

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, Nur dan Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN CIRACAS 05 PAGI. *Pionir: Jurnal Pendidikan*. Vol 11 (2).
- Aini, Firosa Nur. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 249–255.
- Aini, Yulia Isratul. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25), hal. 2-3.
- Alaeda, Putri Rahma. (2022). *Pengaruh Aplikasi Word wall Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Pemahaman Siswa SD* (Doctoral dissertation). Bandung: FKIP UNPAS.
- Arifin, Zaenal. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Budiarjo. (2019). *Implementasi Evaluasi Pembelajaran*. Pandeglang: Rumah Belajar Matematika Indonesia.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mujiyono. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dinah, Aulia Jelia. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN Gekbong 1 Kabupaten Cianjur* (Skripsi). Bandung: Program Sarjana Universitas Pasundan.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fitri, Amalia, Anggayudha A. Rasa, Aldila Kusumawardhani, Kinkin K. Nursya'bani, Kristianti Fatimah, dan Nur Ilmu Setianingsih. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Harjanto. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2021) Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. Diakses dari: <https://belajar.kemdikbud.go.id/SitusArtikel/pengembangan-kurikulummerdeka-belajar>.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (Permendiknas nomor 22 tahun 2006). Jakarta. Diakses dari https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/permen_tahun2006_nomor22.pdf
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maolani, Rukaesih. A., dan Ucu Cahyana (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Masyhud, S. (2016). *Metedologi Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, dan Windy Aprilia. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: Alfabeta.
- Kasiati, dan Ni Wayan Dwi Rosmalawati. (2016). *Kebutuhan Dasar Manusia I*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Nurfadhillah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Permana, Septariawan Prasetya, dan Kasriman Kasriman. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839
- Pratama, Loviga Denny, Wahyu Lestari, dan Ahmad Bahauddin. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?. *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.
- Pratiwi, Maulidatul Kurnia, dan Sifak Indana. (2022). Pengembangan EModul Berbasis QR-Code untuk Melatihkan kemampuan Literasi Digital Siswa pada Materi Perubahan lingkungan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(2), 457-468. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2.p457-468>
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Purnamasari, Sulfi, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, dan Fiqoh Afriliani. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui

- Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.32493/aljpkm.v3i1.17052>
- Purwanto, Erwan Agus, dan Dyah Ratih Sulistyastuti. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial (Edisi Kedua)*. Yogyakarta: Gava Media
- Pusparani, Herlina. (2020). Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), hal. 272.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rini, dan Ulhaq Zuhdi. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. 11(1), H. 65-74.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina. (2017). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Savira, Annisa, dan Rudy Gunawan. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460.
- Setiawan, Andi. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Siagian, Galdo Immanuel, dan Daitin Tarigan. Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education* 6.1 (2023): 886-893.
- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 386-397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Silalahi, Tauada. (2020). *Bahan Perkuliahan Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Solikah, Halimatus. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.

- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. (2017). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2014). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, Ima Rahmawati, Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, Nita Suleman, Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, dan Dewi Anzelina. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Supendi, Pepen dan Nurhidayat (2007). *Fun Game*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Suryani dan Hemdriyadi. (2018). *Metode Riset dan Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suryani, Nunuk., Achmad Setiawan, dan Aditin Putra. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya. Analisis dibidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wafiqni, Nafia, dan Fanny Mestyana Putri. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.
- Wahyuning, Sri. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Widayati, Yohana Tri. (2017). Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal. *Jurnal Komputaki*, 3(1), 1-14.
- Widoyoko, Eko Putro. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winatha, Komang Redy, dan I Made Dedy Setiawan. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, dan Muhammad Khoiron. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial Tinjauan Teritis dan Pedooman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.