

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif. Singaraja, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ani Irawanti, M. (2021, mei 21). Pemanfaat Aplikasi Wordwall untuk Membuat Game Edukasi dalam PJJ. Retrieved from Jawa Pos radarsemarang.
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). Instrumen pengumpulan data.
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 671-680.
- Blantoro, R. N. (2022). Pengaruh tingkat penyesuaian diri dan dukungan sosial terhadap hasil belajar matematika siswa di era new normal (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Endah, S. N. (2020). Pengembangan Handout Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMR) Untuk Memfasilitasi Siswa Dalam Membuat Model Matematika Pada Materi Program Linier (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Fadilah, Aisyah, et al. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1.2 (2023): 01-17.
- Gunawan, R., Yusuf, A. M., & Nopitasari, L. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, 14(1), 47-58.
- Hapsari, S. A. (2019). Pemanfaatan google classroom Sebagai Media Online di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana*, 18(2), 225 –233
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia

- pada Generasi Z di Indonesia?. Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA), 10(1), 12-28.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh game pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar pemahaman ilmu pengetahuan alam. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 3(2), 199-206
- Idzi'Layyinnati, M. F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. Jurnal Mahasiswa Pendidikan, 1(1), 1-32.
- II, B. A. Pengertian Hasil Belajar. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO 1440 H/2019 M, 7.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. Mediasi, 2(1), 41-47.
- 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 , 111-116.
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan Hyflex Learning berbantuan Wordwall. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 12(3), 225-235.
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.

- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Mustakim, U. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Matematika Diskrit: Effectiveness of Discrete Mathematics Learning in New Normal Era on Student's Learning Achievement. *Uniqbu Journal of Exact Sciences*, 1(1), 41-45.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2852–60. doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 1(1).
- Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran WordWall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Journal of Language and Literature*, 2, 53-61.
- Rahayu, P., Pangestika, R. R., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran

- Matematika Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 385-394.
- Rangkuti, A. A. (2017). *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Kencana.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*.
- Rusilowati, A. *Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*.
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia dalam menghadapi era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 10(1), 43-49.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Sari, P.M., & Yarza, HN (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4 (2), 195-199.
- Sari, R.N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6 (2), 76-83.
- Sartika, R. (2017). Implementing Word Wall Strategy In Teaching Writing Descriptive Text For Junior High School Students. *Journal Of English And Education*, 5(2), 179 – 186

- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460.
- Savitri, A. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi. *ISoLEC 2021 Proceedings: Digital Transformation in Language, Education, and Culture: Challenges and Opportunities*, 5(2014), 159–66
- Setyosari, Punaji. "Metode penelitian dan pengembangan." Jakarta: kencana (2010).
- Siregar, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Poster 3 Dimensi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(3), 258-271
- Tunisissa, I. F., Salamah, S., Wiramanggala, A. N., Aprilianti, A. D., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Gamasis ( Games Anak Islami) Dengan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Meneladani Kepemimpinan Umar Bin Khattab Di Kelas 6 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar* 12(02), 184–92. doi: <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>.
- Ulung, I., Rohana, R., & Isroqmi, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran pada materi matriks menggunakan web google sites berbantuan game edukasi wordwall. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 466-484.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.