

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Aziz, T. A., Salha, S., & Sarah, A. A. 2025. *The Effect of Using Wordwall on Academic Achievement and Motivation Towards Learning Mathematics Among Sixth Grade Students in Nablus District*. *An-Najah University Journal for Research*, 31. <https://doi.org/10.35552/0247.39.1.2305>. Diunduh pada 23 Juni 2025.
- Ali, H., Sastrodiharjo, & I., Saputra. 2022. *Pengukuran organizational citizenship behavior: Beban kerja, budaya kerja dan motivasi Studi literature review*. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, Volume 1, Nomor 1, 83-93. <https://doi.org/10.38035/jim.v1i1>. Diunduh pada 22 Juni 2025.
- Amina, N., Cahyadin, W., & Ayu Muhamad A. P. Puspita. 2024. *The Use of Word Wall Strategy to Improve Students' Writing Achievement and Their Motivation at Smpn 1 Raha*. *Journal Of Teaching of English*, 94. <https://jte.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/757>. Diunduh pada 1 Juli 2025.
- Analicia, T., & Yogica, R. 2021. *Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 92, 260–266. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>. Diunduh pada 22 Juni 2025.
- Anggraeni, R. 2024. *Systematic Literature Review: Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sd Melalui Pendekatan Media Pembelajaran Berbasis Game*.
- Anis, Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. 2023. *Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini*. 42, 2–9. <https://www.jurnal.fkpt.org/index.php/BIT/article/view/769>. Diunduh pada 30 Juni 2025.
- Antara, I Gede Wahyu Suwela, Ketut Suma, & Desak Putu Parmiti. 2022. *E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-soal Higher Order Thinking Skills*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47559>. Diunduh pada 25 Januari 2026.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara*. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 23, 208–216. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/81>. Diunduh pada 22 Juni 2025.
- Apriyantini, N. P. D., & Sukendra, I. K. 2023. *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan E-LKPD untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa*. *Widyadari*, 24 1, 55–63. <https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.7813406>. Diunduh pada 29 Juni 2025.

- Arbanisa, L., Darmawati, G., Annas, F., & Yuspita, Y. E. 2024. *Perancangan Media Pembelajaran IPAS Kelas V Berbasis Quiz Menggunakan Aplikasi Wordwall di SDN 03 Pakan Labuah*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 224, 117-125.
- Assiddiqi, B. A., Nuraini, L., Murniati, M. E., Azura, S. H., Safitri, V. 2023. *Rancang Bangun Media Pembelajaran E-Learning Berbantuan Website Berdu*. *Id Pokok Bahasan*. 112, 95-100. <https://doi.org/10.37081/ed.v1i12.4593>. Diunduh pada 2 Agustus 2025.
- Azisah, N., Pontoh, G. T., Ibrahim, M. A., Akuntansi, D., Ekonomi, F., & Hasanuddin, U. 2021. *Game Simulasi Bisnis Dan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran*. *SNTIKI*, 1-8 <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SNTIKI/article/view/14178>. Diunduh pada 9 Juni 2025.
- Azizah, Rahman, A., & Ma'as, D. 2021. *Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh PJJ Luring terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 51, 1743-1749.
- Azzahra, F., Rahmadita, J., & Hazmi, M. Z. 2025. *The Effectiveness of Using Wordwall Website in Improving Science Learning Motivation in Elementary School: A Literature Review*. *International Journal of Education and Learning Assessment*, 0101, 1-12. <https://ijoela.com/index.php/ijel/article/view/3>. Diunduh pada 18 Juli 2025.
- Bunjamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: UPT UHAMKA Press.
- Cahya, Alvianty Noer, Albertus Djoko Lesmono, dan Maryani. 2022. *Instrumen Penilaian Formatif Berbasis HOTS Pengukur Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas*. *Jurnal Pembelajaran Fisika* 11 3: 114-22.
- Cahyono, D. D., Hamda M. K., & Prahasitiwi E. D. 2022. *Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar*. *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 37-48. <https://doi.org/10.52266/tadjud.v6i1.767>. Diunduh pada 5 Juli 2025.
- Candiasa. 2010. *Statistik Univariat Dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Candiasa. 2020. *Analisis Data dengan Statistik Multivariat*. Singaraja: Undiksha Press.
- Cheung, S. Y., & Ng, K. Y. 2021. *Application of The Educational Game to Enhance Student Learning*. *Frontiers In Education*, March, 1-10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.623793>. Diunduh pada 23 Juli 2025.
- Choiriyah, N. N., Putra, F. N., & Mubarak, T. A. 2022. *Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Mobile Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Game Development Life Cycle*. *ILKOMNIKA*, 41, 93-103.

