

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara (Edisi 2)
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arimbawa, I. G. P. A. 2021. Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324-332.
- Daryanto, 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Destyana, V. A., dan Surjanti, J. 2021. Efektivitas penggunaan google classroom dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 1000-1009.
- Febryananda, I. P., dan Rosy, B. 2019. Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal pendidikan administrasi perkantoran*, 7(04), 170-174.
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harsiwi, U. B., dan Arini, L. D. D. 2020. Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Haryono, A. D. 2015. Metode praktis pengembangan sumber dan media pembelajaran. Malang: *Genius Media dan Pustaka Inspiratif*.
- Hidayat, H. 2021. Pengaruh Metode Inkuiri terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas V di SD Negeri 3 Dompu Tahun Pembelajaran 2020/2021. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(2), 99-112.
- Ilmiyah, N. H., dan Sumbawati, M. S. 2019. Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Indayani, L. 2015. Peningkatan prestasi belajar peserta didik melalui penggunaan media KIT IPA di SMP Negeri 10 Probolinggo. *Jurnal Kebijakan dan pengembangan pendidikan*, 3(1).
- Junaidi, J. 2019. Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.

- Khairunisa, Y. 2021. Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject. *MEDIASI Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47.
- Komariyah, S., dan Laili, A. F. N. 2018. Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 4(2), 53-58.
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan media WordWall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Margono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Penerbit: Rineka Cipta.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., dan Aprillia, W. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopati. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Nenohai, J. M., Garak, S. S., Ekowati, C. K., dan Udil, P. A. 2021. Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101-110.
- Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267-279.
- Putra, A., Syarifuddin, H., dan Zulfah, Z. 2018. Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Penemuan Terbimbing dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Penalaran Matematis. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 56-62. doi:10.32939/ejrpmv1i2.302.
- Putra, N. E., dan Eminita, V. 2018. Pengaruh Ekstrakurikuler Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 1).
- Ricardo, R., dan Meilani, R. I. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Rusman, R. 2014. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think-Pairs Share (TPS). *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 67-79.
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama

- Rusyita, L., Harjono, N., dan Airlanda, G. S. 2018. Peningkatan proses dan hasil belajar tema 8 subtema 1 muatan IPS melalui model pembelajaran *problem based learning* pada siswa kelas 4 SDN Ledok 07 Salatiga semester II tahun pelajaran 2017/2018. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(7), 603-612.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa Sma. *Biodik*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/10.22437/Bio.V5i2.7590>
- Sinaga, Y. M., dan Soesanto, R. H. 2022. Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845-1857.
- Somayana, W. 2020. Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode pakem. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283-294.
- Sudipa, I. G. I., Cakranegara, P. A., Ningtyas, M. W. A., Efendi, E., dan Wahidin, A. J. 2022. Penilaian Aspek Keaktifan Belajar Mahasiswa Menggunakan Metode ORESTE. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(3), 436-447.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana. 2016. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharti, S. P., Sumardi, M. K., Hanafi, M., dan Hakim, L. 2020. *Strategi belajar mengajar*. Jakad Media Publishing.
- Sulistiyanti, L., Siahaan, J., dan Junaidi, E. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Dipadukan dengan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Kimia. *Chemistry Education Practice*, 2(1), 17-23.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., dan Cahyani, V. P. 2021. Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. In *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar* (Vol. 1, No. 1, pp. 95-105).
- Upadana, I. W. A. 2021. GAME INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA BALI DI SMA NEGERI 3 AMLAPURA. *Subasita: Jurnal Sastra Agama dan Pendidikan Bahasa Bali*, 2(2), 74-82.

- Wibowo, N. 2016. Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139. Permendikbud, I. B., dan oleh Pendidik, P. H. B. (2015). Karina Nurcahyani A., Haryono 2, dan Nanik Dwi N 2. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 4(2).
- Winarti, W. 2013. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap dengan Metode Menjodohkan Kotak. *Dinamika Pendidikan*, 8(2), 123 -132.



THE
Character Building
UNIVERSITY