

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfskip.v11i6.9313>
- Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3).
- Aribowo, E. K. (2020). "Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram". <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>. Di akses pada 29 November 2023.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2020). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Asih Widi Wisudawati, & Eka Sulistyowati. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. PT Bumi Aksara.
- BSNP. (2006). *Standar Isi untuk Sekolah Menengah dan Dasar*. Badan Standar Nasional Pendidikan.

- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Dwi Rochmada, E. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Pgsd*, 10(06).
- Fajarianti, A. C., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Wordwall Mata Pelajaran Ipa Materi SPDM Kelas V Sekolah Dasar.
- Faridah Nur Kumala. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar* (Cetakan Pertama). Ediid Infografika.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division.D, Measurement and Research Methodology
- Halik, I. (2020). "Membuat Games Edukasi dengan Wordwall". <https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-wordwall/>. Di akses pada 29 November 2023.
- Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, & Sayyidiman. (2020). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69-78.

- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015, IV*, 49–54.
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632-2635.
- Hisbullah, & Nurhayati Selvi. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Penerbit Aksara Timur.
- Jajang Bayu Kelana, & Duhita Savira Wardani. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD* (Cetakan Pertama). Edutrimedia Indonesia.
- Junioviona, A. Q. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Peserta Didik Materi Organ Pernapasan Hewan Kelas V SDN 1 Kedungkumpul Sukorame Lamongan. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 609–616.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Tersedia di <https://kbbi.web.id/paham>. Diakses pada 29 November 2023.
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760-770.

- Latifa, R., & Dewi, R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8362-8376.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mujahidin, d. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5. *Innovative: Journal of Social Science Research*.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan dan pengujian kualitasnya instrumen penelitian. <http://pps.unnes.ac.id/wp-content/uploads/2016/05/PENGEMBANGAN-DAN-PENGUJIAN-KUALITASNYA-INSTRUMEN-PENELITI>
[AN.dotx](http://pps.unnes.ac.id/wp-content/uploads/2016/05/PENGEMBANGAN-DAN-PENGUJIAN-KUALITASNYA-INSTRUMEN-PENELITI).
- Nurhamida, N., & Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Muatan PKN Pada Materi Hak Dan Kewajiban Terhadap Tumbuhan Kelas 4 Di SDN 16 Gunung Tuleh Pasaman Barat Sumatera Barat. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 4, pp. 1249-1255).
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA. In *Journal of Educational Studies* (Vol. 4, Issue 2).

- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1). <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktek Pengembangan KTSP*. Jakarta: Kencana.
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/42466>.
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sidiknas. (2023). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2023 Sistem Pendidikan Nasional*.

Subhan, M., & Suci, E. W. (2023). Pengembangan Media Game Pembelajaran IPAS Materi Transformasi Energi disekitar Kita Menggunakan Aplikasi Wordwall Kelas IV SDN 108/VIII Sari Mulya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5899-5909.

Sudarsono, S., & Mulyani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganjil Genap Kelas II SD. *JPGSD : Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 09(08).

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiarto, R., Nurdyansyah, N., & Rais, P. (2018). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2(2), 201–212.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v2i2.1772>

[Sugiyono. \(2010\). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta](#)

[Sugiyono. \(2016\). *Metode Penelitian Pendidikan \(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D\)*. Bandung : Alfabeta](#)

Susanti, D., & Apriani, R. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang*.

Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD*.