<https://journal.unublitar.ac.id/ilkomnika/index.php/ilkomnika/article/view/433>. Diunduh pada 23 Juli 2025.

Dantes. 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Dewi, Ni Luh Putu Yulia Astuti, Desak Putu Parmiti, & I Gusti Ayu Tri Agustiana. 2024. *Interactive PowerPoint Multimedia Based on ISpring Suite to Improve Social Studies Learning Outcomes for VI Grade Elementary Schools*. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 650–660. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.90921>. Diunduh pada 25 Januari 2026.

Erlangga, P., Yunefri, Y., & Famella, S. 2023. *The Effect of Using Wordwall Media on Learning Outcomes and Motivation of Fourth Grade Students of SD Negeri 06 Belutu Ipas Subject*. *Pedagogical Research Journal*, 11, 41– 51.

Faruq, D. J., Wahidah, N., & Mukhsin, M. 2024. *Implementasi Pendidikan Karakter Islami Melalui Budaya Sekolah Di Sekolah Dasar*. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 52, 25–33. <https://doi.org/10.62097/au.v5i2.1583>. Diunduh pada 23 Juli 2025.

Fatimah, S., Prasetyo, S., & Munastiwi, E. 2024. *Inovasi Dalam Pengajaran Ipa Di Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Teknologi Digital*. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 61, 15 <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/mubtadi.v6i1.14271>. Diunduh pada 23 Juli 2025.

Febrina, I., & Rahmat, H. K. 2024. *Motivasi Kerja Sumber Daya Manusia dalam Organisasi: Sebuah Tinjauan Pustaka*. *Journal of Current Research in Humanities, Social Sciences, and Business*, 11, 29-34. <https://doi.org/10.71383/wbq52h63>. Diunduh pada 23 Juli 2025.

Fitri, S. F. N. F. 2021. *Problematisasi Kualitas Pendidikan Di Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 14, 151–160. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>. Diunduh pada 24 Juli 2025.

Fitriana, E., Nisa, A. F., & Cahyani, B. H. 2024. *Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi IPAS Di Sekolah Dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 91, 5567-5580.

Frada, T. W., Gunawan, G., Untarti, R., Kusuma, J. W., Ristianto, M., & Vertikawati, R. 2024. *Application of Problem-Based Learning to Improve Student Motivation and Learning Outcomes Assisted by Wordwall*. *International Journal of Multidisciplinary Research and Literature*, 32, 195-203.

Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTs*. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 13. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.75>. Diunduh pada 24 Juli 2025.

Gabriela, N. D. P. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasi Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar*. *Mahaguru: Jurnal*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 21,104–113.
<https://doi.org/10.33487/Mgr.V2i1.1750>. Diunduh pada 24 Juli 2025.
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. 2022. *Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi IPA GEMPA dalam Pembelajaran IPA Pada Mahasiswa Prodi PGMI. JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 122, 177-184.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.570>. Diunduh pada 24 Juli 2025.
- Hamria, & Hasmirati. 2022. *Game Edukasi Untuk Pembelajaran IPA SMP Kelas VII Berbasis Android. Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 91, 274–288.
<https://doi.org/10.35957/Jatisi.V9i1.1491>. Diunduh pada 24 Juli 2025.
- Handayani, F. L., Putri, D. A., Fahrunis, S. A., Rizqi, S. A., & Bilqis, T. 2023. *Analisis Penggunaan Teknologi Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12, 1–8.
<https://doi.org/10.47134/Jtp.V1i2.105>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. 2022. *Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 57, 2632-2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Iqbal, A., & Suriningsih, W. M. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Taman Kanak - Kanak. Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 42, 291–300.
- Ismawati, I., Mutia, N., Fitriani, N., & Masturoh, S. 2021. *Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis web menggunakan google sites pada materi gelombang bunyi. Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 22, 140-146.
- Jampel, I Nyoman & Ni Ketut Widiartini. 2022. *Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Learning Cycle7E Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan Pengendalian Motivasi Belajar. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia Vol. 12 No. 1*.
<https://doi.org/10.23887/jpepi.v12i1.854>. Diunduh pada 25 Januari 2026.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. 2022. *Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. International Journal of Information and Communication Technology Education*, 61, 1064–1074. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Jannah, Miftahul, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. 2023. *Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di*

