

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(4), 5794–5800.
- Annisa Mardatillah¹, Hadiyah Putri², Nadia³, Nur Khalizah Tanjung⁴, E. S. U. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. 9(November), 98–105.
- Aprilia, D. P., & Madiun, U. P. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi*. 5.
- Arsyad Azhar, 2016, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers
- Aryansah, F. (2021). Pelaksanaan Question Student Have Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(1), 91. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i1.4880>
- Ayu, I. G., & Agustiana, T. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Sikap Ilmiah Pada Siswa Kelas V Sd Gugus I Kecamatan Nusa Penida*. 3, 15–21.
- Crompton, H., Lin, Y., Burke, D., & Block, A. (2018). *Mobile Digital Games as an Educational Tool in K-12 Schools*. 3–17.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). *Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah*. 03(June), 363–368.
- Fidya, I., & Oktaviana, E. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall*. 219–227.
- Inggit Dyaning Wijayanti¹, A. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipsmi/Sd*. 08(September), 2100–2112.
- Khofifah, F., Ramadhanti, F., Setyawan, A., Citrawati, T., Madura, U. T., & Timur, J. (2020). *Identifikasi Permasalahan Hasil Belajar Muatan IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 480–488.
- Kristanto, A. (n.d.). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya
- Lestari, R. D. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya*. 2(2), 111–116.
- Mauliandri, R., Saragih, S., & Kartini. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Teori Belajar Bruner Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp*. 12(1), 895–907.
- Mei, V. N., Zaharah, F., Husna, M., Sa, N., Aminah, S., & Wismanto, W. (2024). *How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar aplikasi media pembelajaran tingkat SD , begitu pula*

pengelompokan dalam media. 3(2).

- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., Aprillia, W., & Dahlan, U. A. (2021). *INNOVATIVE : Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education. 1*, 552–560.
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., Cahyaningsih, U., & Majalengka, U. (2020). *Bernas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. 1(2)*, 76–81.
- Neni Isnaeni dan Dewi Hildayah. (2020). *Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. 1(5)*, 148–156.
- Nisa Aulia Nasution, Lala Jelita Ananda, Laurensia Masri Perangin Angin, Lidia Simanihuruk, D. F. P. A. (2023). *Hubungan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Nur Fadhillah Medan Tahun Ajaran 2022/2023. 2017*, 115–124.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. 7(1)*, 140–147.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. 03*, 171–187.
- Nurwanti, T., Bahtiar, R. S., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). *Kajian Literatur Tentang Manfaat Media Pembelajaran Poster Pada Tema “ Benda Disekitar Ku ” Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Iii Di Sdn Dukuh Kupang 5 Surabaya. 96–104.*
- Parnawi, A. (2021). *Psikologi Belajar (Issue February).*
- Pratiwi, M., Meilani, R. I., Setiabudhi, J., Bandung, N., & Indonesia, J. B. (2018). *Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa (The role of learning media in increasing students ' learning achievement). 3(2)*, 173–181. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif.*
- Putri, D. P. (2018). *Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. 2(1).*
- Rahma, F. I. (2019). *Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). 14(2)*, 87–99.
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. 3*, 117–125.
- Rosdiani, L., Munawar, B., Dewi, R., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2021). *Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di. 2(2)*, 247–255.

- Savira, A., Gunawan, R., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2022). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 4(4), 5453–5460.
- Solikah, H. (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 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Mot.* 1–8.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Suharsimi, A. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. PT Raja Grafindo Persada.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1*. 1(1), 68–83.
- Wayan, N., Handayani, P., Ardana, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Model Bruner , Budaya Scaffolding untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Relasi dan Fungsi*. 4(2), 221–236.
- Widianto, E., Anisnai, A., Sasami, A. N., & Rizkia, E. F. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis*. 2(2), 213–224.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*.