

DAFTAR PUSTAKA

- Aryadi, G. F. (2023). Game Edukasi Pengenalan Ragam Budaya Lampung Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android Dengan Construct 2. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(4).
- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3168–3175. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1655>
- Delvytra, I., & Hidayati, A. (2023). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23865–23873.
- Fahira, W., & Kemal, I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Wordwall Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Oleh Siswa Kelas X Smk Yapim Taruna Marelan Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 58–62.
- Fuadah, F. A. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227–238.
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada

Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal Of Curriculum And Educational Technology*, 6(2), 22–26.

- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439–448.
- Rendikha, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall Untuk Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 02 Pagar Alam. *Sriwijaya University*.
- Rusman, K. (n.d.). D., & Riyana, C.(2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 60–61.
- Saidah, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Saputra, M. W. (2024). Media Scrapbook Sebagai Sarana Pemahaman Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar. *JIPPSD*, 8, 1–11.
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519.
- Sutrisno, S., Wardah, W., Panjaitan, M., Marlina, S., Manurung, A. K. R., Sinaga, M., Lasty, W. F., Lestari, E., Sari, W., & Abidin, Z. (2023). Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi. *Penerbit Tahta Media*.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49.
- Ulya, A. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D pada Materi Pelajaran Alat Panca Indra Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar. *Skripsi*, UNNES.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.