

DAFTAR PUSTAKA

- A, M. N., & A, U. Z. (2021). The Role of Media Resources in the Process of Self-Education. *International Journal Papier Public Review*, 2(1), 49–53. <https://doi.org/10.47667/ijppr.v2i1.70>
- Abdullah, M. (2022). LEMBAGA PENDIDIKAN SEBAGAI SUATU SISTEM SOSIAL (Studi Tentang Peran Lembaga Pendidikan di Indonesia Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). *Mamba'ul'Ulum*, 38–48.
- Akdon, R. (2013a). *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. (Cetakan Ke). Alfabeta.
- Akdon, R. dan. (2013b). *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. (Cetakan Ke). Alfabeta.
- Alaudin, N. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PENDIRI: Jurnal Riset Pendidikan*, 1(2), 58–66.
- Amril, Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Amsari, D., Arnawa, I. M., & Yerizon, Y. (2022). Development of a local instructional theory for the sequences and series concept based on contextual teaching and learning. *Linguistics and Culture Review*, 6, 434–449. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6ns2.2136>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ardana, I. M., & Gunamantha, I. M. (2022). *PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PEMECAHAN MASALAH DENGAN PENDEKATAN 4C UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN*. 6(1), 24–32.
- Arif, M., Chapakiya, S., & Masturoh, U. (2025). Trends and Challenges in Islamic Education Learning Media for Early Childhood: a Systematic Literature Review. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 46–64. <https://doi.org/10.25078/pw.v10i1.4722>
- 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>
- Astuti, R., maslikhatun Nisak, N., Nadlif, A., & Zamzania, A. W. H. (2021).

- Animated video as a media for learning science in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 12051. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012051>
- Ayu, K., Prasasti, D., Widiani, I. W., & Japa, I. G. N. (2024). *Media Wordwalls Berbasis Soal HOTS terhadap Literasi Digital*. 5, 64–75.
- Ayu, R. (2020). *Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 51 Kaur [IAIN BENGKULU]*. http://repository.iainbengkulu.ac.id/5174/1/SKRIPSI_AYU_RUSALINA.pdf
- Azahra, A., Aisyah, D. R., Fitriah, M. F., & Anasta, N. D. C. (2025). Analisis Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 7(02), 10093–10106.
- Baridah, W. L. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Fiqih dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Nganjuk*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/30379/1/19760004.pdf>
- Bergmann, N., & Schubö, A. (2021). Local and global context repetitions in contextual cueing. *Journal of Vision*, 21(10), 9. <https://doi.org/10.1167/jov.21.10.9>
- Bureau, J. S., Howard, J. L., Chong, J. X. Y., & Guay, F. (2022). Pathways to Student Motivation: A Meta-Analysis of Antecedents of Autonomous and Controlled Motivations. *Review of Educational Research*, 92(1), 46–72. <https://doi.org/10.3102/00346543211042426>
- Burhan, B., Nurwidyayanti, N., Asdar, A., Swandi, A., & Rahim, A. (2024). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DAN ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT PULAU BALANGLOMPO. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(5), 9001–9007.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chakra Setiawan, H., Nugroho, W., & Abdur Rofi, H. (2022). The Importance Of Video As Learning Media According To Principle Of Media Production “Visuals.” *Asian Journal of Healthy and Science*, 1(3), 105–110. <https://doi.org/10.58631/ajhs.v1i3.15>
- Chow, J. C., Sayers, R., Fu, Y., Granger, K. L., McCullough, S., Kingsbery, C., & Morse, A. (2024). A Systematic Meta-Review of Measures of Classroom Management in School Settings. *Assessment for Effective Intervention*, 49(2), 60–74. <https://doi.org/10.1177/15345084231208671>

- Corpus, J. H., Robinson, K. A., & Liu, Z. (2022). Comparing College Students' Motivation Trajectories Before and During COVID-19: A Self-Determination Theory Approach. *Frontiers in Education*, 7(March), 1–8. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.848643>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darma, H., Vania, A. C., Adlu, R. A., Nurjanah, A., Syahfitri, K., Nisfa, S., Tryana, Y., & Jatmiko, D. B. (2025). Dampak Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 482–492.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi en-alter sources berbasis aplikasi powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Dinda Fabella Mulyana Putri, Masrurotul Mahmudah, & 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. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.918>
- Diputra, I. W. Y., & Sujana, I. W. (2023). *Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Subak Timbul pada Materi Kenampakan Alam dan Kenampakan Buatan*. 4, 173–185.
- DP, P. S. O., Rukajat, A., & Arifin, Z. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Al-Qur'an. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2046–2056. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1144>
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia

- dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Fitriani, L., Suhita, R., & Saddhono, K. (2020). *Local Wisdom in Learning Materials of Indonesian for Foreign Speaker at Sebelas Maret University*.
<https://doi.org/10.4108/eai.9-11-2019.2295061>
- Geertshuis, S., & Liu, Q. (2022). The challenges we face: A professional identity analysis of learning technology implementation. *Innovations in Education and Teaching International*, 59(2), 205–215.
<https://doi.org/10.1080/14703297.2020.1832904>
- Hanum, A., & Sari, N. P. (2022). The Effectiveness of the Blended Learning Model to Increase the Learning Motivation of Primary School Students. *Proceedings of International Conference on Multidisciplinary Research*, 4(1), 153–158. <https://doi.org/10.32672/pic-mr.v4i1.3762>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Haryanti, Y. D., Agung, I. G., Wulandari, A., Ketut, N., Trisiantari, D., Rosidah, A., Yonanda, D. A., & Maula, M. (2025). *Enhancing Project-Based Learning through Digital E-Modules in Elementary Schools*. 9(2), 263–277.
- Hasanah Lubis, L., Febriani, B., Fitra Yana, R., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 3(2), 7–14.
<https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>
- 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://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Hidayati, E. R. (2022). *Komparasi Minat Belajar Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Web Wordwall Dan Paper Test Di MI Ma'arif Patihan Wetan*. IAIN Ponorogo.
- Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133–151.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25299/baej.2023.15347>
- I Wayan Sadia. (2015). *Proceedings Seminar Nasional FMIPA UNDIKSHA V Tahun 2015 Membangun Insan yang Literasi Sains & Teknologi dan Berkarakter Melalui Implementasi Model Pembelajaran Sains-Teknologi-Masyarakat (STM)* I Wayan Sadia *Proceedings Seminar Nasional FMIPA*

- Ishaq, K., & Alvi, A. (2023). *Personalization, Cognition, and Gamification-based Programming Language Learning: A State-of-the-Art Systematic Literature Review*. <http://arxiv.org/abs/2309.12362>
- Jamaah, J., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Dampak Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) Berbasis Kearifan Lokal terhadap Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1833–1843. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.1123>
- Jaya, P. E. J. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Learning Comunity. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 36. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25134>
- Johansen, M. O., Eliassen, S., & Jenö, L. M. (2023). “Why is this relevant for me?”: increasing content relevance enhances student motivation and vitality. *Frontiers in Psychology*, 14(September), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1184804>
- Jumriani, J., Mutiani, M., Putra, M., Syaharuddin, S., & Abbas, E. (2021). The urgency of local wisdom content in social studies learning. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 103. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3076>
- Kadek Agus Toni Mahendra, Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, L. G. E. W. (2021). *ANALYSIS OF THE FORMATIVE ASSESSMENT PLANNING DURING ONLINE LEARNING: A CASE*. 8(2), 157–166. <https://doi.org/10.17977/um031v8i22021p157>
- Katawazai, R. (2021). Implementing outcome-based education and student-centered learning in Afghan public universities: the current practices and challenges. *Heliyon*, 7(5), e07076. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07076>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoe.hm.rcipublisher.org/index.php/ijoe.hm/article/view/34/62>
- Koç, A., & Kanadlı, S. (2025). Effect of Interactive Learning Environments on Learning Outcomes in Science Education: A Network Meta-Analysis. *Journal of Science Education and Technology*, 34(4), 681–703. <https://doi.org/10.1007/s10956-025-10202-7>
- Komalasari, I., Rusdiana, I., & Halisa, E. N. (2022). Kearifan Lokal dalam Kumpulan Puisi Banjar sebagai Media Pembelajaran pada Sekolah Menengah. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1, 73–79. <https://doi.org/10.33654/iseta.v1i0.1846>

