

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Asvi. Adam W. 2007: *Seabad Kontroversi Sejarah*. Yogyakarta: Ombak

Budiastuti, D. (2022). *Validitas dan reliabilitas penelitian*.

Hasan, Hamid. 2012. *Pendidikan Sejarah Indonesia*. Bandung : Rizqi Press

Jennah, R. (2009). *Media pembelajaran*.

Maryanti, Sri dkk. 2020. *ASSESSMENT FOR LEARNING*

EDUCANDY & WORDWALL. Jawa Barat: Yayasan Rumah Rawda Indonesia.

Nata, H. A. (2014). *Sejarah pendidikan islam*. Kencana.

Sutrisno, S., Wardah, W., Panjaitan, M., Marlina, S., Manurung, A. K. R., Sinaga, Muhamad & Abidin, Z. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN: KONSEP DAN APLIKASI*. Penerbit Tahta Media.

Suherdi, D. (2021). *Peran literasi digital di masa pandemik*. Cattleya Darmaya Fortuna.

Tanjung, Flores dan Nasution, Abdul Haris. 2015. *Telaah Kurikulum dan Pembelajaran Sejarah*. Medan : Unimed Press.

Jurnal :

- Afiyanti, Y. (2008). Validitas dan reliabilitas dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12(2), 137-141.
- Erawati, I., Darwis, M., Nasrullah, M., & Makassar, U. N. (2017). Efektivitas Kinerja Pegawai pada Kantor Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. *Jurnal Office*, 3(1), 13.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman, 11.
- Ibrahim, M. A., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Perolehan Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III. *BINTANG*, 3(2), 377-386.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195-202.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes perolehan belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 94.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan perolehan belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.

- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86-90.
- Pradana, A. G. (2019, October). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. In Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK) (Vol. 2, No. 1, pp. 49-53).
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall untuk Meningkatkan Perolehan Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 4(1).
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855-6865.
- Zahro M, Sumardi dan Marjono. 2017. *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. Jurnal Historica. 1 (1). 1-11 (Diakses pada 28/10/19)

