

DAFTAR PUSTAKA

- Aimang, T. H. (2023). *Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv. 01*, 1–23.
- Ahmad M, Febri H, & Helpi N. (2025). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako*, Jurnal nuansa akademik.Vol.9(No. 2), 1-12.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*,6(1),1541–1546.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772><https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Anindya, A. (2023). *bagi peserta didik . Salah satu diantara komponen pendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pembelajaran , sehingga dapat membantu seorang pendidik dalam mengemas dan menyajikan informasi (Putra dan Ishartiwi , 2015). Tetapi penggunaan teknologi. 4*, 1–11.
- Aswan, D., & Baidis, F. (2024). *Pendampingan Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Sma Negeri 1 Pamboang. 01*(02), 132–137.
- Brooks, A. L. (2021). Design and Development. *Intelligent Systems Reference Library*, 196, 461–467. https://doi.org/10.1007/978-3-030-59608-8_24
- Chandra, F., Hagijanto, A. D., & Arini, B. D. (2018). Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Pendukung Optimalisasi Golden Age Pada Anak. *Jurnal DKVAdiwarna*,Vol1(No12),1–9.
[https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/7139/6475#:~:text=Menurut Clegg \(2006\)%2C Permainan,juga dapat melatih keterampilan anak.](https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/7139/6475#:~:text=Menurut Clegg (2006)%2C Permainan,juga dapat melatih keterampilan anak.)
- Dewi, P. K. (2021). Kisi-kisi Instrumen Validasi. *Undiksha Repository*, 59.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Fadhilah, N., & Adela, D. (2020). Penguatan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(3), 7–16.
<https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i3.44>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *Jip*, 2(4), 713–721.
- Habsoh, R. (2020). ANALISIS KESULITAN MENENTUKAN IDE POKOK PARAGRAF PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu 36. *Repository.Upi.Edu*, 36–46.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2016). *T1_292014602_BAB III kisi2*. 26–47.
- Irawan, L. A. dan dodii. (2023). Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia(PJPI)*, 1(1), 13–20.
<https://doi.org/10.00000/pjpi.xxxxxxxx>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-*

- Irsyad (DDI), 18210047, 1–12.
- Khan Mohmand, S. (2019). Research Instruments. In *Crafty Oligarchs, Savvy Voters*. <https://doi.org/10.1017/9781108694247.012>
- Khatimah, K., Pagarra, H., & Khaerunnisa. (2023). Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 1–12.
- 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), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Mochammad, & Triansyah, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap. *Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 32–38.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nopriansyah andre, Jujur Gunawan Manullang, P. H. . L. (2024). *Pengembangan modul permainan sepak bola berbasis latihan*. 09.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurmalasari,Hilda, 2019. (2019). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Penerapan, D., & Fifo, M. (2023). 1*, 2 1,2. 09(C), 17–23.
- Pertiwi, L. M. C., Purnamasari, I., & Wahyuni, D. S. (2023). Penerapan Model Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDN Ngempon 02. *Seminar Nasional PPG UPG RIS*, 24, 50232.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Rahmayanti, N. P., Karsudjono, A. J., & Hidayatullah, I. (2024). *SPSS TRAINING VALIDITY TESTS AND RELIABILITY TESTS FOR PRIMARY DATA*. 5(2), 21–26.
- Retno, H. A., Utami, A. R., & ... (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Tic Tac Toe Pada Materi Trigonometri. ... : *Jurnal Matematika Dan ...*, 2(3), 123–143. <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/konstanta->

- Rika Widianita, D. (2023). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Sari, M. P. (2024). Implementasi Media Pop-Up Book Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok Bermain Tunas Harapan Brondong. *Golden Childhood Education Journal (GCEJ)*, 5(1), 55–64. <https://doi.org/10.55719/gcej.v5i1.1156>
- 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>
- Sekolah, S., Melalui, D., Kartu, M., & Bergambar, K. (2024). 1, 2 1,2. 10(September).
- Setyowahyudi, R., Tirtayani, L. A., & Indana, N. (2023). Pengaruh Games Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Mengenal Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak Kanak. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 6(1), 46–54. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v6i1.22968>
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., & ... (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. ... *Positif: Jurnal Hasil ...*, 2(1), 11–24. <https://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/view/790%0Ahttps://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/download/790/756>
- Sulikah, W., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 551–556.
- Sutardi, H., & Arthauli, N. G. (2024). *Jurnal Pariwisata Vokasi Beban Kerja Karyawan Resepsionis Di Trans Luxury Hotel*. 5(1), 67–77.
- Tampubolon, M. (2023). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 3(17), 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Utami, A. M., Adelia, R., Kurniawati, I., Damayanti, E., Damara, T. D., & Pramudiani, P. (2024). Implementasi Permainan Tic-Tac-Toe sebagai Konteks Pembelajaran Matematika pada Materi Keliling Bangun Datar dalam Menanamkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 180–188. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.3036>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>

