

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S., Basyir, T., Andriani, D., & Fatria, M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA TERPADU NURUL HUDA. *Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 4401–4410.
- Afiyah, N. N., & Wahyuningsih, F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Team Game Tournament) Melalui Media Wordwall Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman. *E-Journal Laterne*, 3(12), 1–10.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. PT. Global Eksekutif Teknologi. [https://eprints.unhasy.ac.id/199/25/bookchapter MEDIA PEMBELAJARAN.pdf](https://eprints.unhasy.ac.id/199/25/bookchapter%20MEDIA%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Amandus Hutasoit, S. (2021). Pembelajaran Teacher Centered Learning (TCL) dan Project Based Learning (PBL) dalam Pengembangan Kinerja Ilmiah dan Peninjauan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(10), 1775–1799. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i10.294>
- Andira, N. E., & Puspasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google Site Berbantuan Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTP di SMK Negeri 1 Jombang. : : *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4299–4312.
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150–157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>
- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Danang Bahtiar, M. F., & Maha Putri, D. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa (Student Engagement) Melalui Media E-Learning Interaktif. *Januari*, 2(1), 27–33.
- Dina Destari. (2023). Pendidikan Global di Era Digital: Transformasi dalam Skala Internasional. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 538–553. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.602>
- Dotuttinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(June), 363–368. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955%0Ahttps://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>
- Elfa Sumiyati. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas

- Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 66–72.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fachrurrazi, A. (2010). Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi Untuk Pembelajaran. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(11), 21–24.
- Fadhillah, L. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia. *Pijar : Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 22–28. <https://doi.org/10.56393/pijar.v2i1.1127>
- Fajriani, G., Surani, D., & Frictarani, A. (2023). Evaluasi berbasis game edukasi Wordwall untuk meningkatkan berpikir kritis siswa generasi Z kelas X di SMK Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 36–42.
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *Jip*, 2(4), 713–721.
- Fauziah, Y. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Dalam Proses Belajar Mengajar Secara Virtual. *Jurnal Terapung : Ilmu - Ilmu Sosial*, 2(2), 35–44. <https://doi.org/10.31602/jt.v2i2.3975>
- Gultom, A. F. (2022). Bahasa Rasis Pemimpin Perguruan Tinggi Dalam Paradigma Historis Eddie Cole. *Metahumaniora*, 12(2), 181. <https://doi.org/10.24198/metahumaniora.v12i2.38682>
- Hakim, F. R. (2021). Urgensi Model Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tsamratul Fikri | Jurnal Studi Islam*, 15(1), 1. <https://doi.org/10.36667/tf.v15i1.698>
- Handoko, T. H. (1998). *Manajemen*. BPFE- YOKYAKARTA.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah* (M. P. Dr. Candra Wijaya & M. P. Amiruddin (eds.)). Buku Umum dan Perguruan Tinggi. [http://repository.uinsu.ac.id/8064/1/Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8064/1/Buku%20Ilmu%20Pendidikan%20Rahmat%20Hidayat%20&20Abdillah.pdf)

- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN : Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media pembelajaran : Manual dan digital* (R. Sikumbang (ed.)). Ghalia Indonesia.
- Latifa, R., & Dewi, R. M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Ekonomi. 4*, 8362–8376.
- Miarso, Y. (2013). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan Edisi Kedua. 2*, 95–105. <https://books.google.co.id/books?id=rhVNDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muhson, A. (2018). Teknik analisis kuantitatif. *Teknik Analisis*, 1–7. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Mustari, M. (2015). *Manajemen Pendidikan*. Rajawali.
- Mustofa, A., Suyanto, E., Prasetyo, H., & Putri, A. S. (2023). *Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Wordwall Guna Meningkatkan Literasi Digital di Era Merdeka Belajar bagi Guru SMK Yapema Gadingrejo. 2(2)*, 116–123.
- Novialdi, N., Zubaidah Amir MZ, & Thahir, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 1(1), 25–33. <https://doi.org/10.55748/mjtl.v1i1.18>
- Novitasari, E., Supurwoko, & Surantoro. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis It Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 37–45.
- Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 27–33.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam

- Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Parid, M., & Alif, A. L. S. (2020). Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan. *Tafhim Al- 'Ilmi*, 11(2), 266–275. <https://doi.org/10.37459/tafhim.v11i2.3755>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Prasetyo, N. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. BPMP Gorontalo. <https://bpmpgorontalo.kemdikbud.go.id/2021/05/01/pentingnya-media-pembelajaran-dalam-proses-belajar-mengajar-disekolah/#:~:text=Media yang baik haruslah efektif,pemahaman siswa setelah melihat media>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Edutainment Di Tengah Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 413–423. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2783>
- 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), 177–180.
- Putri, D. F. M., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dikelas V SDN 2 Marga Mulya. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 132–142.
- Ritonga, D. A., & Gandamana, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF BERBASIS WEB WORDWALL PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 DI KELAS IV SDN 064966 KECAMATAN MEDAN PERJUANGAN. *International Journal of Technology*, 47(1), 100950. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i2.48299>
- Ruhansih, D. S. (2017). METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Serly, A., B.D, L. N. A., & A'yun, Q. (2022). PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI THAHARAH DI SMPN PURWODADI. *Pendidikan Islam*, 7.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan*

Agama Islam Al-Thariqah, 7(1), 199–217. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9796](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9796)

Tatsa Galuh Pradani. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>

Tazkiya Munandar, R., Robandi, B., & Fauzi Giwangsa, S. (2023). Aplikasi Wordwall Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Materi IPS. *81 Jpgsd*, 2, 81–87.

Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan%02kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>

Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

