

DAFTAR PUSTAKA

I. BUKU

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: PT. Tahta Media Group.
- Komarudin. (2010). *Model Pembelajaran Aktif*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Susanto, Heri. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah: Isu, Gagasan dan Strategi dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

II. JURNAL

- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1), 98-107, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anugrah, A., Istiningsih, S. & Zain, M. I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara*. PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(3), 208-216.
- Aprilia, W., Jamhuri. M., Yusuf. A., & Hadi, M. N. (2023). *Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sma Ma'arif Nu Pandaan*. Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi, 9(4), 1441-1448, https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i4.553
- Daniyati, A., dkk. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Journal of Student Research, 1(1), 282-294, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewi, A., dkk. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Karikatur Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah*. Jurnal Edutcehnologia, 2(1), 1-12.

- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. C. (2020). *Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game*. *Integer: Journal of Information Technology*, 5(2), 23-35, <https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Hasibuan, M P., dkk. (2023). *Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi*. *Gabdimas: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-15.
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017*. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1-21, <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1190>
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). *Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 33-41, <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Jailani. (2023). *Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif*. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). 1-9.
- Khairunisa, Y. (2021). *Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase-Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas*. *Mediasi: Jurnal Kajian dan Terapan Media Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47, <http://dx.doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Magdalena, I., dkk. (2021). *Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III*. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377-386.
- Maliasih, dkk. (2017). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA*. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222-226.
- Manurung, R. M., dkk. (2023). *Analisis Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 060938 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2022/2023*. *Journal on Education*, 6(1), 4318-4327, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3572>
- Meihan, A. M. (2020). *Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Mobile Learning*. *Jurnal Historika*, 23(1), 1-13.
- Meihan, A. M., dkk. (2023). *Analisis Pemanfaatan Chatgpt Dalam Pembelajaran Sejarah Oleh Mahasiswa Progam Studi Pendidikan Sejarah Universitas Jambi*. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(2), 348-357, <http://dx.doi.org/10.17977/um0330v6i2p348-357>

- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). *Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik*. Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(4), 412-420, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Monika & Adman. (2017). *Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(2), 219-226, <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). *Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif Dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah, 3(1), 29-36.
- Ningrat, S. P., Tegeh, I. M., & Sumatri, M. (2018). *Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(3), 257-265, <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>
- Nisa, N., Meihan, A.M., & Purnomo, B. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis Dengan Menerapkan Media Pembelajaran Kartu Domino Siswa Kelas XI SMA N 1 Batanghari*. Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi, 3(3), 22-28, <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i3.37755>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 3(2), 173-181, <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Purnamasari, S., dkk. (2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall*. Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 70-77, <https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052>
- Rahayuningsih, P., dkk. (2022). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi, 2(1), 1-11.
- Rahma & Nurhayati. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasipada Pembelajaran Matematika*. Jemas: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2(1), 38-41.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma, 13(1), 184-190.

- Renna, H. R. P. (2022). *Konsep Pendidikan Menurut John Locke dan Relevansinya bagi Pendidikan Sekolah Dasar di Wilayah Pedalaman Papua*. Jurnal Papeda, 4(1), 7-16, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1698>
- Riska, Suhardiman, & Ihsan, A. N. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VII G Mts Negeri 1 Bone*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 4(1), 1-9, <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v4i1.12141>
- Rohmatin. (2022). *Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi, 3(1), 79-88, <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Santosa, Y. B. P., & Hidayat, F. (2020). *Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X Ips Di Kota Depok*. Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah, 2(2), 94-104, <https://doi.org/10.31540/sindang.v2i2.863>
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). *Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4), 5453 – 5460, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Setyawan, W. C., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). *Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk MTS*. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2(1), 30-36, <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i12019p030>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). *Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(2), 1845-1857, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sirnayatin, T. A. (2017). *Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah*. Jurnal SAP, 1(3), 312-321, <https://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Sun'iyah, S. L. (2020). *Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar*. Dar El-Mi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora, 7(1), 1–18, <https://doi.org/10.52166/dar%20el-ilmu.v7i1.2024>
- Syarifuddin, Ilyas, J. B., & Sani, A. (2021). *Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar*. Bata Ilyas Educational Management Review, 1(2), 51-56.

- Titin, dkk. (2023). *Memahami Media Untuk Efektivitas Pembelajaran*. Jutech: Journal Education and Technology, 4(2), 111-123, <http://dx.doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Vitianingsih, A. G. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Inform, 1(1), 1-8, <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). *Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa Sma*. Jurnal Psikologi, 2(1), 1-5.
- Windawati, R. & Koeswanti, H.D. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(2), 1027 – 1038, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wulansari, dkk. (2024). *Penerapan Media Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IX-H di SMP Negeri 12 Surabaya*. Jurnal Tambusai, 8(3), 43494-43504.
- Yenni., & Sukmawati, R. (2020). *Analisis Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa Berdasarkan Motivasi Belajar*. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 9(2), 251-262, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.608>
- Yuliani, H. K., & Winata, H. (2017). *Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(1), 27-33, <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar*. Jurnal It-Edu, Volume 05 Nomor 01 2020, 527-533, <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i3.38272>
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. Jurnal Historica, 1(1), 1-11.

III. SKRIPSI

- Alaeda, P. R. (2022). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa SD*. Skripsi. FKIP. PGSD. Universitas Pasundan.
- Nursyafa'ah, O.C.(2024). *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Fase 2 Sma Negeri 3 Kota Jambi*. Skripsi. FKIP. Univeritas Jambi
- Pratiwi, D. O. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Padlet dan Wordwall terhadap Kemampuan*

Tingkat Berpikir Kritis Siswa (Studi Eksperimen Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Cianjur Tahun Ajaran 2022-2023). Skripsi. FKIP. Universitas Pasundan

