

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, J. (2018). Desain penelitian analisis isi (Content analysis). *Research Gate*, 5(9).
- Desmita. (2011). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja* 2(1):1-11.
- Elin Rosalin. (2008). Gagasan Merancang Pembelajaran Kontekstual. Bandung: PT. Karsa Mandiri Persada.
- Fidya, Ihfanti, Romdanih, and Eva Oktaviana. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA* 219–27.
- Gandasari, Prisma and Puri Pramudiani. 2021. "Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(6):3689–96.
- Hidayatulloh, Syarif, Henry Praherdhiono, and Agus Wedi. 2020. "Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3(2):199–206.
- Industri, Memasuki Revolusi. n.d. "Pembelajaran Matematika Menggunakan Program Google Sketchup Dalam Pembelajaran Geometri Memasuki Revolusi Industri 4.0." (229):1–15.
- Kartini, Ketut Sepdyana and I. Nyoman Tri Anindia Putra. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia* 3(2):8–12.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: pustaka setia, hlm. 31.
- Maulidina, Sundus and Yoga Budi Bhakti. 2020. "Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Konsep Pelajaran Fisika." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6(2):248.

- Mulyaningsih, Neng Nenden and Dandan Luhur Saraswati. 2017. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker." *Jurnal Pendidikan Fisika* 5(1):25.
- Nissa, Siti Faizatun and Novida Renoningtyas. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2854–60.
- Nurafni and Mimin Ninawati. 2021. "Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree Dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 9(2):217–25.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan WordWall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. 4(April), 195–199.
- Sari, Rozi Novita, Ranti Nazmi, and Zulfa Zulfa. 2021. "Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung." *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah* 6(2):76.
- Septiani, Eka and Luluk Setyowati. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Secara Daring Terhadap Pemahaman Belajar Mahasiswa." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta* 121–28.
- Syafi'i, Ahmad, Tri Marfiyanto, and Siti Kholidatur Rodiyah. "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 115.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utomo Dananjaya. (2017). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: nuansa cendekia.
- Wafiqni, Nafia and Fanny Mestyana Putri. 2021. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan." *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar* 1(1):68–83.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish., hml. 1-3.