

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.
- Andini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 10(1), 11–28. <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>
- Anggraeni, N. A., & Suryati. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Universitas Negeri Surabaya*, 931–940.
- Aprilasari, R., & Diana, P. Z. (2024). Evaluasi kelayakan gamifikasi dalam membangun minat siswa pada teks cerita rakyat. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 6(1), 192–207. <https://doi.org/10.26555/jg.v6i1.9895>
- Aprilia, M., Lubis, P. H. M., & Lia, L. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Siswa SMA Berbantuan Software Tracker pada Materi GHS. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(2), 320–326. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i2.2286>
- 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.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Azzahra, A. N., & Suryandari, K. C. (2024). Analisis Kemampuan Guru Terhadap Keterampilan Proses dan Pemahaman Konsep pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *SHEs: Social, Humanities, and Education Studies*, 16(1), 1–23.

- Badung, R., & Dolio, A. (2024). the Effect of the Use of Wordwall on Mathematics Learning Outcomes of Students. *Tautologi: Journal of Mathematics Education*, 2(1), 30–34.
- Boudadi, A. N., & Colon, M. G. (2020). Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education: a literature review 2011-2019. *The EuroCALL Review*, 28(1), 40. <https://doi.org/10.4995/eurocall.2020.12974>
- Cahyani, A. S., Ubadah, & Arda. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu. *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.24239/albariq.v4i1.41>
- Calesta, W., Lubis, P. H. M., & Sugiarti, S. (2021). Pengembangan LKS Berbasis Inkuiri Terbimbing Berbantuan E-Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Siswa kelas X SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.1.51-60>
- Calvin, Y., Mali, G., & Timotius, A. I. (2023). Mapping Current Trends Of Efl Teaching And Learning Research Practices In Indonesia. *International Journal of Education*, 16(1), 9–18. <https://doi.org/10.17509/ije.v16i1.44193>
- Dayalni. (2022). Konsep Gamifikasi Pada Permainan Ludo Pada Pembelajaran Matematika Tingkat SMP. *Skripsi : Institut Agama Islam Negeri Palopo*, 23.
- Fitroti, A. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial DI MTS YASPINA. *Skripsi : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 15(1), 1–175.
- Haryanto. (2012). *SAINS* (Chrisnawati (ed.); 4th ed.). Penerbit Erlangga.
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913–1924. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Hernández-Fernández, A., Olmedo-Torre, N., & Peña, M. (2020). Is classroom

gamification opposed to performance? *Sustainability (Switzerland)*, 12(23), 1–20. <https://doi.org/10.3390/su12239958>

Herwinda, B. P., Lubis, P. H. M., & Lia, L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Poe Berbantuan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa Di SMA. *Jurnal Lominous*, 3(1).

Hidayat, S., Apriliya, S., & Fauziyaturrosyidah, A. (2021). Metode Gamification Sebagai Solusi Fenomena Learning Loss Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: A Literatur Review. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(5), 741–753. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i5.8815>

Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD : Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.

Ilma, F. Z., Julianto, & Rachman, A. (2024). Pengembangan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Ipas Kelas IV-D SDN SUKO Fira. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 688–702.

Isnawati, A. U. (2021). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*, 33.

Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok. *Prosiding Adaptivia*, 205–216.

Julaeha, S., & Erihardiana, M. (2022). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Jurnal*, 4(1), 133–144. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i1.449>

Junizar, F., & Sudiyono. (2020). the Effectiveness Between Discovery Learning and Word Wall Methods in Improving Vocabulary At Seventh Grade Students. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 3(2), 180. <https://doi.org/10.22460/project.v3i2.p180-186>

- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Khamalnah, & Nur, B. N. (2022). Pengembangan Education Game Dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning). *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3, 619–632.
- Kurniyawan, D., Trisnowati, E., & Firdaus. (2020). Integrasi Model Pembelajaran POE dan Mind Map untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIIIE SMP N 2 Magelang. *SPEKTRA : Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.32699/spektra.v6i1.114>
- Mardiah. (2020). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mitra PGMI*, 1(1), 61–77.
- Marisa, F., Akhiriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2022). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 7(1), 219–228.
- Marmaini. (2021). *Pembelajaran IPA*. Noerfikri.
- Martínez-Jiménez, R., Pedrosa-Ortega, C., Licerán-Gutiérrez, A., Ruiz-Jiménez, M. C., & García-Martí, E. (2021). Kahoot! as a tool to improve student academic performance in business management subjects. *Sustainability (Switzerland)*, 13(5), 1–13. <https://doi.org/10.3390/su13052969>
- Mese, C., & Dursun, O. O. (2019). Effectiveness of gamification elements in blended learning environments. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 20(3), 119–142. <https://doi.org/10.17718/tojde.601914>
- Mirdad, J. M. P. . (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Naatonis, R. N., Umam, M. C., Rohid, N., & Asy'ari, D. N. (2023). Media Gamifikasi Dan Self Regulated Learning Sebagai Solusi Peningkatan Kemampuan Profil Pelajar Pancasila. *Journal Indonesia*.
- Novanto, Y. S., Anitra, R., & Wulandari, F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran

