

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, Anindito. “Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Anak Usia Dini, Jnejang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.” Salinan. Senayan, Jakarta, 2022.
- Agusti, Nurul Maulia, dan Aslam Aslam. “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (16 Mei 2022): 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif / TKI)*. 2 ed. 2. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Anastasiadis, Theofylaktos, Georgios Lampropoulos, dan Kerstin Siakas. “Digital Game-Based Learning and Serious Games in Education.” *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering* 4, no. 12 (2018): 139–44. <https://doi.org/10.31695/IJASRE.2018.33016>.
- Andini, Ayu, Luki Yunita, dan Dedi Irwandi. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia* 10, no. 1 (27 Juni 2023): 11–28. <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>.
- Asmadi, Asmadi. “Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online.” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 6, no. 3 (30 November 2022): 945–62. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>.
- Budiyono, Budiyono. “Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6, no. 2 (4 Juli 2020): 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>.
- Inabuy, Victoriani, Cece Sutia, Okky Fajar Tri Maryana, Budiyantri Dwi Hardanie, dan Sri Handayani Lestari. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP Kelas VII*. 1 ed. 1. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.

- Kurniawan, Adi Jaya, Catur Hermawan, dan S Kom. “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android,” 2019.
- Mutaqin, Ejen Jenal, Neni Nadiroti Muslihah, Nizar Alam Hamdani, dan Sifa Nurfalah. “The Effectiveness of Whatsapp-Based Online Learning in Class Students IV SD Negeri Babakandes.” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 4, no. 1 (22 Februari 2021): 117. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i1.48583>.
- Nujuah, Ricu Sidiq, dan Reny Sabrina Simamora. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. 1 ed. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Nurfauziyah, N, S Sjaifuddin, dan A N Taufik. “Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Wordwall Pada Tema Siaga Bencana Untuk Siswa Kelas VIII SMP” 8, no. 1 (2023).
- Permana, Niki Dian, Ulya Fawaida, Sakilah Sakilah, dan Melvie Talakua. “Development of MIKiR Teaching Materials Based on Educational Game ‘Find Me Save Me’ to Preserve Plant Diversity in Indonesia.” *THABIEA : JOURNAL OF NATURAL SCIENCE TEACHING* 5, no. 1 (10 Januari 2023): 98. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v5i1.15647>.
- Rahman, Arief Aulia, M Pd, Cut Eva Nasryah, dan M Pd. “EVALUASI PEMBELAJARAN,” t.t.
- Rohmawati, Afifatu. “EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN” 9 (2015).
- Sahanata, Meirisa, Rosi Widia Asiani, Ega Dwi Syahputri, dan Ayu Putri Pradani. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif.” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 1 (2022).
- Saputri, Indarti Rukmana Eko, Salma Endra Reykha Putri, Rahayu Wulandari, Silvi Fitria Fajriani, dan Kun Hisnan Hajron. “Implementasi Game Pembelajaran Interaktif Wordall” 3, no. 2 (2023).
- Sugiyono, Prof.DR. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 3 ed. Bandung: Alfabeta, 2021.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 3 ed. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Supriadi, Gito. *Penelitian Pendidikan*. 1 ed. Yogyakarta: UNY Press, 2021.
- Surahmawan, Ardis Nur Irsyad, Diyah Yulida Arumawati, Lita Ratna Palupi, dan Vika Puji Cahyani. “Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia” 1 (2021).

- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. 1 ed. 1. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Wahyuni, Sri Eko, Ana Fitrotun Nisa, dan Ulfah Ratna Widanti. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar,” 2023.
- Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, dan Nizmah Maratos Soleha. “Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia.” *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (15 Agustus 2019): 66–72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>.
- Yulianto, Dwi, dan Aninditya Sri Nugraheni. “Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (31 Maret 2021): 33–42. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.5>.
- Yusup, Febrinawati. “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (24 Juli 2018). <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>.

