

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, D., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran* (h. 6). Yogyakarta: CV Kaaffah Learning Center.
- Apriyani, Yayuk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Powerpoint* Untuk Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-56.
- Arikunto, S., (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (h. 10). Jakarta: Rineka.
- Nurhayati, Isti (2021). *Pengembangan Media Wordwall Berbasis Games Online Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Muatan Ipa Kelas IV SD Negeri Salam* (skripsi). Tersedia dari Sarjanawiyata Tamansiswa Digital Repository.
- Gandamana, A., & Shindy A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas Iv Di Sdn 060912 Medan Denai T.A. 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18(1), 36-45.
- Gandamana, A., & Marisa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagai Mana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 Sd Negeri 10 Rantauprapat. *Elementary School Journal*, 11(3), 213-221.
- Irham Halik, “Membuat Game Edukasi Dengan *Wordwall*” (<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-wordwall/> Akses 18 Januari 2023).
- Juanda, Anda. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu* (h. 8-10). Cirebon: CV. CONFIDENT.
- Naeklan S., Eva. B. S., Robenhardt. T. (2019). *Ketrampilan Dasar Pendidikan di SD* (h. 54-57). Medan: Unimed Press.
- Novyanti, Happy, A.D., & Widia D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 27-33.
- Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161-174.
- Putri, Anggianna. (2022). Efektivitas Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884 – 6892.

- Rahim, Rika & Masniladevi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Web Wordwall* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1165-1172.
- Serly, Ayunda. (2022). *Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah di SMPN Purwodadi* (Skripsi). Tersedia dari UNISMA Repository.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif dan psikologi. In Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sherianto, *Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar*, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>). Diakses pada 18 Januari 2023 pukul 21.39).
- Sri Milfayetty., Anita Y., Nuraini., & Edidon H. (2018). *Psikologi Pendidikan* (h. 29-30). Medan: PPs Unimed.
- Usep S., Amit, S.M., Dyah A., & Cecep M. (2022). *Media Pembelajaran* (h. 136). Bandung: CV. Widina Media Utama.
- Wulandari, Eka. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Articulate Storyline Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV SDN 091505 Afdeling C Balimbingan Kecamatan Tanah Jawa T.A. 2021/2022* (Skripsi tidak diterbitkan). Medan: Program Studi PGSD UNIMED.
- Zhenith, S.P., Alingga, R., Latifa, N.A., & Atik, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri Gunung Sugih. *Journal of Social Science Education*, 2(2), 136-148.