

## DAFTAR PUSTAKA

- Amril, Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Aufa, Lilis, Sari, A., & Qadaria, L. (2023). Menganalisis Metode Pembelajaran IPA di Kelas IV pada SD Al Ittihadiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1349–1358.
- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5611–5617. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2547>
- Fajarianti, A. C., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis *Wordwall* Mata Pelajaran IPA Materi SPDM Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11, 113–123. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52553/42449>
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106–113. <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/download/5287/2325>
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *E-Jurnal STKIP Pesisir Selatan - Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 4. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Izzati, S. Y., Primasatya, N., & Hunaifi, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbatuan QR Code Materi Gerak Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 460-467.
- Malik, (2020). Membuat Game Edukasi Dengan Word Wall. <https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/>. Diakses pada 27 Desember 2023.

- Miles, M. B., Hubberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3. USA: Sage Publications* (Terjemahan). Sage Publications.
- Mukmin, Bagus Amirul. (2016). Pengembangan Buku Ajar IPA Berbasis *Problem Solving* Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar (PENA-SD) STKIP PGRI Tulungagung*, 1(12), 44-52. <https://www.jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/170>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43.
- Nana, S., & Gusnidar. (2022). Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri Pada Materi IPA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2859–2868. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/1241>
- Nazirah. (2023). Macam-Macam Organ Pencernaan Manusia & Fungsinya. <https://www.ruangguru.com/blog/sistem-pencernaan-manusia>. Diakses pada 14 Januari 2024.
- 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>
- 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>
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ramadhani, J. S., Firmansyah, M. B., Wilujeng, I. T., Putri, N. N., & Nafisah, D. (2023). Pemanfaatan Podcast Spotify sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(2), 135–143. <https://doi.org/10.37640/jip.v14i2.1588>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D: Research and Development Kajian Teorities dan Aplikatif*. Literasi Nusantara.

- Lestari, I., Nurmilawati, M., & Santoso, M. A. (2023). PENERAPAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN SIKAP SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS VIII. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 465-471.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 1-9. <https://ejournal.unkafa.ac.id/index.php/jalie-unkafa/article/view/337>
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-26). Bandung: ALFABETA. cv.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.
- Wijayanto, V. D., & Haryudo, S. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Schoology Pada Kompetensi Darsar Menjelaskan Pemasangan Komponen dan Sirkuit Motor Kontrol Non Programmable Logic Control (Non PLC) Kelas XI di SMK PGRI 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(3), 421-427. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/29521/0>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (R&D) dalam Bimbingan dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(1), 111-118. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>