

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Akbar, R., & Hariyanto, E. (2022). Pengembangan bahan ajar pencak silat untuk siswa sekolah dasar. *Sport Science and Health*, 2(7), 350–356. <https://doi.org/10.17977/um062v2i72020p350-356>
- Alhadi, S. (2025). Pengaruh penggunaan audio visual dalam PJOK terhadap peningkatan motivasi siswa di Sekolah Dasar IT Raudhaturrahmah Pekanbaru. *Journal Sport Science Indonesia*, 4(4), 58–66. <https://doi.org/10.31258/jassi.4.4.58-66>
- Amanah, R. (2022). Persepsi siswa kelas V sekolah dasar terhadap komponen (level kognitif) AKM literasi membaca. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(5), 979–985. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i5.12230>
- Anggraeni, D., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan digital di sekolah dasar. *Pelita*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Arifin, Z. (2021). *Pendidikan dasar di Indonesia: Tantangan dan strategi peningkatan kualitas*. Deepublish.
- Azizah, N., Rahmawati, R., & Hidayat, T. (2023). Efektivitas penggunaan media Wordwall sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 120–128.
- Azizah, T., 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>
- Barlinty, A., Artanayasa, I. W., & Suwiwa, I. G. (2022). Upaya pelestarian pencak silat Sitembak melalui studi etnografi serta nilai-nilai pendidikan karakter. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i1.48992>
- Basri, M., Prasetyo, D., & Mas'odi, M. (2025). Integrasi Karapan Pesapean dalam pembelajaran PJOK untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Teknik Keolahragaan (JPTK)*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.61650/jptk.v3i1.786>

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. Longman.
- Destiana, R., & Purwanto, P. (2024). Penerapan media interaktif Wordwall pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *JITPro*, 2(2), 117–123. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p117-123>
- Devi, I. (2024). Penerapan literasi numerasi media Wordwall untuk meningkatkan kedisiplinan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(3), 1815–1827. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i3.3665>
- Faqihuddin, A., & Muflih, A. (2024). Digital-based Islamic religious education learning media: Analysis of implementation, challenges, and opportunities in junior high schools. *Tarbiyah: Journal of Islamic Education*, 22(2), 93–108. <https://doi.org/10.17509/tk.v22i2.75489>
- Fikri, M., Arwin, A., & Sumartin, S. (2020). Efektivitas permainan modifikasi kasti dalam peningkatan keterampilan dasar permainan bola kecil pada siswa sekolah dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(2), 241–255.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (6th ed.). McGraw-Hill.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Goejantoro, R., Purnamasari, I., Hayati, M., Siringoringo, M., Nohe, D., Fathurahman, M., & Elizabeth, D. (2023). Literasi dasar melalui numerasi dan keuangan. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(12), 5639–5646. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i12.12705>
- Graham, G., Holt/Hale, S. A., & Parker, M. (2013). *Children moving: A reflective approach to teaching physical education* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Haywood, K. M., & Getchell, N. (2019). *Life span motor development* (7th ed.). Human Kinetics.
- Hidayat, S., & Subarjah, H. (2018). Peningkatan kebugaran jasmani dan keterampilan lokomotor melalui modifikasi permainan tradisional pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(2), 115–125.
- Irianti, N., Wicaksono, A., Kholil, A., & Rozhana, K. (2023). Penguatan literasi numerasi untuk siswa sekolah dasar. *Abdira: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 91–98. <https://doi.org/10.31004/abdira.v3i3.350>

- Isnaini, L., Winata, N., & Kohar, D. (2025). Penggunaan game edukasi Quizwhizzer dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v5i1.8>
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Kirk, D. (2010). *Physical education futures*. Routledge.
- Magill, R. A., & Anderson, D. I. (2017). *Motor learning and control: Concepts and applications* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Mukholid, A., Kustiawan, A., & Alexander, B. (2023). Prosedur pengembangan media audio visual untuk pembelajaran pencak silat dasar. *Jurnal Porkes*, 6(2), 910–927. <https://doi.org/10.29408/porkes.v6i2.24225>
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang kurikulum pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 172* (2024).
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Putra, S. A., & Sudiana, I. K. (2021). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap peningkatan kemampuan melempar dan menangkap bola kecil pada siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 160–168.
- Rika, R. (2024). Pendampingan dan pelatihan media ajar interaktif Wordwall berbasis literasi numerasi. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 3(9), 833–842. <https://doi.org/10.53625/jpm.v3i9.8650>
- Rohmah, A., Utama, S., Hidayati, Y., Fauziati, E., & Rahmawati, L. (2022). Planning for cultivation numerical literacy in AKM. *Mimbar Sekolah Dasar*, 9(3), 503–516. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v9i3.51774>
- Sutrisno, S., Nugraha, U., & Diana, F. (2023). Pengembangan video pembelajaran PJOK pada materi pencak silat. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 5(2), 105–113. <https://doi.org/10.22437/ijssc.v5i2.25502>

- Widyalaksono, P., Mashuri, H., & Lusianti, S. (2020). Penerapan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pola langkah pencak silat. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 8–17. <https://doi.org/10.17977/um040v4i1p8-17>
- Wijaya, A., Muhyi, M., & Harwanto, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran gerak dasar pencak silat berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olahraga)*, 9(2), 234–241. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v9i2.4325>
- Yanti, N., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis keaktifan belajar siswa menggunakan Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634–638. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.667>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *PTK*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>