- König, J., Jäger-Biela, D. J., & Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 608–622. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>
- Kurniasih, E. S., & Priyanti, N. (2023). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Diferensiasi Terhadap Kemampuan Literasi Baca, Tulis Dan Numerasi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(2), 398–498. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.8.2.398-498>
- Kurniawan, D., Asiyah, A., & Topano, A. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Antara Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Media Audio Dan Media Audio-Visual Pada Kelas V Di SD Negeri 58 Kota Bengkulu. *ISEJ: Indonesian Science Education Journal*, 3(2), 47–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.62159/isej.v3i2.162>
- Kusumandari, N., & Purnomo, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif Pijenan. *Journal of Nusantara Education*, 3(1), 11–21. <https://doi.org/10.57176/jn.v3i1.72>
- Lailiyah, N. N., & Widiyono, A. (2023). Pengembangan Media Diorama berbasis STEAM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *BASICA; Journal of Primary Education*, 3(1), 95–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.37680/basic.v3i1.3678>
- Lamm, K., Lamm, A., & Edgar, D. (2020). Scale Development and Validation: Methodology and Recommendations. *Journal of International Agricultural and Extension Education*, 27(2), 24–35. <https://doi.org/10.5191/jiaee.2020.27224>
- Limbu, S. (2024). Fostering Peer Evaluation and Cognitive, Affective, and Psychomotor (CAP) Domains in School Level Science Education: A Critical Reflection on the STEAM Approach. *International Journal of Research in Education and Science*, 10(2), 446–472. <https://doi.org/10.46328/ijres.3403>
- M. Sahib Saleh, Syahrudin Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Azis, S. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Eurika Media Aksara.
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Made, N., Meithayani, D., Ngurah, G., Agustika, S., & Sujendra, K. (2025). *Interactive Multimedia Based on Problem-Based Learning to Improve Student Learning Outcomes in Science Subjects*. 5(1), 31–39.

- Made, N., Sariwedani, G., Werang, B. R., & Sudarma, I. K. (2025). *Contextual-Based Interactive Learning Video Media to Improve Science Learning Outcomes of Grade VI Elementary School Students*. 13(2), 218–228.
- Marensi, V., Suarman, S., & Syahza, A. (2023). the Effectiveness of Using Word Wall-Based Learning Media in Increasing Students' Learning Activities on Economy Learning Subjects At Sma Pgri Pekanbaru. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 7(2), 407. <https://doi.org/10.33578/pjr.v7i2.9165>
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Pembelajaran Pendidikan Olahraga Berbasis Blended Learning untuk Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 133–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1222>
- Maulia, Safira, H. P. (2022). Peran Komunikasi Efektif Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Elementa*, 4(1), 15–24. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Mejía-Rodríguez, A. M., & Kyriakides, L. (2022). What matters for student learning outcomes? A systematic review of studies exploring system-level factors of educational effectiveness. *Review of Education*, 10(3), 1–35. <https://doi.org/10.1002/rev3.3374>
- Mendrofa, R. N., Fauzi, K. M. A., & Sitompul, P. (2024). Eksplorasi Keterkaitan antara Kearifan Lokal dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Riset HOTSPendidikan Matematika*, 4(1), 601–611. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1693>
- Meysandi, S. I., Zumrotun, E., & Widiyono, A. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD. *Kappa Journal*, 8(2), 225–229. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/kpj.v8i2.27265>
- Mifa Maulida. (2021). *EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO PODCAST SEBAGAI GAYA BELAJAR AUDIOTORIK DI SD ISLAM KREATIF*. 2(4), 1147–1152.
- Morgan, G. A., & Harmon, R. J. (2001). Data collection techniques. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 40(8), 973–976. <https://doi.org/10.1097/00004583-200108000-00020>
- Munirah, M. (2022). Integration of Cultural Values On The Learning of Speaking Skills. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 2(11), 2337–2346. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v2i11.634>
- Mutmainna AM, A. M., Dunakhir, S., & Tikollah, M. R. (2024). Pengaruh

