

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. PT Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri, S. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Fadillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Furchan, A. (2007). *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Handriyantini, E. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Peserta didik Sekolah Dasar*. Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia (November).
- Hadi, S. (1997). *Metodologi Penelitian*. UGM press.
- Harwandi, R. I. (2018). *Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua Dan Prokrastinasi Dalam Mengerjakan Skripsi Pada Mahapeserta Didik . Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta*.
- Ilahi, K.A., Sudiana, R., & Nindiasari, H. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Mengurangi Kecemasan Matematika*. Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika, 4.
- Lily. (2013). *Strategi Pembelajaran dan Komunikasi Interpersonal*. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.6, No. 1, ISSN: 1979 - 6692.
- Nissa, Faizatul, S., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 3(5): 2854–60.
- Oktariyanti, D., Frima, A. & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5.
- Pamungkas, Z.S., dkk. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Wordwall dalam meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih*. Journal of Social Science Education, 2.

- Putri, Kurnia, A.M., Akhwani, Nafiah, & Djazilan, M.S. (2021). *Pengaruh Media Educandy Pada Pembelajaran PPKn Terhadap Motivasi Belajar Daring Peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu 5(5): 4206–11.
- Rahadi, dkk. (2016). *Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer 4(1): 44.
- Rahyuni, Yunus, M., & Hamid, S. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Peserta didik SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*. Bosowa Journal of Education 1(2): 65–70.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers. Saptutyningsih, dkk. (2019). *Penelitian Kuantitatif: Metode Dan Alat Analisis*. Gosyen Publishing.
- Schramm, W. (1977). *Big Media, Little Media: Tools and Technologies for Instruction*. Mc.Graw-Hill Book Company
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. UNY Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Yuberti, Y.(2014). *Teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan*. Anugerah Utama Raharja.