

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, D. (2017). *Belajar dari Makanan Tradisional Jawa*.
- Aegustinawati, A., & Sunarya, Y. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Retensi Kelas di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 759. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i3.7568>
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852.
- Afriliana, R. Tsana (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Phet Dan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Teori Kinetik Gas*, 13(2), 65–72.
- Anggraeni, N., Rustini, T., Wahyuningsih, Y., & Indonesia, U. P. (2022). Keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran ips di kelas tinggi. 8(1), 84–90.
- Anggraeni, Yayan, Prihamdani, E. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*, 5(6), 5313–5327.
- Anggraini, R. (2018). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *Moraland Civic Education*, 1(November), 14–24. <https://doi.org/10.24036/8851412020171116>
- Apriani, A.-N., Septiani, I., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SDNegeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(2), 33. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(2\).33-42](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(2).33-42)
- Apriza, D. (2019). *Metode Indexcardmatch Siswa Kelas Iv Sdn 1 Sumbergede*.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., Kurnia, I., & Artikel, I. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran*. 1(76), 168–175.
- Asdiniah, A. N. E., Nurul, F. S., & Rustini, T. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Keanekaragaman Budaya pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 6 SD Labschool UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 10065–10070.
- Astriani, A. (2018). *Prinsip & Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. 1–13.
- Azizah, N. I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Mi Raden Fatah Malang*. 1–96.

- Dakhi, A. S., & Selatan, N. (2020). *Peningkatan hasil belajar siswa*. 8(2), 468–470.
- Damayanti, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Wordwall Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Iii Mi Almaarif 02 Singosari. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Devianti, Amin, Hidayat, R. (2023). Filsafat Pendidikan Pancasila Dalam Implementasi Pada Jenjang Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Konseling*, 5, 2584–2588.
- Dewi, L. P. C., Pramatha, I. P. A., Dewi, N., & ... (2022). Sumber Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2669–2676. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3096>
- Donna, Egok, R. F. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*, 5(5), Halaman 3799-3813.
- Embon, D. (2018). Sistem Simbol Dalam Upacara Adat Toraja Rambu Solo : Kajian Semiotik. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 4(7), 1–10.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fajar, B. (2024). Pengembangan Media Rusbadar (Rumah Rumus Bangun Datar) Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Gilang Dika Fajar. *JPGSD*, 12(1), 1–13.
- Fauqannuri, I. R. (2022). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022. *UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Fernandiana, V., Midiyanto, F., & Hunaifi, A. A. (2022). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa SD Kelas IV pada Materi Pecahan*. 255–260.
- Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*.
- Firmansyah, M., Kurnia, I., & Nusantara PGRI Kediri, U. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran The Storyboard Of Animals Materi Fabel Di KelasIISDN Ngadi*.
- Fuziani, I., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Radec dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Keberagaman Budaya di SD Kelas IV*. 5, 8319–8326.
- Ginting, S. L. B., & Sofyan, F. (2017). Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 15(2), 139–154. <https://doi.org/10.34010/miu.v15i2.554>

- Ilmawan, D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 820–828. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10546>
- INAYAH, N. (2024). *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Min 3 Jember*.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama masa Covid-19. *jurnal literasi pendidikan dasar*. Vol. 2. No. 2. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar Vol. 2, No. 2, 2021 ISSN:*, 2(2), 2–5.
- Juliono, T. (2021). Instrumen Validasi Media Pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(1), 77–88.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 113–118. <https://ummaspul.e-journal.id/edupsycouns/article/view/1304>
- Khairul Nisa, N., & Syafril, S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Family Education*, 3(2), 146–153. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i2.107>
- Kurniastuti, S. (2024). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran PPKn Berbasis Wordwall Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar mencapai kompetensi yang diharapkan dengan cara menyusun perangkat pembelajaran direncanakan dan dipertimbangkan sebelum penggunaannya (Rahma 2019)*. *Media didi*. 2(1), 142–152.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG*. 2, 97–104.
- Misdawati, M. (2023). *pengembangan modul digital berbasis game based learning di kelas IV MI datok sulaiman bagian putra palopo*.
- Mudmainah, H. vivin. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Wordwall Padamata Pelajaran Ipa Materi Zat Dan Perubahannya Untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetisi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Mumbulsari. *Universitas Negeri KIAI Haji Achmad Siddiq Jember*, 4(1), 88–100.
- Muhammad Zubet Bahtiar. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Pengenalan Keragaman Sosial Budaya Jawa Timur Di

- Mi Perwanida Blitar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(Mi), 5–24. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., Aprillia, W., & Dahlan, U. A. (2021). *INNOVATIVE : Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education. 1*, 552–560.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- NINGTIYAS, E. S., WENDA, D. D. N., & WIGUNA, F. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di Sdn Kraton Kabupaten Kediri. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 4(1), 46–59. <https://doi.org/10.51878/edutech.v4i1.3018>
- 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>
- Nuraeni, E. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Melalui Model*
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Nurhusain, M., & Hadi, A. (2021). *Desain Pembelajaran Statistika Terapan Berbasis Kasus Berkualitas Baik (Valid , Praktis , dan Efektif) untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika*. 03(02), 105–119.
- Parapat, S. H., Caniago, I. W., Suryani, I., Ariani, H., Siregar, T. H., & Yusnaldi, E. (2024). Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1255–1261.
- Perdana, F., Madanijah, S., & Ekayanti, I. (2017). Pengembangan media edukasi gizi berbasis android dan *website* serta pengaruhnya terhadap perilaku tentang gizi seimbang siswa sekolah dasar. *Jurnal Gizi Dan Pangan*, 12(3), 169–178. <https://doi.org/10.25182/jgp.2017.12.3.169-178>
- Zahra, A., Yusuf, Y. A., Anggraini, N. C., & Amelia, S. (2024). *Alacrity : Journal Of Education*. 4(3), 449–459.
- Rejeki, M, S. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar*, 4(2), Hal. 337-343.
- Rusmayana, T. (2019). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI

- Karisma Bangsa. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SIS-TEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Septiananda, S. N., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 397–404.
- Siregar, L. R., Harlin, & Syofii, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Mata Kuliah Diagnosis Kendaraan Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwajaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 4(1), 45.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sumaryati, S., Retnasari, L., & Winarti, T. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp1-12>
- Supiyah, Fadillah, & Miranda, D. (2021). Pengenalan keberagaman budaya pada anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak se-kecamatan sungai raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(4), 1–8.
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Sosial Dan Teknologi(Sostech)*, 3, 488–493.
- Wahyuni, E. S., Ahmad, J., Pontianak, Y., & Barat, K. (2019). *I **, 2 1,2. 8, 32–40. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>
- Yulianti, & Dewi, D. A. (2021). Penanaman Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku Bangsa Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 60–70.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan *Game* Interaktif *Wordwall* dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>