- Kecerdasan Intelektual terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Akuntansi Di Smk Negeri 1 Pangkep. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 59–69. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v5i1.6414>
- Nashiroh, P. K., Ekarini, F., & Ristanto, R. D. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 43. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906>
- Nasution, A. N. H., & Adlini, M. N. (2022). Development of Scientific Approach-Based Learning Videos to Improve Student Learning Outcomes on Cell Biology. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(3), 844–853. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v23i3.pp844-853>
- Nefodov, D. (2023). History of Everyday Life as a Component of the School History Course. *Intellectual Archive*, 12(2). https://doi.org/10.32370/ia_2023_06_9
- Nihayah, R. W., Revina, S., & Usman, S. (2020). Sociocultural Drivers of Local Educational Innovations: Findings from Indonesia. *RISE Working Paper Series*, August, 20.
- Norhidayah, N. (2023). The Effect of Visual Learning Style on Learning Outcomes in Arabic Subjects. *Al-Muyassar: Journal of Arabic Education*, 2(1), 33. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v2i1.6581>
- Nugroho, R. A., Raharjo, T. J., Handoyo, E., Sumartiningsih, S., Yuwono, A., & Semarang, U. N. (2024). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 221–228.
- Nurjanah, S., Prawira, N. S., Zahra, S. P., Taufiqul Hakim, M. N., & Martyana Putri, A. J. (2025). Harmoni Pancasila dan Ilmu Pengetahuan: Telaah atas Tradisi dan Inovasi di Bandung. *Jurnal Pendidikan Non Formal*, 2(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jpn.v2i4.1699>
- Nurshifa, N., Desmayanasari, D., Noprisa, N., & Lestari, F. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Menggunakan Media Video Pembelajaran Pasca Covid-19. *Hipotenusa Journal of Research Mathematics Education (HJRME)*, 5(1), 46–55. <https://doi.org/10.36269/hjrme.v5i1.771>
- Ogea Pozo, M. del M. (2022). Into the Shoes of Visually Impaired Viewers. a Didactic Experiment To Improve Audiovisual Translation, Audio Description and English Skills. *International Journal for 21st Century Education*, 9(1), 73–87. <https://doi.org/10.21071/ij21ce.v9i1.15169>
- Ostrowska, M., Margitych, K., Bryzhak, N., Bopko, I., & Bedevelska, M. (2023). The Use of Creative Projects for the Enhancement of Primary School

- Students' Learning Motivation. *Revista de La Universidad Del Zulia*, 14(14), 890–907.
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 7(2), 167. <https://doi.org/10.31949/th.v7i2.4351>
- Patzak, A., & Zhang, X. (2025). Blending Teacher Autonomy Support and Provision of Structure in the Classroom for Optimal Motivation: A Systematic Review and Meta-Analysis. In *Educational Psychology Review* (Vol. 37, Issue 1). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10648-025-09994-2>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- 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/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Porto, A. C., Slavov, R., & Pimenta, M. A. (2023). Teacher Professional Development and Media Education in a Virtual Learning Environment. *Education and Self Development*, 18(2), 27–36. <https://doi.org/10.26907/esd.18.2.03>
- Pratama, A., & Sumardi, M. S. (2022). Contextual Teaching and Learning Using Local Content Material on Students' Reading Comprehension at a Junior High School in Indonesia. *SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education*, 3(2), 184–194. <https://doi.org/10.35961/salee.v3i2.494>
- Pratiwi, R. (2022). Penggunaan media audio visual berbasis animaker terhadap hasil belajar menyimak pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar: indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247–1255. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3069>
- Prayoga, P. S., Parmiti, D. P., & Margunayasa, I. G. (2022). *Interactive Learning Multimedia Containing Balinese Traditional Games in Thematic Learning*. 5(16), 383–393.
- Program, S., Science, E., & Ganesha, U. P. (2023). *I MADE SATYAWANI , I WAYAN LASMAWAN2 , I WAYAN ARTANAYASA3 , I KETUT IWAN SWADESI4 , I KETUT YODA*. 23(12), 3468–3477. <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.12398>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of*

Mandalika, 4(8), 323–329.

- Putri, D., Bintari, W., Rakhmadian, M., Purwati, T., & Amrullah, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Economic and Education Journal*, 6(2), 429–445. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). *Media pembelajaran menggunakan video atraktif pada materi garis singgung lingkaran*.
- Putri, M., Ida, I., & Surya, B. (2021). *Multimedia Interactive Learning in Science Subjects for Grade Fourth Elementary School Students*. 4, 201–212.
- Putu, N., Diah, S., Bayu, G. W., & Sudatha, I. G. W. (2021). *HOTS-based Instrument for Assessing Students Science Learning Outcomes in Elementary School*. 5(2), 231–241.
- Radhitanti, A., Kusumawati, Y. A., & ... (2024). Designing Infographics to Disseminate Information on Sea Turtle Conservation at Sekolah Alam of BSTC. *Jurnal Pengabdian ...*, 6, 28–34. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/4677%0Ahttp://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/4677/3033>
- Rahmawati, I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF BERBASIS WEB APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI KESETARAAN PECAHAN MATA UANG KELAS II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06).
- Rahmi, W. (2024). Pemanfaatan Media Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pai Di Sd Kharisma Bangsa. *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 20(1), 2047–2787. <http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/azkia>
- Rista, B. V., Agung, A., Agung, G., & Ujianti, P. R. (2020). *Validity and Reliability: An Ability Assessment Instrument to Identify the Number Concept*. 3, 144–152.
- Rosfiani, O., Bella, S., Miftahfarid, A., Harlan Fahrurrozi, A., & Rozaktana, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Konsep Pada Siswa. *Journal on Education*, 7(2), 9326–9337. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.7877>
- Sabdarini, C., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3765–3777.
- Sadita, S. E., & Syafitri, S. (2024). Analisis dan implementasi pendidikan dasar sebagai proses pewarisan budaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7190–7197.

