

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, Nursaadah, R., & Sopian, S. B. (2022). Pengembangan Aplikasi *Games* Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, *Vol.11(6)*, 1835-1852.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, *Vol.2(3)*, 208-2016.
- Arifah, A. N., Rahma, A. L., Savon, I. M., Mutiara, K., Sekarningrum, S. A., & Marini, A. (2023). Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Dengan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *Vol.3(1)*, 115-122.
- Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., & Balqis, M. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, *Vol.1(2)*, 414-423.
- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4*. Deepublish. R
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Bulow, N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Agama Islam di SMP Yapim Manado. *Skripsi, IAIN Manado*.
- Damayanti, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Wordwall Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas

III MI Almaarif 02 Singosari. *Skripsi: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.*

- Erfan, M., Widodo, A., Umar, & Radiusman. (2020). Pengembangan *Game* Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan, Vol.11(1)*, 31-46.
- Evandri, & Auna, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education and Culture (JEaC), Vol.4*, 84-102.
- Fadjarajani, S., & Indrianeu, T. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Rise dan Konseptual, Vol.5(1)*, 51-61.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN, Vol.1(1)*, 291-299.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, Vol.1(1)*, 28-37.
- Irwanto. (2021). Perancangan Media *Game* Edukasi Untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model Waterfalldi SMK Negeri 2 Kota Serang. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian, Vol.1(11)*, 2311-2322.

- Juniarti, R., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia, Vol.7(1)*, 42-53.
- Krisdiawan, R. A. (2019). Pembuatan *Game* Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Dan Angka Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer, Vol.10(01)*, 43-51.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol.5(1)*, 1560-1566.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal On Teacher Education, Vol.4(1)*, 54-61.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Nafisah, D., & Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran IPS. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, Vol.1(2)*, 144-152.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI), Vol.2(3)*, 136-146.
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, Vol. 2(2)*, 437-446.

- Olisna, Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan *Game* Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU, Vol.6 (3)*, 4133-4143.
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun *Game* Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK), Vol.2(1)*, 49-53.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol.1(5)*, 2827-7988.
- Putra, A. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Muatan IPA Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia Di Sekolah Dasar. *Skripsi, Universitas Jambi*.
- Putri, D. M., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAID) Berbantu Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPS. *SUBLIM: Jurnal Pendidikan, Vol.2(2)*, 207-217.
- Putri, I. L., Amril, & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, Vol.3(3)*, 10090-10097.
- Putri, P., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, Vol.3(3)*, 2468-2480.

- Qolbu, N. S., Sutisnawati, A., & Amalia, A. R. (2022). Pengembangan Media Animus dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, Vol. 6 (6), 10341 -10350.
- Rahmandani, S. N., Idris, M., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk SiswaKelas I SD Negeri 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.4(4), 1545-1550.
- Rochmada, E. D., & Suprayitno. (2022). Pengembangan *Game* Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS. *JPGSD*, Vol.10(6), 1355 – 1364.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Shinta, S. N., Hakim, L., & Yuliani, E. (2023). Pengembangan Media ScrapbookUntuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 69 Palembang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Vol.3(3), 133-143.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, Vol.6(2), 1845-1857.
- Solihin, A. O. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Youtube untuk Materi Pembelajaran Tenis Meja. *Journal of Physical and Outdoor Education*, Vol. 2 (2), 247-259.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian kualitatif,Kuatitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol.10(2), 31-41.

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalambimbingan Dan Konseling. *Quanta, Vol.5(3)*, 111-118.