DAFTAR PUSTAKA

Afandi, D. D., Subekti, E. E., & Saputro, S. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 113-120.

Afiatun, N., Ramadhan, A., & Oktarafikayanti. (2024). Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Educational Research (EDU RESEARCH)*.

Afifah, N. U., Masitah, M., Jailani, J., Serena, N. A., & Rambitan, V. M. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Media Wayground Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *9*(5), 5271-5277.

Afrizal. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Rajawali Pers.

Alfiah, & Dwikoranto. (2022). *Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Sains*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

Ananda, Fadieny, & Safriana. (2023). Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pada Pembelajaran Fisika Di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 23-38.

Ardiansyah, Risnita, & Jailani. (2023). Metode Kualitatif Dan Kuantitatif Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(2), 16-30.

Arends, R. I. (2022). *Learning To Teach* (11th Ed.). Mcgraw-Hill.

Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 3)*. Bumi Aksara.

Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Ke-17). Rineka Cipta.

Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, C. (2023). *Introduction To Research In Education (11th Ed.)*. Cengage Learning.

Arya, A. R., & Pratiwi, V. (2026). Pengembangan Alat Evaluasi HOTS Berbasis Games Edukatif Wayground Materi Konsep Dasar Perpajakan Siswa Kelas XI Akuntansi SMKN 1 Kemlagi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *9*(1), 200-212.

Barrows, H. S., & Kelson, A. (2021). *Problem-Based Learning: An Approach To Medical Education*. Springer Publishing.

Cahyani, D. T., Wirahayu, Y. A., & Palupi, M. C. T. (2026). Effectiveness Of Google Sites–Assisted Problem-Based Learning On High School Students'

Analytical Skills In Lithosphere Learning. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *7*(2), 1030-1043.

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2021). *Research Methods In Education (9th Ed.)*. Routledge.

Creswell, J. W. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (Edisi Ke-5). Sage Publications.

Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2022). *Educational Research: Planning, Conducting, And Evaluating Quantitative And Qualitative Research (7th Ed.)*. Pearson.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2022). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches (5th Ed.)*. SAGE Publications.

Darmawan, A. (2022). *Pendekatan Interdisipliner Dalam Pembelajaran IPAS*. Jakarta: Penerbit Akademia.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). *Gamification: Toward A Definition*. CHI 2021 Proceedings, 110-115.

Dewi, R., & Armiarti, L. (2025). Efektivitas Integrasi Media Digital Wayground Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, *11*(3), 9960–9969.

Dimyati & Mudjiono. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

Doe, J. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Digital*. Bandung: Edupress.

Egawati, H., Martahayu, V., & Maulana, S. A. (2026). Pengaruh Wayground Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 7 Namang. *Jurnal BELAINDIKA: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, *8*(1), 74-83.

Farhin, Setiawan, & Waluyo. (2023). Pendekatan *Project Based Learning* (PJBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 23-35.

Faridah, S. (2022). *Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Penggunaan Media Digital Dalam Pendidikan Dasar* (Edisi Ke-1). Media Akademi.

Farlan, Y., & Hatiningsih, S. (2026). Pelatihan Penggunaan Platform Digital "Wayground" Dalam Meningkatkan Evaluasi Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Ma Terpadu Al Hidayah Sumenep. *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, *2*(1), 732-742.

Febriani, D., Dkk. (2021). Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Quizizz Dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 73-85.

Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, *13*(2), 187-200.

Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2021). *How To Design And Evaluate Research In Education* (Edisi Ke-10). Mcgraw-Hill.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2023). *How To Design And Evaluate Research In Education (11th Ed.)*. Mcgraw-Hill Education.

Gunarti, Dkk. (2022). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 54-67.

Handina, W. P., Kasmawati, & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz Terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23-30.

Haryanto. (2021). *Evaluasi Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hendriks, S. W. (2022). *Strategi Pembelajaran Inovatif: Pendekatan Problem Based Learning Dan Teknologi Digital* (Edisi Ke-1). Pustaka Edukasi.

Herdiani, T., Rahayu, S., & Subagja, H. (2026). Penerapan Metode Pemberian Scaffolding Secara Terukur Untuk Mengoptimalkan Pemahaman Materi Jangka Panjang. *Jurnal Penelitian Pedagogik*, *14*(1), 52–61.

Hidayat, B. (2022). *Teknologi Pembelajaran: Teori Dan Praktik Integrasi Digital Di Kelas* (Edisi Ke-1). Universitas Terbuka Press.

Hidayat, R., & Susanto, A. (2024). *Strategi Pembelajaran Inovatif Di Era Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Himam, M. K., & Anam, S. (2026). TEKNIK PEMILIHAN INFORMAN DALAM PENELITIAN KUALITATIF: STRATEGI DAN IMPLEMENTASI. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *5*(2), 1688-1696.

Hmelo-Silver, C. E. (2022). *Problem-Based Learning: What And How Do Students Learn?*. Educational Psychologist, 39(4), 105-115.

Hmelo-Silver, C. E. (2023). *Problem-Based Learning: What And How Do Students Learn?* Educational Psychology Review, 35(1), 87-102.

