

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya
- Ananda, L. J & Cici Annisa. (2020). Pengembangan Media Monopoli Tematik Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Pada Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur. *SEJ (School Education Journal)*, 132.
- Ananda, L. J dan Nuraini. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 101969 Tanjung Purba. *SEJ: School Education Journal*, 8-16.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Hasan dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, Klaten, Jawa Tengah.
- Hasnida. 2015. *media pembelajaran kreatif, mendukung pembelajaran pada anak usia dini*, Jakarta timur: luxsiam
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pembelajaran inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media
- Isnu hidayat. 2019. *50 strategi pembelajaran populer*, Yogyakarta: DIVA Press
- Istarani. 2012. *58 model pembelajaran inovatif*, Medan: media persada
- Istarani & Intan Pulungan. 2015. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan : Media Persada
- Kadir, A, & Hanun, A. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Kurniawan, D. (2019). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta
- Prastowo. A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana
- _____. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta. Diva Press
- Purbatua dkk. 2016. *Media pembelajaran dan pelayanan BK*. Medan: perdana mulya sarana
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.

- Rasyid, I. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*, 7(1), 91-96
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Sanjaya, wina. 2019, *Media komunikasi pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- 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.
- Sediasih. 2017. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Make a Match Pada Mata Pelajaran PKN Di Kelas V SDN Karyawangi 2*. JPSPD, 3 (1), 74-81.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta:
- Syaiful Bahri Djamarah. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Turohmah, Fauzia, Elsa Mayori, and Resna Yuliana Sari. "Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 14.1 (2020): 13-19