- Safitri, A. N., Ahmad Ilham Asmaryadi, & Muhammad Subhan. (2025). Pengembangan Kuis Menggunakan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 01 Padang Laweh Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(2), 376–382. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i2.2291>
- Safwaan, Zamakda, A. (2022). The Impact of Educational Technology and Frequency of Usage : The Case of Saudi Arabian Universities Safwaan Zamakda Allison University of the Highlands and Islands , Stornoway , Outer Hebrides , Scotland , UK. *Social Science Research Network*, 1–15.
- Salmia, S. S. (2023). Development of Quality Instruments and Data Collection Techniques. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 6(1), 119–124. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v6i1.7527>
- Samuel Nababan, R., Lumbanraja, B., Lumban Gaol, R., Sinaga, R., & Remigius Abi, A. (2023). Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 177055 Sigalogo Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal on Education*, 6(1), 3388–3400. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3407>
- Sanjaya, I. G. A., & Suma, K. (2025). *Tri Hita Karana Socio-Cultural Oriented Digital Comic Media to Improve Students ' Cultural Literacy on the Topic of Cultural Heritage for Grade V Elementary School*. 5(1), 93–104.
- Saputra, K. B., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WONDERSHARE FILMORA PADA MATERI SENI LUKIS UNTUK SISWA SMP. *Akademika*, 12(01), 251–267.
- Saputri, D. A., & Junianto, M. R. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pemanfaatan Material Lokal Guna Pengembangan Ekowisata Berbasis Local Wisdom Desa Sidem. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka (JPMB)*, 1(1), 20–28. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v1i1.3>
- Saragi, R., & Teguh, I. M. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Menggunakan VideoScribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V*. 10(1), 98–107.
- Sarah, S., Prasetyo, Z. K., Wilujeng, I., Maftukhin, A., Saputra, A. T., & Aswita, D. (2020). Implementation of contextual physics learning models based on the local potential to improve creative thinking skills and living values. *ACM International Conference Proceeding Series*, May 2021. <https://doi.org/10.1145/3452144.3452254>
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*.
- Satyawan, I. M., & Swadesi, I. K. I. (2021). *The Effectiveness of Online Learning Through Undiksha E- Learning During the Covid-19 Pandemic*. 5(2), 191–

- Setiawan, Y., & Andrianto, D. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun. *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 83–97.
- Setyawati, N. K., Japa, I. G. N., & Gading, I. K. (2022). *Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 10(3), 489–500.
- Shi, Q. (2024). A Study of the Relationship Between Learning Motivation and Learning Strategies in Primary School Students. *Research and Advances in Education*, 3(6), 50–74. <https://doi.org/10.56397/rae.2024.06.06>
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886–893. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Simbolon, N., Suartama, I. K., Studi, P., Pendidikan, T., & Ganesha, U. P. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA. 11*.
- Siroj, R. A., Afgani, W., Fatimah, F., Septaria, D., & Salsabila, G. Z. (2024). Metode penelitian kuantitatif pendekatan ilmiah untuk analisis data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 11279–11289.
- Sriartha, I. P., & Suastika, I. N. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS*. 8(2), 62–71. <https://doi.org/10.23887/pips.v8i2.3732>
- Suantara, K. A., Gading, I. K., & Sanjaya, D. B. (2023). *E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Satua Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar*. 7(2), 198–206.
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). *Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia*. 6, 328–339.
- Sugihartini, N., Eka, P., & Marvilianti, D. (2022). *DEVELOPING INTERACTIVE MEDIA FOR ASSESSMENT AND*. 19(1), 56–65.
- Supriatna, N., Sukmayadi, Y., & Gunawan, I. (2025). Implementing Western musical notation in teaching Sundanese titilaras: Qualitative action research. *Cakrawala Pendidikan*, 44(1), 21–37. <https://doi.org/10.21831/cp.v44i1.79481>
- Suwarma, D. M., Munir, M., Wijayanti, D. A., Marpaung, M. P., Weraman, P., & Hita, I. P. A. D. (2023). Pendampingan belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan calistung dan motivasi belajar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1234–1239.
- Thamrin, H., Ridho, H., Sinaga, R. P. K., Ritonga, F. U., Nasution, F. A., &