Hmelo-Silver, C. E., & Eberbach, C. (2021). *Theories And Practice Of Problem-Based Learning*. Routledge.

Huda, M., Fawaid, A., & Slamet, S. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, *1*(4), 64-72.

Indriani, L., Haryanto, H., & Gularso, D. (2022). Dampak Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(2), 214-222.

Ismail, R., Imawan, O. R., Inayah, S., Trisnawati, Nirfayanti. (2024). P*embelajaran Dengan Problem Based Learning : Strategi Dan Implementasi*. Majalengka: CV. Edupedia Publisher.

Johnson, R. B., & Christensen, L. (2021). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, And Mixed Approaches* (Edisi Ke-7). Sage Publications.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. (2023). *Pedoman Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Sekolah Dasar*. Kemdikbudristek RI.

Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2022). *Experiential Learning Theory As A Guide For Experiential Educators In Higher Education*. Journal Of Experiential Education, 45(1), 50-67.

Kunandar. (2022). *Penilaian Autentik: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rajawali Pers.

Kurniawan, A., Saputra, H., & Wijaya, T. (2021). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nasional.

Kurniawan, A., Setiawan, D., & Wijaya, S. (2023). *Pembelajaran Kontekstual: Integrasi Teknologi Dan Budaya Dalam Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kurniawan. (2021). *Teknologi Pembelajaran Dan Implikasinya*. PT Remaja Rosdakarya.

Maharani, J. S., Purnawirawan, O., & Hidayat, N. (2026). Perbandingan Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gamifikasi Wayground Dan Quizwhizzer Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, *10*(4), 1-9.

Majid, A. (2023). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mardhiyah, M., Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, Dan Strategi Pemilihan Yang Tepat. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, *2*(2), 208-218.

Musriliyana, M., & Kusmana, A. (2026). Guru Sebagai Fasilitator: Menghidupkan Motivasi Intrinsik Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, *8*(1), 1–10.

Nasution, F., Sari, M., & Lubis, A. (2024). *Dinamika Pembelajaran Abad 21: Konsep Dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.

Nasution, R. (2022). *Model-Model Pembelajaran Di Era Digital: Pendekatan Dan Aplikasi* (Edisi Ke-3). Erlangga.

Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis Penerapan *Problem Based Learning* Berbantu Quizizz Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 155-164.

Nova, N., Insyani, N. P., Widyawati, S., Lestari, E. P., Sandi, P. F., & Yunus, Y. S. (2026). Penggunaan Wayground Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Di Gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *4*(3), 19166-19171.

Novitasari, D., Ansori, I., & Widagdo, A. (2023). Effectiveness Of A Problem-Based Learning Model With Quizizz Learning Media On Science Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9 (Special Issue), 1179-1185.

Nurhayani, Dkk. (2024). *Metodologi Pembelajaran Modern*. Penerbit Akademia.

Nurhayani, N., Asiri, F. R., Simarmata, R., & Barella, Y. (2024). Strategi Belajar Mengajar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *3*(2), 255-266.

Nurhayani, S., Dkk. (2024). *Inovasi Pembelajaran Di Era Digital*. Pustaka Belajar.

Oktiningrum, W., Wardhani, D. A. P., Zuhroh, L., Muslihasari, A., & Wibowo, A. (2025). Integrasi Platform Digital Wayground Dalam Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *At-Tamkin: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(2), 61-72.

Pradani, A. P., Rizqi, Y. F., & Khairani, F. (2026). Implementasi Model Tgt (Teams Games Tournament) Berbasis Media Wayground Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(01), 20-29.

Prasetiawan, B. (2024). *Integrasi Sains Dan Sosial Dalam Kurikulum Modern*. Bandung: Refika Aditama.

Prasetyo, H. (2022). *Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar: Konsep Dan Implementasi* (Edisi Ke-1). Laksana.

Presidena, P., & Qosyim, A. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantuan Media Wayground Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Struktur Bumi Dan Perkembangannya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(01), 57-69.

Priyatno, D. (2022). *Pintar Mengolah Data Dengan SPSS*. Gava Media.

Purnamasari, D., & Hidayat, S. (2023). *Pengaruh Model PBL Berbantuan Teknologi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Innovatif, 12(2), 105-120.

Purwanto. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.

Putra, A., & Sari, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pendekatan *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 45-58.

Putra, A., Wijaya, H., & Sari, R. (2021). *Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 10(2), 105-120.

Putra, R., & Amalia, S. (2024). *Dinamika Pembelajaran Modern: Teori Dan Implementasi*. Bandung: Refika Aditama.

Putra, R., & Suryani, L. (2023). *Digitalisasi Pendidikan: Inovasi Media Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Quizizz. (2023). *Fitur Unggulan Quizizz Untuk Pembelajaran Interaktif*.

Rahman, A. (2022). Implementasi *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 134-145.

Rahman, F., & Fadhilah, N. (2022). *Efektivitas Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.

Rahman, T., & Fauzi, A. (2022). *Problem Based Learning: Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Edukasi: Jurnal Penelitian Pendidikan, 15(1), 85-95.

