

DAFTAR PUSTAKA

- Adabiah, R. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Menyukkseskan Pembelajaran Majas Di Sekolah Dasar. *Journal of Social Science and Multidisciplinary Analysis (JOSSAMA)*, 1(2), 23–37. <https://jossama.com>
- Adib, H. S. (2019). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Sains Dan Teknoogi*, 139–157.
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Al Firman, & Yakobus Ndonga. (2024). Peran Pendidikan dalam Membangun Sikap Ketuhanan yang Maha Esa. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 66–72. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3013>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Andriani, S., Ilmu, P., & Sosial, P. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Di Sdn Mayangan 6 Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(1), 1858–4985. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022).

Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>

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.

Arsi, A. (2021). Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 1–8.

Az-Zahro, F. C., Najikhah, D. K., & Bakar, M. Y. A. (2024). Media Pembelajaran Bagi Siswa Autis Menurut Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 69–78. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2125>

Banamtuan, M., Baun, S., & Saetban, S. (2022). Prestasi Belajar Anak Petani. *Discreet: Journal Didache of Christian Education*, 2(1), 22–30. <https://doi.org/10.52960/jd.v2i1.90>

Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.

Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85–91. <https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>

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>

Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

Fuad, M. (2021). Teori Kecerdasan, Pendidikan Anak, Dan Komunikasi Dalam Keluarga. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 6(1). <https://doi.org/10.24090/komunika.v6i1.337>

Ghozali. (2020). *Desain Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. 32–42.

Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). *Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD : Literatur Review*. 10(4), 1306–1314.

Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2022). *Faktor-faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi*.

Hasanah, A., Amelia, C. R., Salsabila, H., Agustin, R. D., Setyawati, R. C., Elifas, L., & Marini, A. (2023). Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran ipas: Upaya memaksimalkan pemahaman siswa tentang budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>

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 Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Kartika. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Ekonomi Untuk Pembelajaran IPS Kelas VII SMP. *EPrints@UNY*, 47–50.
- Karwanto. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran. In 2023.
- Kusuma, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433>
- Kuswandini et al. (2019). Bab 1 pendahuluan. *Pelayanan Kesehatan*, 2016(2014), 1–6. http://library.oum.edu.my/repository/725/2/Chapter_1.pdf
- M. Adlim, Saminan, S. A. (2019). *Kelayakan Aspek Materi, Bahasa dan Media pada Pengembangan Buku Ajar Biologi*. 6(1), 61–67. <https://doi.org/11.29704/e.v6i1.1525>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan)

Pengembangan.pdf

Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In *Https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck*.

Mi, K., Salafi, F., & Jember, A. (2024). *Pengembangan Media Word Wall Masa Pelajaran*.

Nadia, D. O. (2022). 1 1 , 2. 08, 1924–1933.

Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 747–750.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>

Paramita, N. P. A. P., Pujani, N. M., & Priyanka, L. M. (2021). Analisis Faktor-

Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 11(1), 10–19.

Pendidikan, D. A. N. U. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.

Pitaloka. (2022). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Sarirejo 03 dengan Siswa Kelas VI SDN Sukoharjo 03. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 6(1), 77–86.

Pradesta, M. (2022). Pengembangan E-Magazine Aritmatika Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan*, 15(2), 9–25.

Puspaningtyas, N. D. (2015). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Kkpi Dengan Model Pembelajaran Jigsaw Pada Kelas X Paket Keahlian Busana Butik Di Smk Negeri 6 Purworejo. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Kkpi Dengan Model Pembelajaran Jigsaw Pada Kelas X Paket Keahlian Busana Butik Di Smk Negeri 6 Purworejo*.

Rahayu. (2022). *Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran*. 1.

Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>

Rahman Hakim, Z., Taufik, M., & Novianda Firdayanti, R. (2019). *Jurnal Riset*

Pengembangan Media Flipchart Pada Tema “Diriku” Subtema “Tubuhku” Sdn
Serang 3. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(2), 66–75.

Rajagukguk, F. H., & Weisdiyanti, N. (2023). *Prosiding Seminar Nasional
Keguruan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Muara Bungo
Prosiding Seminar Nasional Keguruan dan Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Muara Bungo Volume (1) Juli 2023*. 17, 108–113.

Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi, D. A. (2023). Pengaruh media wordwall sebagai
instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan
kreatifitas guru dalam mengajar. *COLLASE (Creative of Learning Students
Elementary Education)*, 6(1), 94–101.
<https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.15502>

Rivai, S., & Mohamad, F. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran
Think Pair Share Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian
Data Kelas IV Sekolah Dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*,
7(2), 685. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.685-712.2021>

Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan
Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.

Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
[https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-
pembelajaran](https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran)

Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan
Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69.

https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249

Savitri, A., Nizaruddin, N., & Sugiyanti, S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Think Pair Share dan Model Pembelajaran Pair Checks terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 51–57.
<https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i1.5764>

Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)

Shelemo, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Android Menggunakan Construct Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).

Silaban, P. J., Bago, H. T., Nainggolan, J. R. B., Telaumbanua, A. P., Hutasoit, L. T., & Siregar, C. T. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Pembelajaran Matematika Alat Hitung Perkalian di SD Negeri 067244. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(9), 1709–1712. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v1i9.132>

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>

Subhaktiyasa, P. G. (2023). *Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka*. 5(4), 5599–5609.

- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sumarni, S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap Penelitian. *Riset & Pengembangan*, 38.
- Sumiati, S., Hermina, D., & Salabi, A. (2024). Rancangan Penelitian dan Pengembangan (R & D) Pendidikan Agama Islam. *Fikruna*, 6(1), 1–21. <https://doi.org/10.56489/fik.v6i1.134>
- Suparlan, S. (2024). Penguatan Pendidikan Ahlak Siswa dengan Kegiatan Imtaq. *Khatulistiwa*, 4(1), 71–80. <https://doi.org/10.69901/kh.v4i1.159>
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1, 95–105. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Suryani, I., Handayani, P., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV SD Development of Interactive Media Based on Web Wordwall in Science Learning Material on History of Kingdoms in Indonesia for Grade I*. 10(2), 357–367.
- Sutriani, E., & Octaviani, R. (2019). Keabsahan data. *INA-Rxiv*, 1–22.

- Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2017). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Syarifatunnisa. (2020). Desain Penelitian research and development. *Skripsi*. http://repository.upi.edu/28344/6/S_IKOR_1301316_Chapter3.pdf
- Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikhah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widodo, Y. E. (2023). Keterampilan Teknik Dasar Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola Di Smp Negeri 1 Undaan Kudus. *SELL Journal*, 12(1), 196–201.
- Wijoyo, H. (2022). Analisis teknik wawancara (pengertian wawancara, bentuk-bentuk pertanyaan wawancara) dalam penelitian kualitatif bagi mahasiswa teologi dengan tema pekabaran injil melalui penerjemahan alkitab. *Academia.Edu*, 1–10.

Zakarina, U., & Ramadya, A. D. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4, 50–56.
<https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>