinking (SCT) Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Inovasi Global*, 2(3), 543–551. <https://doi.org/https://doi.org/10.58344/jig.v2i9.155>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Mayasari, Y., Mustika, & Sutanti, A. (2020). Rancangan Bangun Game Edukasi Tebak Tebak Gambar Bagi Siswa SMPLB Insan Madani Metro. *Edukatif: Jurnal Edukasi*, 2(1), 98–106.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Rajawali Press.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454–1464.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Ni’amah, K., & Hafidzulloh. (2021). Teori Pembelajaran Kognivistik dan Aplikasinya dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 10(2), 204–217. <https://doi.org/10.24090/jimrf.v10i2.4947>

- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Novianti, P. (2022). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Smp Di Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran (JIPP)*, 1(3), 154–165. <https://doi.org/10.31571/jipp.v1i3.4835>
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) Dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2), 87–94. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42092>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. In *IAIN Antasari Press*. IAIN Antasari Press.
- Rocmada, E. D. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Pgsd*, 10(06), 1355–1364.
- Saefiana, S., Sukmawati, F. D., Rahmawati, R., Rusnady, D. A. M., Sukatin, S., & Syaifuddin, S. (2022). Teori Pembelajaran dan Perbedaan Gaya Belajar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 150–158. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3976>
- Safitri, A. W., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan Game Edukasi dengan Konteks Kearifan Lokal Banten pada Materi Matriks. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 319. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1171>
- Sahanata, M., Widia Asiani, R., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21.
- Saleh, A., Oktarani, H., & Sari, R. A. I. (2022). Pengembangan Game Edukasi Kimia pada Materi Struktur Atom. *Jurnal Tadris Kimia*, 1(2), 12–21. <https://www.rpgmakerweb.com/.2020>
- Salsabila, F., & Aslam. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Setiawan, K., Naomi, S., & Winata, W. (2022). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Kepada Guru Pada Pembelajaran Daring di SMP Islam Harapan Ibu Jakarta-Selatan. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 73–82.

- Setyawati, H., Negeri, S. M. A., & Kabupaten, C. (2019). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar tentang Sistem Periodik Unsur melalui Metode KIMLA Pada Siswa Kelas X MIPA SMA. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(3), 102–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jpiuns.v5i3.46462>
- Sitepu, D. S. B., & Herlinawati, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada materi ikatan ion dan kovalen untuk SMA kelas X. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 552–563. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.195>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Ulung, I., Rohana, & Isroqmi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Matriks Menggunakan Web Google Sites berbantuan Game Edukasi Wordwall. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 466–484. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/laplace.v6i2.1462>
- Wahyuni, R., Wicaksana, Ervan, J., & Natalia, D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Google Sites dan wordwall pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Kelas XI Madrasah Aliyah*. 1–23. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/55808>
- Wasahua, S. (2021). Konsep Pengembangan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Horizon Pendidikan*, 16(2), 72–82. <https://www.jurnal.iainambon.ac.id/index.php/hp/article/view/2741>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zurweni, Wibawa, B., & Erwin, T. N. (2017). Development of collaborative-creative learning model using virtual laboratory media for instrumental analytical chemistry lectures. *AIP Conference Proceedings*, 1868(April). <https://doi.org/10.1063/1.4995109>
- Zurweni, Z., & Sanova, A. (2023). Development of UV-VIS Spectrophotometer Virtual Laboratory Media for Instrumental Analytical Chemistry Digital Practicum. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 13(1), 89–100. <https://doi.org/10.30998/formatif.v13i1.17069>