

## 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>
- Ahmad, A., Rachman, D. A., Istiqomah, R., & Putri, F. R. (2024). Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 SD. *Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 SD*, 2, 247–253.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Anggraena, Y., Felicia, N., Eprijum, D., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., & Widiaswati, D. (2022). Kajian akademik kurikulum untuk pemulihan pembelajaran [Monograph]. In *Pusat Kurikulum dan Pembelajaran*. <https://repositori.kemdikbud.go.id/24972/>
- Daga, A. T. (2020). Kebijakan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Dasar (Sebuah Tinjauan Kurikulum 2006 hingga Kebijakan Merdeka Belajar). *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 4(2), 103–110. <https://doi.org/10.53395/jes.v4i2.179>
- Dewi Astiti, N., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA A R T I C L E I N F O. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Fidya, I., Romdanih, & Eva Oktaviana. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 219–226.
- Goliah, M., Jannah, M., & Nulhakim, L. (2022). Komponen Kurikulum Pembelajaran Khususnya Pada Muatan 5 Bidang Studi Utama di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11445–11453.
- Halimah, N., & Adiyono. (2022). Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek Dalam Evaluasi Hasil Belajar. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 2(Februari), 160–167.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
- Hilmi Fadhillah Akbar, M. S. H. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=62924&val=4564>

- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Kaharuddin, A. (2020). *Pembelajaran Inovatif & Variatif*. Pusaka Almaida.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze chase–Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2, 41–47.
- Kurnia, N., Putera Permana, E., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6, 589–598. <https://jiped.org/index.php/JSP>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Lestari, S. (2022). Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. *Pendidikan Dan Konseling*, 4(1988), 1349–1358.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahaningtyas, E. (2017). HASIL BELAJAR KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTOR MELALUI PENGGUNAAN JURNAL BELAJAR BAGI MAHASISWA PGSD Elsinora Mahananingtyas. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV Tahun 2017*, 192–200.
- Marlina, T. (2022). *Urgensi dan Implikasi Pelaksanaan Kurikulum Merdeka pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 1, Issue 1).
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 81–88. [https://doi.org/10.36456/buana\\_matematika.8.2.:1732.81-88](https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1732.81-88)
- Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2023). *The effect of wordwall educational game-based learning media on interest in learning natural sciences*. 4(1), 27–33.
- Praditiya Purnama, R., Pranoto, D., PGRI Madiun, U., Negeri, S., & Baru, T. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tahunan Baru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1737–1746.

- Pratiwi, C. P., & Ediyono, S. (2019). Analisis Keterampilan Guru Sekolah Dasar Dalam Menerapkan Variasi Pembelajaran. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.24114/js.v4i1.16065>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahman Prasetyo, A., & Hamami, T. (2020). PRINSIP-PRINSIP DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM. *PALAPA : Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 42–55.
- Ramdhini, A., Lu'mu, D., Rahman, S. A., & Nawir, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV A SD Telkom Makassar Melalui Penggunaan Aplikasi Zoom E-Conference Berbantuan Digital Game Based Learning Wordwall. *Journal on Education*, 06(01), 7517–7526.
- Rapang, Rita Yunus, Muh Apriyanti, & Eka. (2022). Peran Kepala Sekolah dalam menerapkan Peraturan-Peraturan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3419–3423. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2596>
- Rofiq, M. A. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)*. CV. Pilar Nusantara.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- 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>
- Septianing, I., Melati, L., Deo Cantika, N., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.

Susilo, H., Chotimah, C., & Sari, D. Y. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Profesional Guru dan Calon Guru*. Media Nusa Creative.

[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TApZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=buku+ptk&ots=aXhwSQ0MLx&sig=oqJ1LfDeU0CPSAYdISwS5WFZV9U&redir\\_esc=y#v=onepage&q=buku+ptk&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=TApZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=buku+ptk&ots=aXhwSQ0MLx&sig=oqJ1LfDeU0CPSAYdISwS5WFZV9U&redir_esc=y#v=onepage&q=buku+ptk&f=false)

Ti Allutfia, F., & Maryanti Setyaningsih. (2023). ANALISIS KESIAPAN GURU DALAM MENGHADAPI KURIKULUM MERDEKA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV. In *AoEJ: Academy of Education Journal* (Vol. 14).

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.

Wijaya, A. B., & Andriyono, R. O. (2020). Penerapan HOTS Pada Media Pembelajaran Game Matematika Dengan Metode DGBL. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, 4(2), 25–33. <https://doi.org/10.36596/jitu.v4i2.258>

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>