

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N., & Aisya, N. (2021). Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) dan penerapannya pada anak usia dini di TK IT Al-Farabi. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181-199.
- Amir et al. (2020). Penggunaan Model Problem-Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)*, 1(2), 22-34. <https://doi.org/10.47323/ujss.v1i2.22>
- Amseke, F. V. (2024). Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Flow Akademik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 27-36.
- Arief, R. (2017). Aplikasi presensi siswa online menggunakan *google forms*, *sheet*, *sites*, *awesome table* dan *gmail*. Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan V.
- Asfiyah, S. (2021). Implementasi penilaian berbasis high order thinking skills dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti. *Quality*, 9(1), 103-120.
- Azhari, M. T., Al Fajri Bahri, M. P., Asrul, M. S., & Rafida, T. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64-75.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Elyas Putri, E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 2(1), 54-61.
- Fanny, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan (*Bachelor's thesis*, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Firdiawan Ekaputra, Haryanto, Wilda Syahri, Afrida., & Isra Miharti. (2024). Pelatihan Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Inovatif Dan Kreatif Melalui *Implementasi Media Interaktif Wordwall*. Jambi. Jurnal Pengabdian Masyarakat I-Com: Indonesian Community Journal Vol. 4 No. 3 September 2024, hlmn. 1835-1842E-ISSN: 2809-2031 (online) | P-ISSN: 2809-2651

- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Harsanto, B. (2017). Inovasi pembelajaran di Era Digital: menggunakan Google sitess dan media sosial. Unpad press.
- Hermawan, I., & Pd, M. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran.
- Heryana, N., Kom, M., Junaidin, M. P., Nugroho, I., Metha Fahriani, S. S. T., Nurlaila, M. P., ... & Kom, M. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran di Era Digital*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Jubaidah, S., & Zulkarnain, M. R. (2020). Penggunaan Google sitess pada pembelajaran matematika materi pola bilangan SMP kelas VIII SMPN 1 Astambul. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 68–73. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/jpl>.
- Kalsum, S., Devi, P. K., masiami, & Syahrul, H. (2011). Kimia 2 Sma dan MA Kelas XI. PT. Remaja Rosdakarya.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. (2022). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- 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.
- Kurnia, A. (2022, Agustus 18). Pengertian Kreativitas Menurut Para Ahli, Pahami Cara Melatih Dan Mengembangkannya. *merdeka.com*. <https://www.merdeka.-com/trending/pengertian-kreativitas-menurut-para-ahli-pahami-cara-melatih- danmengembangkannya.html>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Layyina, H., Nursyahadiyah, F., & Listyarini, I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media *Wordwall* Pada Siswa Kelas V SDN Peterongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3370-3378.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1– 6.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa MAN 1 Lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189-199.
- Mulyana, A., Susilawati, E., Fransisca, Y., Arismawati, M., Madrapriya, F., Phety, D.T. O., ... & Sumiati, I. (2024). *Metode penelitian kuantitatif*. TOHAR MEDIA.
- Nadirah, S. P., Pramana, A. D. R., & Zari, N. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif, kuantitatif, mix method (mengelola Penelitian Dengan Mendeley dan Nvivo)*. CV. Azka Pustaka.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34-43.
- Pratiwi, E., Wahani, N., Widodo, S. T., Azizah, W. A., & Hepicasari, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pancasila Di Kelas V SD Negeri Ngaliyan 05. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 6827-6839.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan (*Bachelor's thesis*, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70- 77.
- Putri, N. K., Yuberti, Y., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis web *Google sitess* materi hukum Newton pada gerak benda. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 133–143. <https://doi.org/10.30631/psej.v1i3.1033>

- Retnosari, E., & Mediatati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5812-5825.
- Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Google sitess* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas Vii Smp Islam Asy163 Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(2), 217–226. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>.
- Saputra, R., Diandita, Y. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google sitess* Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3327–3338. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Saragih, M., Nst, H. S., Harisma, R., & Hasibuan, M. F. (2021). Desain Model Pembelajaran 4Cs (Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Mahasiswa. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 7(2), 236-244.
- Sari, N. A. (2020). Modul Pembelajaran SMA Kimia Kelas XI. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sembung, F. Y., Arnyana, I. B. P., & Mulyadiharja, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Google sitess* Berbasis STEM Materi Pencemaran Lingkungan Kelas X SMA Negeri Bali Mandara. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 9(2), 174–186. <https://doi.org/10.23887/jjpb.v9i2.49072>
- Setyawan, J., Roshayanti, F., & Novita, M. (2023). Model pembelajaran RADEC berbasis STEAM pada materi sistem koloid mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 2(1), 18-26.
- Sianipar, G. (2023). Implementasi Mengembangkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. *REI MAI: Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), 75-91.
- Uno, H. B., & Umar, M. K. (2023). *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran: sebuah konsep pembelajaran berbasis kecerdasan*. Bumi Aksara.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran daring (Online) Matematika pada materi bilangan cacah Kelas 1. *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.

- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Google sitess* Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064–1082. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2446>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Zebua, D. S. (2020). Pengaruh Kreativitas Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Minat Belajar Siswa Di SD Kasih Anugrah, Jakarta Barat. *Voice Of Hami: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 2(2). <https://doi.org/10.59830/voh.v2i2.18>