

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., dan Aslam, A. 2022. Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Aprinastuti C., dkk. (2023). *Special Book For Media Tutorial Ict-Based Learning. Stiletto Book*.
- Ajim, Nanang. 2022. "[Ada Apa Saja di Bumi Kita?](https://www.mikirbae.com/2022/11/ada-apa-saja-di-bumi-kita.html)". Terdapat pada laman <https://www.mikirbae.com/2022/11/ada-apa-saja-di-bumi-kita.html>. Diakses pada 2 Agustus 2024.
- Anugrah, A., Istiningasih, S., dan Mataram, U. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara pemberi informasi (Guru) kepada penerima informasi (siswa). Menurut Depdiknas menggunakan media pembelajaran . Media pembelajaran merupa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Aprilia, D. P., Tryanasari, D., dan Kartikasari, A. 2024. *Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi*. 5. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Arasy, A., Gimin, dan Separen. 2022. The Effect of Learning Disciplines on Student Learning Outcomes in PKN Lessons at SMA Negeri 3 Seberida. *Jurnal Online Mahasiswa*, 9(1), 1–14.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Armstrong, P. 2017. Bloom's Taxonomy, center for teaching, Vanderbilt University. In Vanderbilt University.
- Asutas, P., Astindari, T., dan Noervadila, I. 2021. Pengaruh Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X IPA MA. Miftahul Ulum Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 10(2), 62–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v10i2.1399>
- Azis, G. A. G., & Indra Martha Rusmana. 2020. Pengembangan Media Lagu Rumus Matematika Berbasis Audio Player Untuk Kelas Vi Sd/Sederajat. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(3), 140-152. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i3.28>.
- Badriah, S., Rosidah, L., & Maryani, K. (2024). Pengaruh Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 6(1), 119-133. <https://doi.org/10.37411/jecej.v6i1.2814>.
- Cressa, J., dan Mukhlas, M. 2023. Level Kognitif Taksonomi Bloom pada Soal

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Language Education, Linguistics, and Culture*, 3(1), 55–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.25299/j-lelc.v3i1.12094>

Damayanti, A. 2022. *Pengembangan media pembelajaran berbasis Game edukasi Wordwall dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa Kelas III MI Almaarif 02 Singosari (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)*.

Darma, B. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Bogor: Guepedia.

Education, Latis. 2022. "Dinamika Litosfer". Terdapat pada laman <https://latiseducation.com/artikel/339/Dinamika-Litosfer-Geografi-Kelas-X>. Diakses pada 2 Agustus 2024.

Firmansyah, Ahmad Agung. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Mi Al-Islah Sidowayah Pasuruan, 4(6), 1–151.

Hapudin, M. S. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif (I)*. Prenadamedia Group.

Haryadi, R., dan Andriati, N. 2020. Pengembangan Game Berbasis Android Untuk Hitung Bilangan Bulat. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPPM)*, 2(1), 81–92.

Hasanah, N., dan Sutiah, S. 2023. Wordwall Untuk Siswa Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(2), 153–166.

Hidayah, K., Khosmas, F. Y., dan Achmadi. 2016. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran BLOG Terhadap Kemandirian Belajar pada Mapel Ekonmi Kelas X SMK". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol. 5, No. 8. (Hlm. 1 – 17).

Jadda, Man Wa Jadda, Man Shabara Zhafira. 2018. "Hidrosfer (Konsep Belajar)". Terdapat pada laman <https://niningsw.wordpress.com/2018/01/30/hidrosfer/>. Diakses pada 2 Agustus 2024.

Jamaludin, G. M., & Marini, A. 2022. Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1483–1488. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3698>.

Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Ngalu, R. 2023. Pentingnya Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2149-2158. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.559>.

Kurniawan, A. H., dan Soenarto, S. 2022. Pengembangan Multimedia

- Pembelajaran Komposisi Foto Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer*, 2(1), 80–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jitek.v2i1.212>
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasaid, E. A., dan Diasty, N. T. 2020. Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., dan Kusuma, A. R. 2022. Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Marisa, M. 2021. “Inovasi Kurikulum Merdeka Belajar di Era Society 5.0”. *Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*. Vol.5, No.1. (Hlm. 66 – 78).
- Martin, S. E., dan Emidar, E. 2019. Korelasi Keterampilan Membaca Teks Laporan Hasil Observasi Dan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 21 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 86. <https://doi.org/10.24036/104519-019883>
- Masgumelar, Kukuh N., & Setya Mustafa, P. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA : Islamic Education Journal* , 2(1), 49-57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>.
- Maydiantoro, A. 2021. Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 10.
- Meilina, A., Mariana, N., & Rahmawati, I. 2023. Implementasi lkpd pmri dalam materi membilang sampai 20 untuk siswa fase a sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 45-54.
- Merta, I. K. S. A., Darsana, I. W., & Surya Abadi, I. B. G. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic Bernuansa Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 3(1), 65. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/Ijerr.V3i1.24871>.
- Nafiati, D. A. 2021. Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif, Afektif, dan Psikomotor. *Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nissa, S. F., dan 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), 2854–2860.
- Novianti, R. 2012. Teknik Observasi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini. *Educhild*, 01(1), 22–29.
- Novyanti, D. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris. Instruksional4*, 27–33.

- Nuryasana, E. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) dan Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 72–80.
- Oktariyanti, D., Frima, A., dan Febriandi, R. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>.
- Pratiwi, I. 2019. Efek Program Pisa Terhadap Kurikulum Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 51–71. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v4i1.1157>.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., dan Widyaningrum, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Samo, D., & Suban Garak, S. 2019. Pelatihan Pengembangan Soal Geometri Level Higher-Order Thinking Skill (HOTS) bagi Guru Sekolah Dasar di Kota Kupang.. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM-IKP)*. <https://doi.org/10.31326/jmp-ikp.v2i01.260>.
- Sari, R. K., dan Harjono, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sari, Made Ratna Permata., I Gede Margunayasa & Nyoman Dantes. 2023. Increasing Fifth Grade Students' Learning Motivation Through Learning Modules Containing Augmented Reality. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/59826>.
- Setiawati, W., Asmira, O., Ariyana, Y., Bestary, R., & Pudjiastuti, A. 2019. *Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skills*.
- Sholikhah, A. 2023. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Berbantuan Software Construct 2 Pada Materi Koloid*. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Sukma, K. I., dan Handayani, T. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Surani, D. 2019. Studi Literatur : Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. *Jurnal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 456–469.
- Sutariani, D. P. 2019. Pengembangan Buku Teks Matematika Kurikulum 2013 Bermuatan Keterampilan Abad Ke-21 (4C) untuk Kelas VI Sekolah Dasar. *Tesis (vol. 3)*. Undiksha
- Suwati, Alfrida. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Teknologi Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, Volume 8, Nomor 1.
- Syaifi, Alifia Citra., S. M. 2022. *Analysis of the Influence of Problem Based Learning Models Assisted by Wordwall Media on Science Learning Outcomes of Primary School Students*. 9(2), 255–265.
- Tristaningrat, M.A.N., dan Mahartini, K.T. 2021. “Pengembangan Media Buku Pendamping sebagai Alternatif dari Permasalahan Literasi Dini pada Anak Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2, No. 2 (Hlm.191 – 200).
- Waruwu, M. 2024. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., dan Simamora, A. H. 2021. Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 104–112.

