

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & 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>
- Ainishifa, H. (2023). *PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL Pendahuluan Pembelajaran sejarah merupakan salah satu unsur utama dalam pendidikan*. 8(September), 321–331.
- Akbar, H. F., & Muhamad Sofian Hadi. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In *CV Pusdikra MJ*.
- Avifah, D. P. E. R., & Nurhayati, E. (2022). Analisis Ungkapan Idiomatik pada Buku Siswa Kelas II Tema 1 Sub Tema 1. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2507. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3737>
- Bela Mayang Sari, S. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 2049–2058. <https://doi.org/10.21831/jpa.v2i2.3047>
- Bela Vista, E. R., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 274. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.357>
- Budiman, T. J., Damayanti, R., & Romlah, S. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 84.
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Andi Setiawan, M. (2022). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Dewi Setiyaningsih, P. V. (2024). Pengaruh Minat Belajar Siswa dalam

Meningkatkan Media. *Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 1042.

- Dewi, T. K., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 21. <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2804>
- Dinamaryati, D. (2021). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Genre dengan Media Pembelajaran Kartu Topik untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyusun Teks Tanggapan di SMPN 4 Bolo Kelas IX-3 Semester I Tahun Pelajaran 2020/. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 331. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.57>
- Elmunsyah, H., Hidayat, W. N., & Asfani, K. (2019). Interactive learning media innovation: Utilization of augmented reality and pop-up book to improve user's learning autonomy. *Journal of Physics: Conference Series*, 1193(1), 2. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012031>
- Engkus, E. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pasien Di Puskesmas Cibitung Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Governansi*, 5(2), 99–109. <https://doi.org/10.30997/jgs.v5i2.1956>
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>
- Febrianti, Y. F., & Rosmilan Pulungan. (2021). Penggunaan Bahasa Gaul Terhadap Eksistensi Bahasa Indonesia Pada Masyarakat. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.1016/B978-012370624-9/50005-0>
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2), 85. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126>
- Festiyed, Djamal, D., & Ramli, R. (2019). Learning model based on discovery learning equipped with interactive multimedia teaching materials assisted by games to improve critical thinking skills of high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1185(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012054>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasbin, N. N. H., Irfan, M., & Hermuttaqien, B. P. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Kosakata Siswa di Sekolah Dasar. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i1.2110>

- Hendryadi. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 2(3), 190–204. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2483>
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.21167>
- Hisbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Bereksistensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.21107/jps.v4i1.2775>
- Ihsan, H. (2016). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 266. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i2.3557>
- Jamaluddin dan Andi Hajar. (2022). *Keterampilan Mengajar*. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Jayanti, I., Arifin, N., & Nur, D. R. (2020). Analisis faktor internal dan eksternal kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 2. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/sjp>
- Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 5.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1022. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial)*, 1(3), 222.
- Lestari Eka, K., & Yudhanegara Ridwan, M. (2017). Penelitian Pendidikan

Matematika. *Refika Aditama Bandung*, 359.

- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Indonesian Language Learning in Elementary Schools Through Life Skills Education Model. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(1), 47. [https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).40-62](https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).40-62)
- Maghfirah, S., & Sulaiman, S. (2022). Pengaruh Platform Wordwall Berbasis Website dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI. *As-Sabiqun*, 4(5), 1481–1498. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2281>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Mardhiyah, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481–488. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>
- Meliala, E. I. S. (2023). Penerapan Media Game Edukasi Berbasis Android Tebak Gambar Untuk Meningkatkan. *Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 99.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jserv.v1i1.7>
- Nia Nuvita Sari, E. J. (2024). Menjelajahi Dasar-Dasar Bahasa Indonesia : Perjalanan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan*.
- 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), 141. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall

- terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7835. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 72.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–90. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Rahmawati, A., Setoresmi, A. S., Malau, B., Novitasari, D. A., Sari Munawaroh, F. R., & -, G. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Games Interaktif dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 11(1), 52. <https://doi.org/10.21107/pgpaultrunojoyo.v11i1.24671>
- Retno, D. W., & Rasfaniwaty. (2022). *Matematika untuk SD/MI Kelas I (Buku Siswa)*.
- Rokhayah, R., Sesmiarni, Z., Syawaluddin, S., & Yusri, F. (2023). Perancangan Game Interaktif Menggunakan Educandy Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smp Islam Al-Ishlah Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 1. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7609>
- Sadida, Q., Shoffat, A., Haryati, E., & Kristiayuniar, T. (2025). THE EFFECTIVENESS OF WORDWALL MEDIA IN IMPROVING ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS ' READING SKILLS. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 13(1).
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Sawitri, E. (2022). *Discovery Learning Berbantuan Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Uwais Inspirasi Indonesia. [https://www.google.co.id/books/edition/MODEL\\_DISCOVERY\\_LEARNIN\\_G\\_BERBANTUAN\\_KOMI/GbGpEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/MODEL_DISCOVERY_LEARNIN_G_BERBANTUAN_KOMI/GbGpEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- Setiawan, H. ., & Abrianto, D. (2021). Menjadi Pendidik Profesional. In *Umsu Press*. Umsu Press.
- Shabrina, N., Darmadi, D., & Sari, R. (2020). Pengaruh Motivasi dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV. Muslim Galeri Indonesia. *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(2), 164–173. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i2.108>
- Shaleha, F. L., Kartinah, K., Estiyani, E., & Murniati, N. A. N. (2024). Analisis

- Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Menumbuhkan Daya Tarik Belajar Siswa Kelas II SDN Pandeanlamper 03 Semarang. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(4), 540. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i4.303>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D. In *Alfabeta, CV* (Issue April). ALFABETA, CV.
- Suryana, D., Karmila, D., & Mahyuddin, N. (2023). Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084–3096. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>
- Utami, D. D. A et al. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Widiasworo, E. (2017). Masalah-masalah Peserta Didik dalam Kelas dan Solusinya. In *Yogyakarta: Araska*. Araska.
- Widyaningsih, W. R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminar Nasional Paedagoria*, 3(2), 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>