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 111. <https://doi.org/10.20961/Jpd.V11i1.72716>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Jatika, Alba, M., Parjito, P., & Priandika, A. T. 2023. *Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup*. *J. Inform. dan Rekayasa*, 4, 29-40. <https://pdfs.semanticscholar.org/d54e/6b6f4b3e4f63c10ecb98433799e92379445c.pdf>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Jayadiningrat, Made Gautama, I Wayan Widiana, Nyoman Wiraadi Tria Ariani, & Ni Komang Widiani. 2022. *Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM) dan Penilaian Autentik terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 394–402. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.50268>. Diunduh pada 25 Januari 2026.
- Khadijah, A. S., Hasan, K., & Passinggi, Y. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Pinrang*. *Pinisi Journal of Education*, 12, 200–209.
- Kholis, M. N., & Maori, N. A. 2022. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Ipa Kelas V*. *JTINFO: Jurnal Teknik Informatika*, 11, 45-50. <https://doi.org/10.02220/jtinfo.v1i1.151>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Krismony, Ni Putu Aprilia, Desak Putu Parmiti, & I Gusti Ngurah Japa. 2020. *Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249-257. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264>. Diunduh pada 18 Agustus 2025.
- Kudri, A., & Maisharoh, M. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 36, 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Kusumaningputri, A. R. 2024. *Pembelajaran Ipa Fase B Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 81, 199–220. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1321>. Diunduh pada 18 Agustus 2025.
- Larasati, Putti, Ida Bagus Putrayasa, & I Nengah Martha. 2023. *Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>. Diunduh pada 25 Januari 2026.
- Leitão, R., Maguire, M., Turner, S., & Guimarães, L. 2022. *A Systematic Evaluation of Game Elements Effects on Students' Motivation*. *Education and Information Technologies*, 271, 1081–1103. <https://doi.org/10.1007/S10639-021-10651-8>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Lestari, Frita Dwi, Muslimin Ibrahim, Syamsul Ghufro, dan Pance Mariati. 2021. *Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. *Basicedu* 56: 5087–99.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Maola, P. S., Syifa, I., Handak, K., & Septiani, I. A. 2022. *Implementasi Strategi Guru Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SD Lab School Upi Cibiru*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 62, 10570–10578.
- Mardani, N.K., Nengah Bawa Atmadja, & I Nengah Suastika. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS*. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* Vol 5 No 1. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>. Diunduh pada 25 Januari 2026.
- Margunayasa, I Gede & I Wayan Lasmawan. 2024. *Game Edukasi Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73061>. Diunduh pada 25 Januari 2026.
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. 2023. *A Training of Wordwall Educational Game for Teacher's of SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 74, 988–997. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning Second Edition*. New York: Cambridge University Press.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. 2022. *Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran*. *Jser: Journal of Science and Education Research*, 11.
- Nabillah, Tasya, dan Agung Prasetyo Abadi. 2019. *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar. Dalam Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659–63.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. 2022. *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar*. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 71, 140–147. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Novianti, Chatarina, Berty Sadipun, dan John M Balan. 2020. *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik*. *Science, and Physics Education Journal SPEJ* 3 2: 57–75. <https://doi.org/https://10.31539/spej.v3i2.992>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Novyanti, Dewi, H. I., & Winata, W. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kognitif Anak dalam Pelajaran Bahasa Inggris*. *Jurnal Instruksional*, 41, 27–33.
- Nuraeni, E. R., Rustini, T., & Mulyana, A. 2023. *Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall Pada Pelajaran IPS Terhadap Kemampuan Pemecahan*