- Purwanto, C. P. (2022). Local wisdom in natural resources management of freshwater fish In Lau Teba. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1115(1), 12104. <https://doi.org/https://doi.org/10.1088/1755-1315/1115/1/012104>
- Trianingsih, R. (2017). Pendidikan dalam proses kebudayaan yang multikultural di Indonesia. *Tarbiyatuna Kajian Pendidikan Islam*, 1(1), 1–12.
- Urhahne, D., & Wijnia, L. (2023). Theories of Motivation in Education: an Integrative Framework. In *Educational Psychology Review* (Vol. 35, Issue 2). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09767-9>
- Usman. (2025). Studi literatur tentang pembelajaran matematika berbasis teknologi dengan pendekatan kearifan lokal. *Seminar Nasional Teknologi, Kearifan Lokal Dan Pendidikan Transformatif (SNTEKAD)*, 2(1).
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Platform Wordwall dalam Pembelajaran SKI: Systematic Literatur Rivew Institut Agama Islam Datuk Laksemama Bengkalis , Indonesia Development of Interactive Learning Media Using the Wordwall Pla.* 5(2), 723–738. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1332>
- Verawati, N. (2024). Raising the issue of local wisdom in science learning and its impact on increasing students' scientific literacy. *IJETE*, 4(1), 601–611. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/ijete.v1i1.10881>
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
- Wang, Q., & Xue, M. (2022). The implications of expectancy-value theory of motivation in language education. *Frontiers in Psychology*, 13(November), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.992372>
- Wibawa, I. M. C., Margunayasa, I. G., Wayan, N., & Widiastini, E. (2023). *Needs Analysis : Development of Contextual Approach Learning Tools Based on Local Balinese Wisdom*. 7(4), 734–741.
- Wibawa, I. M. C., Widian, I. W., & Jampel, N. (2024). *How EthnoEducation is Essential and Linked to the Science Learning in the 21 st Century Paradigm ?* 12(1), 11–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v12i1.82441>
- Widian, I. W. (2022). *Game Based Learning dan Dampaknya terhadap*

- Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. 10(1), 1–10.*
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education, 5(2), 3928–3936.*
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 2(1), 102–118.* <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Xiaorui, C., & Junqing, Y. (n.d.). 政府人才补贴对企业员工创新行为的影响机制.
- Yolanda, N. S., & Laia, N. (2023). Validitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Powtoon. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains, 7(2), 319–331.* <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v7i2.4354>
- Yulistina, D., & Arianti, B. D. D. (2019). E-Katalog Sebagai Sistem Informasi Pemasaran Kopi Sapit Berbasis Web. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika, 3(2), 45–52.* <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i2.1766>
- Yusop, S. R. M., Rasul, M. S., Yasin, R. M., Hashim, H. U., & Jalaludin, N. A. (2022). An Assessment Approaches and Learning Outcomes in Technical and Vocational Education: A Systematic Review Using PRISMA. *Sustainability (Switzerland), 14(9).* <https://doi.org/10.3390/su14095225>
- Zahren, Yogica, R., & Fitri, R. (2025). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Biologi: Sistem Literatur Review. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education, 3(1), 25–33.* <https://doi.org/10.70115/cahaya.v3i1.280>
- Zakaria, N., & Anak Sili, E. (2023). Keberkesanan aplikasi Wordwall dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa seloka boros dan jimat bagi pelajar tingkatan 4. *Al-Azkiyaa - Jurnal Antarabangsa Bahasa Dan Pendidikan, 2(1), 32–54.* <https://doi.org/10.33102/alazkiyaa45>
- Zhang, H., Yang, J., & Liu, Z. (2024). Effect of teachers' teaching strategies on students' learning engagement: moderated mediation model. *Frontiers in Psychology, 15(December), 1–10.* <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1475048>