

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprjono.(2012). cooperative learning: Teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anwar,Zulkifli (2019). Efektivitas penggunaan media Wordwall (Jidarun Al kalmah) dalam penggunaan kosakata bahasa Arab siswa kelas X SMA Negeri 1 PANGKEP
- Agustina, Cdan Wahyudi, T .(2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android untuk memperkenalkan pakaian adat Indonesia. IJSE- Indonesian journal on software Engineering,1(1),p.3
- AH sanaky, Hujair.(2013). Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif. Yogyakarta: Kaubaka diantara
- Akbar, Sa'dun.(2013).Istrument perangkat pembelajaran. Bandung PT Remaja Rosdakarya
- Anwar khoirul.(2014). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam turunan fungsi melalui model pembelajaran jigsaw berbantuan student activities handout. Jurnal kreano,issn:2086-2334 Oleh jurusan matematika FMIPA UNNES volume 5 No 2
- Arif S. Sadiman,dkk.(2014). Media pembelajaran: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT Raja Grapindo Persada
- Costikyan, G (2013) UncertaintyIn Games,The MIT Press, cambride
- Darmadi, Hamid. (2014).Metode Penelitian Pendidikan social. Bandung: Alfabeta
- Daryanto.(2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gravita Media
- D.Prasetyo and N.Hardjono,” Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (Mtk) Siswa Sekolah Dasar,” jurnal pendidikan dasar borneo, vol02,no.01, pp.2685-9645,2020
- Fauhah, H (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar siswa. Jurnal pendidikan ADministrasi perkantoran (JPAP), 9, 321-334
- Ilahi, Mohammad Takdir.(2012). Pembelajaran Strategi dan Mental Vocational Skill. Jogjakarta: Diva Press.
- Irham Halik, membuat games edukasi dengan wordwall
(<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/>) diakses pada 28 september 2020 pukul 21:34

- Moore Keith L, Dalley Arthur F, Agur Anne MR. (2014). Clinically Oriented Anatomi ,7th ed. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins
- Musfiqon. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Melansari, Oktora. Belajar bersama dalam jaringan “ Wordwall teaching resourch, cara unik belajar sambil bermain. lpmpdki.kemendikbud.go.id, di akses pada 31 Maret 2022
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2012). Pendidikan dan Perilaku kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta
- Purwanto.(2012). Metodologi Penelitian kuantitatif untuk psikologi dan pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.
- Purnomosidi,dkk.(2018). Senang Belajar Matematika. Jakarta:kementrian pendidikan dan kebudayaan
- R.A Rahman and D. Tresnawati, “ pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia ,” jurnal algoritme sekolah tinggi teknologi Garut, vol.13,no. 1, pp 2302-7339,2016
- Rostina Sundayana, Rostiana.(2016). Media dan alat peraga dalam pembelajaran Matematika Bandung: CV. Alfabeta
- Rusman. (2015). Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian. Jakarta: PT. Rajawali Pers
- Rusman.(2012). Model- model pembelajaran. Depok: PT Grafindo Persada
- Rusmono.(2017). Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning itu perlu: untuk meningkatkan profesionalitas guru. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Sherinto, wordwall, aplikasi bermain sambil belajar, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>) di akses pada 28 september 2020 pukul 21:39
- Slameto.(2013). Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta:Rineka Cipta
- _____.(2015). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana,Nana.(2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono.(2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatit, dan R&. Bandung: Alfabeta

Sugiyono.(2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods).Bandung: Alfabeta

Sugiyono.(2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta,CV.



THE
Character Building
UNIVERSITY