

DAFTAR PUSTAKA

- Ainishifa, H. (2023). Pengaruh media interaktif berbasis *Wordwall*. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(3), 321–331.
- Amalia Hasanah, B., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Penggunaan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 24(1), 12–20. <https://doi.org/10.52850/jpn.v24i1.7602>
- Amalia, R., et al. (2023). Klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran modern di era digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–58.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2021). Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan asesmen: Revisi taksonomi pendidikan Bloom. Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2018). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. Rajawali Pers.
- Hapsari, D. (2021). Peran media dalam penyaluran pesan edukatif pada proses belajar mengajar. *Jurnal Pedagogik Indonesia*, 3(2), 89–102.
- Hartati, S., et al. (2024). Metodologi penelitian pendidikan: Populasi, sampel, dan instrumen. Prenada Media.
- Hasanah, A., et al. (2023). Pemanfaatan e-learning dan media berbasis digital untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nusantara*, 5(1), 33–42.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning: Principles and application* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Pribadi, B. A. (2017). Media pembelajaran: Mandan, pengembangan, dan pemanfaatannya. Kencana.
- Putri, R. A., et al. (2025). Analisis variasi templat aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran sejarah interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Nusantara*, 7(1), 15–29.
- Rahma, S., et al. (2024). Transformasi pembelajaran konvensional menuju student-centered learning melalui media berbasis web. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 8(2), 201–214.

- Rohmadi, M. (2016). Pendidikan era Industri 4.0: Tantangan dan inovasi guru masa kini. Yuma Pustaka.
- Safitri, M. (2025). Efektivitas penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 8(1), 55–68.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.
- Sari, P., et al. (2021). Penerapan media *Wordwall* untuk meningkatkan ketuntasan dan hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Riset Pendidikan MIPA*, 9(2), 140–150.
- Slameto. (2019). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- Suciati, et al. (2023). Pengaruh strategi pembelajaran dan media terhadap kualitas hasil belajar. *Jurnal Akademika Pendidikan*, 11(3), 210–222.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif. Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatannya, dan penilaiannya. Wacana Prima.
- Widodo, S., & Rochmawati, S. (2021). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran digital masa kini. *Jurnal Filsafat dan Teori Pendidikan*, 2(1), 12–24.