- Masalah Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 201-214.
- Nurhayati, & Nasution, J. S. 2022. *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII*. *Jurnal As-Said*, 21, 100–115.
- Nurhidayati, B. U., Nuswantari, N., & Wismarini, S. N. 2024. *Pengaruh Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan PPKn di SMP Negeri 12 Kota Madiun*. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora Senassdra* Vol. 3, No. 2, pp. 592-597.
- Nurhidayati, V., Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. 2023. *Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi*. *Jurnal Bina Gogik*, 102, 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>. Diunduh pada 21 Agustus 2025.
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmata, I. K. 2023. *Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 21, 599-603.
- Parmiti, Desak Putu, I Gede Wahyu Suwela Antara, & I Gusti Ayu Agung Manik Wulandari. 2022. *The Effectiveness of E-Scrapbook Media Containing HOTS Questions on Science Learning Outcomes of Elementary School Students*. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(3), 484–491. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i3.52078>. Diunduh pada 25 Januari 2026.
- Proulx, J. N., Romero, M., & Arnab, S. 2017. *Learning mechanics and game mechanics under the perspective of self-determination theory to foster motivation in digital game-based learning*. *Simulation & Gaming*, 481, 81-97.
- Rahman, S. 2022. *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ramadhani, D. A., & Muhroji. 2022. *Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 63, 4855–4861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>. Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Rasyid, Harun, & Mansur. 2019. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wahana Prima.
- Rati, Ni Wayan, Ida Bagus Putu Arnyana, Gede Rasben Dantes, & Nyoman Dantes. 2023. *HOTS-Oriented e-Project-Based Learning: Improving 4C Skills and Science Learning Outcome of Elementary School Students*. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 13, No. 6. <https://www.ijiet.org/vol13/IJiet-V13N6-1892.pdf>. Diunduh pada 25 Januari 2026.

- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. 2021. *Pelatihan membuat game edukasi wordwall untuk guru di kelurahan karaton*. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 22, 247-255.
<https://www.jabb.lppmbinabangsa.id/index.php/jabb/article/view/138>.
Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & ab, W. 2024. *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13, 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>.
- Rosyid, H. A., Palmerlee, M., & Chen, K. 2018. *Deploying learning materials to game content for serious education game development: A case study*. *Entertainment computing*, 26, 1-9.
- Sabirli, & Coklar. 2020. *Current Issues and Attitudes of Elementary School Students Against Course Access*. *World Journal on Educational*, 124, 326–338.
- Saefuddin, M. T., Wulan, T. N., Savira, & Juansah, D. E. 2023. *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 08 Nomor 03.
<https://doi.org/10.23969/Jp.V8i3.12005>. Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Sapdi, R. M. 2023. *Peran Guru dalam Membangun Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0*. *Jurnal Basicedu*, 71, 993–1001.
- Sardiman A.M. 2007. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sari, A. R., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. 2023. *Perancangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Augmented Reality Ar Menggunakan Assemblr Edu Di SMA Negeri 1 Bukittinggi*. *JATI Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 72, 1387-1394.
<https://mail.ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/7247>. Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Sari, D., & Lestari, N. D. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa*. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 22, 71–80. <https://doi.org/10.31851/Neraca.V2i2.2690>.
Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Sartika, R., Indrawati, J., & Marsidin, S. 2022. *Berbagai Teori Motivasi dalam Manajemen Pendidikan Islam*. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 0301,12–42. <https://doi.org/10.38073/Nidhomiyah.V3i1.839>.
Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Satyawan, I Made, I Wayan Lasmawan, I Wayan Artanayasa, I Ketut Iwan Swadesi, & I Ketut Yoda. 2023. *The development of interactive multimedia in e-learning*

