

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalyono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rudi Susilana, M. S., & Cepi Riyana, M. P. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Lubis, M. S. (2018). *Metodologi Penelitian*. Sleman: deepublish.
- Saidurrahman, & Arifinsyah. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Nkri Harga Mati*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunarso. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Bogor: PT Remaja Rosdakarya.
- Wina Sanjaya. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi, dan Penilaian*. Yogyakarta: PT. Bumi Aksara.

### Jurnal

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Amalia, I. (2014). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN LAMPA Kabupaten Polewali Mandar.

- Andini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. UIN Syarif Hidayatullah.
- Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). *The effectiveness of using Wordwall Media to increase science-based vocabulary of students with hearing impairment. European Journal of Special Education Research*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.5281/zenodo.236877>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Wordwall Game Quis* berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Bahriah, E. S., Feronika, T., & Suharto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Chemo-Edutainment Melalui Model Instructional Games Pada Materi Konfigurasi Elektron. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 132–143. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.07>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. *Skripsi*, 1–81.
- Fathurrahman, A., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). *the Enhancement of Learning Effectiveness Through the Increase of Pedagogical Competence and Teamwork. Journal of Educational Management*, 7(2), 843–850.
- Fauzan, Z. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Viii Mtsn 1 Kota Malang. *8.5.2017*, 2003–2005.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Gusman, B. A., Salsabila, U. H., Hoerotunnisa, Giardi, L. Y., & Fadhila, V. (2021).

- Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), 203–221. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Hidayati, T. N. (2022). Efektifitas Pengembangan Media Belajar Online Game Wordwall Mata Pelajaran PAI SMPN 3 Bengkulu Tengah Di Era New Normal. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 147–156. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/220>
- 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*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media *Word Wall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Maria Imaculata Rupa. (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Stella Duce 2 Yogyakarta.
- Masni, H. (2015). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jjpgi0005>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- 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*, 1(5), 452–457.  
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Ramadhon, R., Jaenudin, R., & Fatimah, S. (2017). Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya. *Jurnal Profit*, 4(2), 203–213.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Sari, W. ika yunita. (2021). *Wordwall* sebagai Media Belajar Interaktif daring Dalam Pendahuluan Pendidikan Kegiatan Yang Berbagai Dalam Meningkatkan Aktivitas Ddan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 10(1), 1–15.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Serly, A. (2022). Pengembangan game interaktif *wordwall* pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi thaharah di smpn purwodadi. *Jurnal Pendidikan Matematik*, 3(2), 42–58.  
<http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4265>
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 6(2), 208–216.  
<https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Amalia, I. (2014). *Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN LAMPA Kabupaten Polewali Mandar*.
- Andini, A. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI*

*SISTEM PERIODIK UNSUR*. UIN Syarif Hidayatullah.

- Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). The effectiveness of using Wordwall Media to increase science-based vocabulary of students with hearing impairment. *European Journal of Special Education Research*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.5281/zenodo.236877>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Asfah Rahm). Raja Grafindo Persada.
- Bahriah, E. S., Feronika, T., & Suharto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Chemo-Edutainment Melalui Model Instructional Games Pada Materi Konfigurasi Elektron. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 132–143. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.07>
- Dalyono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipa.
- Drs. Rudi Susilana, M. S., & Cepi Riyana, M. P. (2008). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. *Skripsi*, 1–81.
- Fathurrahman, A., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). the Enhancement of Learning Effectiveness Through the Increase of Pedagogical Competence and Teamwork. *Journal of Educational Management*, 7(2), 843–850.
- Fauzan, Z. S. (2022). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORD WALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII MTsN 1 KOTA MALANG*. 8.5.2017, 2003–2005.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap

- Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Gusman, B. A., Salsabila, U. H., Hoerotunnisa, Giardi, L. Y., & Fadhila, V. (2021). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), 203–221. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Hamalik. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Hidayati, T. N. (2022). Efektifitas Pengembangan Media Belajar Online Game Wordwall Mata Pelajaran PAI SMPN 3 Bengkulu Tengah Di Era New Normal. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 147–156. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/220>
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. PT. Remaja Rosdakarya.
- 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*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Lubis, M. S. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN*. deepublish.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Maria Imaculata Rupa. (2021). *Pengaruh Penggunaan Permainan Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Stella Duce 2 Yogyakarta*.
- Masni, H. (2015). *STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA*. 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis

- Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.  
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- 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*, 1(5), 452–457.  
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Ramadhon, R., Jaenudin, R., & Fatimah, S. (2017). Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya. *Jurnal Profit*, 4(2), 203–213.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Saidurrahman, & Arifinsyah. (2018). *PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN NKRI HARGA MATI* (Kencana).
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Kencana.
- Sardiman, M. (2014). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.
- Sari, W. ika yunita. (2021). Wordwall sebagai Media Belajar Interaktif daring Dalam Pendahuluan Pendidikan Kegiatan Yang Berbagai Dalam Meningkatkan Aktivitas Ddan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 10(1), 1–15.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>

- Serly, A. (2022). Pengembangan game interaktif wordwall pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi thaharah di smpn purwodadi. *Jurnal Pendidikan Matematik*, 3(2), 42–58.  
<http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4265>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Sunarso. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (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.  
<https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>
- Wina Sanjaya. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*.
- Winarno. (2013). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN: Isi, Strategi, dan Penilaian*. PT. Bumi Aksara.
- Wulandari, S., Peni, R., Fahmi, M., & Ayuningtyas, F. A. (2023). *Implementation e-learning for islamic education in class xii mipa 2 sma negeri 3 sidoarjo*. 9(2).
- Wuryan, S., & Syaifullah. (2015). *Ilmu Kewarganegaraan (Civics)*. Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.