

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus SMAN 1 Boyan Tanjung (*Doctoral dissertation*), IKIP PGRI PONTIANAK.
- Aprinastuti, C. (2023). *Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning*. Stiletto Book.
- Alamsah, G., Sadiyah, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Application of the Team Games Tournament (TGT) Cooperative Model Aided by Word Wall Media in Improving Learning Outcomes. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229.
- Amni, Z., & Ningrat, H. K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar pada materi larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840-2848.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332.
- Arni, R. (2021). Penggunaan Game Edukasi dengan Wordwall Solusi PJJ yang Menyenangkan. *September*.
- Budiariawan, I. P. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 3(2), 103-111
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Chang, R., (2005), *Kimia Dasar Konsep-konsep Inti Jilid II (edisi ketiga) Terjemahan Oleh MA Martoprawiro*, dkk, Erlangga, Jakarta.
- Chyntia Yesaya, M., Persulesy, S. I., Ambon, P. N., Elektro, J. T., & Korespondensi, P. (2023). Penggunaan Game (Wordwall) Dalam Mata Kuliah Matematika Informatika Bagi Mahasiswa Jurusan Teknik Elektro. 1(1), 11–17. *SCHOLARS: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*
- Darlis, A., Sinaga, A. I., Perkasyah, M. F., Sersanawawi, L., & Rahmah, I. (2022). Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar. *Journal Analytica Islamica*, 11(2), 393.

<https://doi.org/10.30829/jai.v1i1i2.14101>

- Dewi, R., Rahim, A. R., & Syamsuri, A. S. (2021). Tingkat Keterbacaan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Pada Kurikulum 2013 Dan Korelasinya Dengan Kemampuan Mengajar Bagi Guru Sdn 1 Pakalu I Kabupaten Maros. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(3), 14–24.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.
- Emda. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Fadhil, A. (2020). Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Konsep Mol. *Jurnal Al-Azkiya*, 5(1), 61–67.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80.
- Fitria, T. N. (2023a). Membuat Game Edukasi Menggunakan Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif untuk Pengajaran Bahasa Inggris (ELT). *Jurnal Unis*. 4(2).
- Fitria, T. N. (2023b). Membuat Game Edukasi Menggunakan Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif untuk Pengajaran Bahasa Inggris (ELT). *Jurnal Unis*. 4(2).
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change gain scores* : Indiana University.
- Handayani, L. P., & Nurlizawati, N, (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradik : Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 363-368.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- Kutyamegasari, A., & Setiawan, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas 3 SDN Banyuajuh 6 Kamal. *Prosiding Nasional Pendidikan : LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 582-589.

- Lestari, N. A. P., Kurniawati, K. L., Dewi, M. S. A., Hita, I. P. A. D., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). *Model-Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0*. NILACAKRA.
- Mamangkai, E. P., Rampe, M., & Kumajas, J. (2019). Pembelajaran Kooperatif Tipe Game Tournament Pada Materi Ikatan Kimia di Kelas X IPA SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Oxygenius Journal Of Chemistry Education*, 1(2), 48.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal tabularasa*, 6(1), 87-97.
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhrurrazi, Khermarinah, & Mulasi, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.
- Ningsih, E. K. (2018). Pengaruh model pembelajaran koperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa: Kuasi eksperimen di SMA Negeri 6 Kota Depok (*Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah*).
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Nizamia Learning Center Sidoarjo.
- Pahriah, P., & Hendrawani, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Laju Reaksi Dengan Multipel Representasi Berbasis Inkuiri. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 6(1), 32.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Palupi, A. T., Sismulyasih, N., Wasilah, Z., & Farikah, F. N. (2023). *METODE DAN MEDIA INOVATIF Jadikan Siswa Luar Biasa Terampil dalam Berbahasa*. Cahya Ghani Recovery.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Paulus, C. S., Tengker, S. M., & Tuerah, J. M. (2023). Pengembangan media pembelajaran wordwall pada pelajaran kimia materi hukum dasar kimia di sma kr. eben haezar manado. *Oxygenius: Journal Of Chemistry Education*, 5(2), 92-97.
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Siswa

Yang Di Ajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Pendekatan konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43–50.

Petrucci, R. H & Wismer, R. K., (1987), *General With Qualitative Analysis*, Macmillan College.

Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38-47.

Putri, J. R., & Dinda, Y. A. (2021). Inovasi Pendidikan: Pengembangan Profesionalisme Guru dalam Mewujudkan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *IJEC: Indonesia Journal Of Elementary and Childhood Education*, 2(2), 259–265.

Rahmatussolihah, I. T., Wilisati, R. S., Putri, A. R. T. (2024). The effectiveness of TGT learning assisted by wordwall media on student mathematics learning motivation. *Media Jurnal Ilmiah*. 14(5), 571–579.

Ramadhan, I. L. H. A. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023. *UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.

Ridayati, E., Putri, C. A. D., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan Calon Pendidik dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 18–27.

Robbins, S.P. dan T.A. Judge. 2008. *Organizational Behavior*. 12 th Ed. Prentice Hall. New Jersey. Terjemahan D. Angelica, R. Cahyani dan A. Rosyid. 2008. *Perilaku Organisasi*. Edisi 12. Salemba Empat. Jakarta.

Rusman, (2010) *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)

Sari, Y. G., Putra, B. E., Miranti, Y., & Setiawati, M. (2022). Hubungan peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan kurikulum merdeka belajar kelas X DI SMA 1 IX Koto Sungai Lasi. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(4), 131-138.

Salehha, O. P., Khaulah, S., & Nurhayati, N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) Terhadap Kemampuan

- Berpikir Kritis Matematis Siswa Berbantuan Kartu Domino. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 81–93.
- Sardiman, A. M. (1990). *Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Simatupang, A. (2021). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia di SMA Negeri 2 Kota Jambi. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(3), 199-205
- Silitonga, P, M, (2014), *Statistik*, FMIPA UNIMED, Medan.
- Siilitonga, P., (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. FMIPA UNIMED.
- Siregar, N. N. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik dan Pendekatan Konvensional. *Ittihad*, 3(1), 19–30.
- Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y. (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. *Positif: Jurnal Hasil* 2(1), 11–24.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. literasi media publishing.
- Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Stepphan Robbins & Timothy A.Judge. (2008). *“Prilaku Organisasi 1”*. Jakarta: Salemba 4.
- Sudarmo, (2016), *Kimia Untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016 Erlangga*, Bandung.
- Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (cooperative learning model)*. Eureka Media Aksara.
- Sulorante, L. T. (2023). Koloid Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Bagi Kelas Xi Ipa Di Sma Yppkk Moria Kota Sorong Tahun 2020 Improving Activities and Learning Outcomes of Colloidal Material Through the Team Games Tournament (Tgt) Cooperative. *Jurnal*

Soscied, 6(1).

Supardi.(2017). *Statistik Penelitian Pendidikan*. PT Raja Grafindo Perssada.

Sutirman. (2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Susanna, S. (2018). Penerapan Team Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93.

Supendi, P. (2007). *FUN GAME: 50 Permainan menyenangkan di indoor dan outdoor*. Niaga Swadaya.

Syahri, W., Muhaimin, M., & Ardi, A. M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Representasi Kimia Pada Materi Laju Reaksi Untuk Siswa Kelas Xi Sman 4 Kota Jambi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 9(1), 26–34. <https://doi.org/10.22437/jisic.v9i1.5081>

THE
Character Building
UNIVERSITY