

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Google site* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Andini, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Elfrianto., Tanjung, B. N., Pulungan, L. H., & 'Afifah, N. (2024). *Kebijakan Kepala Sekolah Integrasi Teknologi dalam Proses Pembelajaran dan Administrasi Sekolah*. Medan: umsu press.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Febriani, A., Azizah, Y., & Setiawati, M. (2022). Analisis Perubahan Kurikulum 2013 Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di MAN 1 Solok. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(4).
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Indah, S. R., & Irfan, A. (2023). Penerapan Teori Belajar Paradigma Behaviorisme Dalam Proses Pembelajaran. *Journal Education and Government Wiyata*, 1(3).
- Irawan, A., & Wardani, M. A. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2).
- Jubaidah, S., & Zulkarnain, M. R. (2020). Penggunaan *Google sites* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII Smpn 1 Astambul. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2).
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Desain instruksional berbasis multimedia: pelatihan berbasis komputer, pelatihan berbasis web, pelatihan siaran jarak jauh, solusi berbasis kinerja*. John Wiley & Sons.
- Lefudin. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish

- Liu , Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Menggunakan konsep pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan. *Jurnal Internasional Teknologi Baru dalam Pembelajaran*, 15(14)
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1).
- Mahyudi, A. (2022). Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. 1(6).
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1).
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). *Game* Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Nur Azizah, R. R., Rahmi, E., & Herman, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Kimia (Tatik) Berbasis Android Pada Materi Reaksi Reduksi Dan Oksidasi Kelas X Di Sma N 1 Koto Baru. *Jurnal Education and Development*, 11(1).
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Paulus, C. S., Tengker, S. M. T., & 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).
- Permana, N. S. (2022). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi *Digital Native* . *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2).
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Game* Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrurnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis *Game based learning* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6).
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia *Game* Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4)

- Romundza, F., Harizon., Miharti, I., & Novferma. (2023) Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan tentang Topik Polusi Udara Menggunakan Aplikasi Lumen. *Jurnal Pendidikan MIPA*. 24(4).
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. *Depok: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Saksrisathaporn, K. (2020). Pendekatan Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa ' *Spelling in Thai*. 11(10).
- Sari., Helsy, I., Aisyah, R., & Irwans yah, F. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: UIN Sunan Gunung Jati
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Utami, A. R., Makkasau, A., & Latri. (2024). Penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA di kabupaten Pinrang. *Pinisi journal of education*. 4(2).
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jawa Barat: Penerbit Adab
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan *game* edukasi science adventure untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2).