

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F., & Hadi, S. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653-1660.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
- An'navi, S. (2023). Problematika Guru dalam Menggunakan Media IT pada Pembelajaran Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. Cetta: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 516-527.
- Aprilia, P. N., Khoirunisa, F. S., Husna, A. M., & Asri, M. M. (2023). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Dengan Model dan Media Inovatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery
- Arianti. (2018). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Didaktika: *Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan Gamifikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10.
- Awalyah, N., Quraisy, H., & Suardi, S. (2024). Pengaruh game interaktif *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN No. 138

- Inpres Mangulabbe. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 44–55.
- Azis, A, U., & Ahmad, M. (2022). *Analysis of the effect of online-based interactive digital learning media Word Wall on Pancasila and Citizenship Education learning outcomes of elementary school students. Jurnal Paedagogy*, 9(3), 609–615.
- Budiyono. (2015). *Pengantar metodologi penelitian pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Dakhi. S. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(02), 283–294.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Faradiba. (2020). Penggunaan Aplikasi Spss Untuk Analisis Statistika Program. *SEJ (School Education Journal)*, 10(1), 65–73.
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). *Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Walada: Journal of Primary Education*, 3(2), 73–88.
- Hairun, Y. (2020) *Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish.
- Hamid, A. M., Ramadhani, R., Masrul, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, dan Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

- Hardani, H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hariyadi, A., & Darmuki, A. (2019). *Prestasi Dan Motivasi Belajar Dengan Konsep Diri*. Prosiding Seminar Nasional, 280–286.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game *Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–*Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2 No.1 43-44.
- Khasanah, T., & Prayito, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Keberagaman Budaya. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 183–192.
- Lestari, F. D., & , Muslimin Ibrahim, Syamsul Ghufon, P. M. P. (2021). *Pengaruh*

Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. 5(6), 5087–5099.

Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 02(02), 111–116.

Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nupus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 198–214.

Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran *Wordwall* game dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 145–155.

Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 12(1), 33–43.

Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172.

Nermawati, S. (2016). *Evaluasi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan *Wordwall* Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher)
- Nuryadi, D., Mulyardi, R., & Yasin, M. (2017). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran*. In *Badan Penerbit UNM*.
- Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
- Putri, E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), 54–61.
- Rosalia, R., dan Jais, E. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 2 Baadia. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 10(2), 76-81.
- Savitri, D., Karim, A., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–

75.

Setiawan. A. (2017) *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Sudjiono, A. (2016). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sundari, K., Azizah, P., Nurahma, H., Zahroh, V. D., Lestari, A., Widad, F. H., Azzahra, D., & Sulistio, I. (2025). Pengaruh media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. *Joyful Learning Journal*, 14(1), 157–162.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sulfemi, W. B. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Di SMP Kabupaten Bogor. *EDUTECCNO : Jurnal Pendidikan Dan Administrasi Pendidikan*, 18(106), 1–12.

Syah, D. N., Amin, A., & Putri Utami Gumay, O. (2019). Hubungan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPA Terpadu. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 66–71.

Wahidin. (2019). *Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*. Pancar, 3(1), 232–245.

Yuniastuti, M., Miftakhuddin, M., & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran*

untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis. Surabaya:
Scorpindo Media Pustaka.

Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification: Membuat belajar seasik
bermain game*. Penerbit Andi.