

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216.
- Aqza, B. H., & Haris, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Virtual Lab PhEt Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Asam Basa. *Chemistry Education Practice*, 7(2), 395-402.
- Bueno, Margaret, dkk. "Ausability Study On Google Site and Wordwall.Net: Online Instructional Toll for Learning Basic Integration Amid Pandemic". *Jurnal Global Business and Social Entrepreneurship* Vol. 7 No. 23. 2022. [http://gbse.com.my/V8%20NO.23%20\(JANUARY%202022\)/Paper-288-.pdf](http://gbse.com.my/V8%20NO.23%20(JANUARY%202022)/Paper-288-.pdf) di unduh pada tanggal 14 Juli 2022.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (2015). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Ravenio books.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi en-alter sources berbasis aplikasi powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540.
- Fullerton, T. (2018). *Games Design Workshop (4th ed.)*. CRC Press.
- Hamdan, H. B. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamidi, M. (2022). Game Cerdas Untuk Anak Sekolah Dasar (SD). *Journal of Computer and Engineering Science*, 27-36.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379-6386.
- Harefa, D., D. (2022b). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325– 332.
- Hasanah, N., Rusdi, M., & Wulandari, B. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs 6

- Untuk Meningkatkan Komunikasi Dasar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 914-921.
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. In *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 1, Issue 2, Pp. 51–63). <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V1i2.20>
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. PT Gramedia Pustaka.
- Hertanto, E. (2017). Perbedaan skala likert lima skala dengan modifikasi skala likert empat skala. *Metodologi Penelitian*, 2(2-3).
- Irawan, E., Kusumah, Y. S., & Saputri, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran Di Era Society 5.0. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 36.
- Latri., Rahmawati P., Syamsuryani E. P. A., & Agusalm J. (2021). *ELPSA dalam Pembelajaran Geometri*. Gowa: Agma.
- Lulu, F. A., & Talakua, A. C. (2023, August). Game Edukasi Belajar Membaca Berbasis Android (Studi Kasus SD Negeri Wera). In *Prosiding Seminar National* (Vol. 2, No. 1, pp. 339-345).
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (2021). Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. In S. Richard E & F. Marshall J (Ed.), *Aptitude, Learning, and Instruction, Volume 3: Conative and Affective Process Analyses* (hal. 223–247). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003163145>
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Pendidik dan Pembelajaran*, 7(2), 725-735.
- Nafi'ah, Tsarrotin. (2021). *Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tajwid Melalui Model Card Sort Berbasis Wordwall Peserta didik Kelas IV MI Plus Bunga Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021*. Skripsi, Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Nieveen, N. (2010). *Pendidikan Penelitian Desain*. Belanda: SLO
- Nofa, W. K., Hapsari, D. A. P., & Putri, D. S. (2023). Aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah berbasis android. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(1), 11-19.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media game ular tangga digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716-724.

- Nurmelati, M. (2022). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn 1 Purwasari. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339-345.
- Paulus, C. S., Tengker, S. M., & Tuerah, J. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pelajaran Kimia Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Kr. Eben Haezar Manado. *Oxygenius: Journal Of Chemistry Education*, 5(2), 92-97.
- Pritchard, A. (2009). *Ways of Learning: Learning Theory and Learning Style in The Classroom*. New York: Routledge.
- Renaningati, A. L., Wulandari, I. D., & Amirudin, H. H. (2024). Tantangan dan Inovasi dalam Pembelajaran Sejarah: Menyusun Strategi untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(2), 91-100.
- Riduwan, W. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. (2023). Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 61-66.
- Rinov, M., Cahyaningrum, Y., & Junarti, J. (2023). Implementasi Wordwall sebagai Upaya Peningkatan Minat Peserta didik pada Era Sociality 5.0. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249-266.
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. CV. Multimedia Edukasi.
- Sari, D. P. (2024). *Penerapan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi Berpakaian Secara Islami di Kelas X SMAN 7 Seluma* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawari Sukarno).
- Sari, D.E & Hasibuan, H. (2022). Karakteristik teori-teori pembelajaran dalam proses pendidikan. *Jurnal Riyadhah*, 1(1), 75–88.
- Sari, Mutia Prima dan Husnin, Nahry Yarza. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quiziz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Pendidik-Pendidik SDIT ALKAHFI”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, Vol. 4 No. 2. 2022.

- Sibero, I. C. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. MediaKom.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*.
- Sudarti, D. O., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2019). Kajian Teori Behavioristik Stimulus dan Respon dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tarbawi*, 16(2), 55-72.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tahrim, T., sarjono Owon, R. A., Febriana Tabun, Y., & Bahri, S. (2021). Pengembangan Model dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Aceh: M. Zaini
- Tasyari, S., Putri, F. N., Aurora, A. A., Nabilah, S., Syahrani, Y., & Suryanda, A. (2021). Identifikasi Media Pembelajaran Pada Materi Biologi Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 1–8.
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., ... & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), 293–299. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Peneliitian*.
- Yamasari, Y. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. *Jurnal Teknologi dan Informatika (JEDA)*, 1(1), 1–12.
- Zebua, N. S. A., Zalukhu, A., Herman, H., Telaumbanua, M. S., Hulu, D. B. T., Hutaeruk, A., & Manik, E. (2023). Kajian Teori Behavioristik Stimulus dan Respon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4038-4054.