- Poe Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 205. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.4665>
- novita Sari, D., & Silalahi, A. P. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menerapkan Model Pembelajaran Quantum Teaching Dan Paikem. *Universitas Muslim Nusantara Al-Washiliyah Medan*, 4, 2023.
- Nugraha, F., & Purwadhi, P. (2020). Efektivitas Pelatihan Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Pemahaman Karyawan Terhadap Konsep Good Manufacturing Practices. *Service Management Triangle: Jurnal ...*, 2(2), 89–99.
- Nurmelati, M. (2023). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn 1 Purwasari. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339–345. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i4.1844>
- Nurulhidayah, M. R., Lubis, P. H. M., & Ali, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Simulasi Phet Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i1.2461>
- Oktafiani, W., & Tarigan, Y. A. B. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall sebagai Kuis Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Tondano. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 31–35. <https://doi.org/10.61476/gecqw06>
- Omega, S. A., & Salsabila, A. R. R. (2022). Penggunaan Media Video Animasi “Yourbone’s Video Animation” Pada Materi Ipa Tentang Kerangka Manusia Di Kelas V SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 43–50. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p43-50>
- Ortolan, L. de S., Ribeiro, L. T., J. N. Flores, M. E. R. C., & Acrani, S. (2021). Educação para sexualidade em um contexto de ensino remoto: Vantagens e limitações. In *Educação Contemporânea – Volume 19 – Sexualidade* (Vol. 19). Editora Poisson. <https://doi.org/10.36229/978-65-5866-054-5>
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media

Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguk. *Ta'rim : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, Vol. 5(No. 1), 126–134.

Purwo, P., & Hartutik, S. (2023). Peningkatan Kualitas Mengajar Guru melalui Pembinaan Model Up Grading Learning. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 228–238. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.203>

Putra, L. D., Hidayat, F. N., & Izzati, I. N. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Alacrity : Journal of Education*, 4(3), 131–139.

Putri, R. F. R., Sudiyanto, & Muchsini, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Di SMK. *Jurnal Tata Artta*, 9(3), 287–299.

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Rahmawati, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Science & Technology*, 1–12.

Rusmansyah, R., Leny, L., & Sofia, H. N. (2023). Improving Students' Scientific Literacy and Cognitive Learning Outcomes through Ethnoscience-Based PjBL Model. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i1.382>

Saputro, R. E., Salam, S., Zakaria, M. H., & Anwar, T. (2019). A gamification framework to enhance students' intrinsic motivation on MOOC. *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 17(1), 170–178. <https://doi.org/10.12928/TELKOMNIKA.v17i1.10090>

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(April), 195–199.

Sari, S. P., Lubis, P. H. M., & Sugiarti. (2021). Pengembangan Lkpd Berbasis

Discovery Learning Berbantuan Software Tracker Pada Materi Gerak Melingkar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 137–146. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.137-146>

Sephia, Hafizah, E., & Sya'ban, M. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Kuis Worldwall terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMP Banjarmasin pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 02(01), 428–437.

Septiani, Y. D., Lubis, P., & Ratnaningdyah, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisikam*, 1(1), 45–50.

Soesilo, T. D., Kristin, F., & Setyorini. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Di Masa Pandemi COVID-19* (1st ed.). Satya Wacana University Press.

Srimuliyani. (2023). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*, 1(1), 30.

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setyawami (ed.); 3rd ed.). ALFABETA.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. SuryaCahaya.

Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>

Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1, 95–105.

Suraya, A. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii Mt's Mallari Kabupaten Bone 1Suraya,. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, Vol.

2, No, 127–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.62667/begibung.v2i3.122>

Susilawati, S. (2022). Pemahaman Konsep Ipa Ditinjau Dari Konsep Diri Dan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 33(1), 1–12.

Suteja, L. F., Sa'odah, & Nurfadillah, S. (2022). Analisis Pemahaman Konsep IPA SD Kelas 4 Pada Pembelajaran Jarak Jauh di SDN Buaran Jati 2. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 34–41.

Toda, A. M., Klock, A. C. T., Oliveira, W., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Shi, L., Bittencourt, I., Gasparini, I., Isotani, S., & Cristea, A. I. (2019). Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy. *Smart Learning Environments*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1>

Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 14, N, 013–019. <https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634>

Utami, C., & Anitra, R. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa Ditinjau Dari Kemampuan Awal Pada Mata Kuliah Matematika Sd. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 11(2), 103. <https://doi.org/10.32678/primary.v11i02.2113>

Utami, Y. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24. <https://doi.org/10.55338/saintek.v4i2.730>

Wang, Y. F., Hsu, Y. F., & Fang, K. (2022). The key elements of gamification in corporate training – The Delphi method. *Entertainment Computing*, 40(May 2020), 100463. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100463>

Wijayanti, M. D., & Pamungkas, B. T. (2024). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (S. A. N. Dewi (ed.); 1st ed.). Bumi Aksara Smart.

Wulansari, S., Lubis, P., & Andriani, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Tipe Pictorial Riddle Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa Kelas

Viii Smp Negeri 7 Palembang. *Universitas PGRI Palembang*, 12, 890–896.

Yolanda, D. T., Lubis, P., & Sugiarti, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Berbantuan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa Sma. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.31851/luminous.v1i1.3444>

Yuliana, S. R., Lubis, P. H. ., & Sugiarti. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada Materi Hukum Archimedes dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 90. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3396>

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>

Ольга, П. (2021). No Можливості Навчального Сервісу Wordwall. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.