

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Agus, S. (2024). *Civic Education*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Edward, H. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Eko, R. (2024). *Pengelolaan Pembelajaran Berbasis TPACK*. Banyumas: Wawasan Ilmu.
- Firman, A. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. Makassar: Tohar Media.
- Herwati. (2023). *Motivasi dalam Pendidikan*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Ketut, S. (2021). *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembangunan Karakter Bangsa*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Miftah, A. (2022). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Sobry, S. (2019). *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Pupuh, F. (2010). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan Penelitian*. Jakarta: 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>
- 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.
- 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>
- Ramadhon, R., Jaenudin, R., & Fatimah, S. (2017). Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya. *Jurnal Profit*, 4(2), 203–213.
- 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>