

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., Maulidiana, S., Setyaningrum, V., Lestari, L. P. S., Ningrum, W. W., Astuti, N. M., Nelly, Ilyas, F. S., Ramli, A., Kurniati, Y., & Yuliastuti, C. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Praktis)* (Efitra & Sepriano, Eds.; Cetakan Pertama). Sonpedia Publishing Indonesia.
- Astuti, W. Y. H. S., Ramly, & Ahiri, J. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisio (STAD) Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(3), 122–130.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Djaali, H. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT. Bumi Aksara.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313.
- Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sejak Dini*. PM Publisher.
- Hayati, S. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Pustaka Satu.
- Hidayat, W., Jahari, J., & Shyfa, C. N. (2020). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 14(1), 308–317.

Hunaepi, Samsuri, T., & Afrilyana, M. (2014). *Model Pembelajaran Langsung (Teori Dan Praktik)*. Duta Pustaka Ilmu.

Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.

Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi GurU (JIPG)*, 2(2), 111–116.

Lubis, E. A., Herliani, R., Sibarani, C. G. G. T., & Hasibuan, N. I. (2022). *Strategi Belajar Mengajar (Cetakan Pertama)*. Obelia.

Malini, P. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 4 Jeneponto. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication (JETCLC)*, 38–44.

Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. (2022). 3. *Buku Model Pembelajaran Inovatif Ebook-Isbn*. LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.

Mardalisnar. (2022). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) pada Materi Lamaran Pekerjaan Mata Pelajaran B. INDONESIA bagi Peserta Didik Kelas XII IIA 1 MAN I Kampar Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 753–765.

Miftah, & Lamasitudju, C. A. (2022). Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 10(1), 75–84.

Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 189–199.

- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nafisah, D., & Wahyuningsih, U. (2023). Efektifitas Pembelajaran Langsung pada Mata Pelajaran Produktif Tata Busana. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3492–3499.
- Pujiyanti, F. (2015). *Rahasia Cepat Menguasai Laporan Keuangan Khusus Dengan Akutansi Dasar*. Lembar Langit Indonesia.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). *Abdi Laksana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall*.
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6.
- Puspitasari, D. Y., Haryanto, H., & Sofyan, S. (2022). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik. *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1103–1109.
- Santosa, S., & Andrean, S. (2021). Pengembangan dan Pembinaan Karakter Siswa dengan Mengoptimalkan Peran Guru Sebagai Contextual Idol di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 952–957.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Sarumaha, M. S. (2020). *Memberdayakan Masyarakat Melalui Hasil Kebun Sebagai Keunggulan Lokal (Studi Kasus Kebun Singkong Dusun Tarahoso Desa Hilimbaruzo Kecamatan Mazo Tahun 2019)*.

- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Sobri, M. (2020). *Kontribusi Kemandirian Dan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar*. Guepedia.
- Sudaryana, B., & Agusiady, R. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Sudjana. (2016). *Metode Statistika*. Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supartini, K. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Direct Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Food and Beverage pada Kompetensi Menerapkan Teknik Platting dan Garnish. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 194–199.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 95–105.
- Suratno. (2019). *Bahan Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa*. CV IRDH.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-model Pembelajaran*. Holistica.
- Sya'bani, Y. A., Sukidin, & Tiara. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 8(2), 63–74.
- Windu, I. G. N. A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Dengan Pembelajaran Direct Instruction Berbantuan Google Classroom. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 8(2), 1–14.
- Yurisma, I. O., Lian, B., & Kurniawan, C. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Divisions (STAD) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 591–601.