Rahmawati, D. (2022). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Pemanfaatan Media Digital Dalam Pendidikan Dasar* (Edisi Ke-1). Deepublish.

Rahmawati, L., Nugroho, P., & Darmawan, E. (2023). *Psikologi Pembelajaran Dan Pengembangan Kurikulum*. Surabaya: Unesa University Press.

Ricardo, R. & Meilani, S. (2021). *Teori Pembelajaran Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rizqiyanti, I., Itqan, M. S., & Babun, B. (2026). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GAME WAYGROUND PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IX Mtsn 1 PROBOLINGGO. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, *9*(1), 31-42.

Rusman. (2024). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajagrafindo Persada.

Salkind, N. J., & Frey, B. B. (2022). *Exploring Research (10th Ed.)*. Pearson.

Salkind, N. J., & Frey, B. B. (2022). *Statistics For People Who (Think They) Hate Statistics (8th Ed.)*. SAGE Publications.

Sanjaya, R. (2023). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 112-125.

Savery, J. R., & Duffy, T. M. (2023). *Problem Based Learning: An Instructional Model And Its Constructivist Framework*. Educational Technology, 35(5), 31-48.

Savery, J. R., & Duffy, T. M. (2024). *Problem Based Learning: An Instructional Model And Its Constructivist Framework*. Educational Technology, 45(3), 105-120.

Setyo, A., Ngalimun, & Wahyuni, S. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Aplikasi PBL, PJBL, Dan Discovery Learning*. Yogyakarta: Deepublish.

Simaremare, J. A., & Purba, N. (2021). Metode *Cooperatif Learning* Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. Bandung: Widina Bhakti Persada.

Siregar, N., Harahap, R., & Anwar, K. (2024). *Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Modern*. Medan: Perdana Publishing.

Smith, J., & Johnson, M. (2023). The Role Of Education In Enhancing Human Resource Quality. *Journal Of Educational Development*, 12(1), 45-58.

Sudijono, A. (2022). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers.

Sudjana, N. (2022). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Edisi Ke-3). Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

Suhartini, L. (2023). *Dimensi Sosial Dalam Pendidikan Sains*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sukabumi, S. P. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, *1*(2), 85-114.

Sukartini, N. N. (2022). Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Evaluasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal Of Educational Development (IJED)*, *3*(1), 73-82.

Sundayana, R. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Supardi. (2021). *Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suryadi, A., & Kusuma, D. (2023). *Inovasi Pembelajaran Di Era Digital*. PT Remaja Rosdakarya.

Suryadi, B., Kurniawan, D., & Novianti, E. (2023). *Implementasi Model PBL Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 12(3), 140-155.

Susanto, E. (2023). *Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Dalam Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sutrisno, B. (2022). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar: Teori, Metode, Dan Aplikasi Teknologi* (Edisi Ke-2). Graha Ilmu.

Swari, N. K. I., Yati, M. S., & Khair, B. N. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Quizizz Di Kelas III SDN 7 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal Of Science Instruction And Technology*, *3*(2), 32-40.

Tenrilengka, Dkk. (2024). Penggunaan Model PBL Berbantuan Quizizz Dalam Pembelajaran TIK Di SD. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(1), 41-53.

Ulya, D. (2026). Pemanfaatan Aplikasi Wayground Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, *5*(2), 107-113.

Utami, S., & Fauzi, A. (2024). *Pembelajaran Diferensiasi: Teori Dan Praktik*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

Viorenza, N., Lestari, P., & Ramadhan, F. (2026). Analisis Komparatif Model Pembelajaran: Keterbatasan Direct Instruction Dibanding Model Eksperimen Dalam Retensi Memori Siswa. *Jurnal Teori Dan Praktek Pembelajaran*, *12*(2), 160–172.

Vygotsky, L. S. (2021). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Waheed, A., Goyal, M., Mittal, N., Gupta, D., Khanna, A., & Sharma, M. (2021). Bloomnet: A Robust Transformer Based Model For Bloom's Learning Outcome Classification. *Arxiv Preprint Arxiv:2108.07249*.

Widiartini, K. L., & Sudiatmika, A. A. I. A. R. (2025). Meta-Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, *10*(1), 89-102.

Widyastuti, R., & Prasetyo, B. (2023). *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Semarang: Alprin.

Williams, D., & Lee, A. (2023). Developing Skills And Character In Education To Foster National Culture. *International Journal Of Educational Research*, 15(2), 120-135.

Wiyanti, S., Mulyadi, D., & Hartono, B. (2025). Penerapan Suasana Belajar Menyenangkan (Joyful Learning) Sebagai Fondasi Daya Serap Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *13*(4), 700–709.

Zaidan, A. S., & Burhanuddin, H. (2026). PENGGUNAAN APLIKASI WAYGROUND SEBAGAI PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *12*(02), 167-181.

Zulfah, H. M., & Fanani, U. Z. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Wayground Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas 11 TKI SMK Semen Gresik. *Jurnal Bahasa Mandarin*, *8*(2).