- Undiksha to improve soccer learning outcomes in FOK Undiksha. Journal of Physical Education and Sport*, 23, 3468-3477. <https://efsupit.ro/images/stories/december2023/Art398.pdf>. Diunduh pada 25 Januari 2026.
- Selvia, D. 2021. *Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika. Science, and Physics Education Journal SPEJ*, 42, 47-55.
- Septiana, A. N. 2023. *Analisis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 31, 57–64. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/6749>. Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Septianti, N., & Afiani, R. 2020. *Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. As-Sabiqun*, 21, 7–17. <https://doi.org/10.36088/Assabiqun.V2i1.611>. Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Suarjana, I Made & I Made Citra Wibawa. 2022. *Pengembangan media website berbasis google sites pada materi statistika kelas IV sekolah dasar. Jurnal pendidikan dan konseling*, 44, 895-904.
- Suastra, I Wayan & Ketut Suma. 2024. *Media Video Pembelajaran Berbasis POWTOON pada Materi Rangkaian Listrik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru Volume 7 Nomor 1*. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73741>. Diunduh pada 25 Januari 2026.
- Sukmayasa, I Made Hendra, & I Nyoman Sudiana. 2023. *The effect of the whole language approach on learning motivation and productive communication skills of students. Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(1), 596-601. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2023.01.008>. Diunduh pada 25 Januari 2026.
- Sumomba, M., Hakim, A., & Febrianti, F. 2024. *Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Game Edukatif Alliritengae Maros. Jurnal Teknologi Pendidikan*, 41.
- Suryana, E., Iskandar, A. P., & Fransisca, Y. 2023. *Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada SMKN 3 Kota Bengkulu. Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 21, 85–88.
- 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*.
- Syachtiyani, Wulan Rahayu, & Novi Trisnawati. 2021. *Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi COVID-19. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2 1: 90–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>. Diunduh pada 21 Juli 2025.

- Syarifuddin, Ilyah, J. B., & Sani, A. 2021. *Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Kota Makassar*. Bata Ilyas Educational Management Review, 12, 51–56.
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, & Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Toaini. 2023. *Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar di SDN Lagoa 05*. Uhumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman, 131, 75–84.
- Ulung, I., & Isroqmi, A. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Matriks Menggunakan Web Google Sites*. Jurnal Pendidikan Matematika, 2, 466–484.
- Utami, R. P. 2023. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jurnal Riset Ilmiah, 22, 394–401. <https://doi.org/10.55681/Sentri.V2i2.400>. Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Waruwu, M. 2024. *Metode Penelitian Dan Pengembangan R&D: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 92, 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i2.2141>. Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Whildan, L. 2021. *Analisis Teori Perkembangan Kognisi Manusia Menurut Jean Piaget*. Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam 2, 11–22.
- Wibowo, A., & Rista Y. 2022. *Pengembangan Soal IPA Materi Siklus Air Berbasis Literasi Sains Menggunakan Aplikasi Quiziz Untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Journal Primary Education. Vol. 2, No. 2. 102 – 111.
- Widhiatama, D. A., & Brameswari, C. 2024. *The Effectiveness of Wordwall in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Literature Classes*. International Journal of Linguistics, Literature and Translation Issn: 0299, 15–24. <https://doi.org/10.32996/ijllt>. Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Widiana, I Wayan, I Wayan Kertih, Maria Goreti Rini Kristiantari, Desak Putu Parmiti, & Made Aryawan Adijaya. 2022. *The Effect of Project Based Assessment with Value Clarification Technique in Improving students' Civics Learning Outcomes by Controlling the Family Environment*. European Journal of Educational Research, 11(4), 1969-1979. <https://doi.org/10.12973/eu-er.11.4.1969>. Diunduh pada 25 Januari 2026.
- Wiguna, I Gusti Lanang Agung Pratama, Ida Bagus Putu Arnyana, I Nengah Suastika, & I Gusti Lanang Agung Parwata. 2023. *Media Pop-Up Book Berorientasi Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Topik Sistem Pernapasan Hewan dan Manusia Kelas V SD*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 7(3), 475–482. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.64700>. Diunduh pada 25 Januari 2026.

- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. 2023. *Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips MI/SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08September, 2100–2112.
- 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.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 52, 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>. Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Yu, Z., Gao, M., & Wang., L. 2021. *The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction*. *Journal Of Educational Computing Research*, 593. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0735633120969214>. Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Yusuf, A. M. 2015. *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zakiyah, S., Hasibuan, N. H., Yasifa, A., Siregar, S. P., & Ningsih, O. W. 2024. *Perkembangan anak pada masa sekolah dasar*. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 31, 71-79. <https://www.journal.yp3a.org/index.php/diajar/article/view/2338>. Diunduh pada 21 Juli 2025.
- Zhang, Q., & Yu, Z. 2022. *Meta-Analysis on Investigating and Comparing the Effects on Learning Achievement and Motivation for Gamification and Game- Based Learning*. *Education Research International*, 11. <https://doi.org/10.1155/2022/1519880>. Diunduh pada 21 Juli 2025.