

DAFTAR PUSTAKA

- A. A., Salsabila, U. H., dkk. (2021). Wordwall Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru. *UNM Online Journal System*, 101.
- A Kurniawan. (2022). *Manajemen Kelas*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Abdullah Sani, R. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Abi H, Mustofa R, R. dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ade Heryana. (2020). *Etika Penelitian*. ALFABETA.
- Afi Parnawi. (2020). *Psikologi belajar*. Deepublish.
- Annisa Savira dan Rudy Gunawan. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 54.
- Arrosyida dan Suprpto. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera*.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. CV. Pena Persada.
- Budi Handoyo. (2022). 6 Manfaat Belajar Geografi dalam Kehidupan Sehari-hari. In *Kumparan* (p. 17).
- Chaerul Umam. (2024). *Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMAN 9 Gowa*.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed. Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Deni Purbowati. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. In *aku pintar*.
- Dewi dkk. (2023). *Media interaktif dalam pembelajaran IPS SD*. Cahya Ghani Recovery.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Djaali. (2023). *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara.

- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- E Kusnadi, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*. journal.umpo.ac.id
- Edi Kusnadi dan Syifa Aulia Azzahra. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Edy Syahputra. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Haura Publishing.
- Elis Ratna Wulan, Elis and Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Pustaka Setia.
- Eric Kunto. (2021). Wordwall: media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch hingga Anagram. *Jonedu.Org*.
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains. In *Deepublish Publisher* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SYSTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- I Nengah Martha. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 47.
- Ilyasa Aghni. (2018). penggunaan media pembelajaran daring google classroom terhadap kemandirian belajar peserta didik. *Repo Unpas*.
- Kartini Ester. (2020). PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN MELALUI PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK BERBANTUAN KERTAS ORIGAMI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Freire Elementary Education Journal (FEEJ)*, 1(2). <http://ejurnal.unima.ac.id/index.php/freire>

- Kurnisar. (2024). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA Negeri 3 Palembang. *Educatio FKIP UNMA*. ejournal.unma.ac.id%0AAbstract
- Laudya Tysara. (2023). Dinamika Penduduk Adalah Perubahan Jumlah Penduduk, Ini Faktor yang Memengaruhi. In *Liputan 6*.
- Mass Djoko, Y Karyana, NA Karim, AJ Mirdad, RHA Fatah, D. K. (2017). *Mobilitas Penduduk dan bonus demografi*. UNPAD PRESS.
- Moh. Zaiful Rosyid. (2019). *Prestasi Belajar*. Literasi Nusantara.
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media.
- 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), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurdin, Ismail and Hartati, S. (2019). *METODOLOGI PENELITIAN SOSIAL*. Media Sahabat Surabaya.
- Oemar Hamalik. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Peppy Rizma. (2024). 10 Manfaat Utama Mempelajari Geografi dalam Kehidupan Sehari-hari. In *SMA Dwi Warna Boarding School*.
- 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.
- Rahman Sugidiyanto. (2024). 7 Keuntungan Media Pembelajaran Interaktif dalam Proses Pembelajaran, Salah Satunya Mendorong Kolaborasi dan Interaksi. In *Acurat.co*.
- Rizky Gustian MR, K. dan T. M. M. (2024). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA Negeri 3 Palembang. *Jurnal Educatio*.
- Salsabila Nanda. (2024). Pengertian Geografi Menurut Para Ahli dan Cabang Ilmunya. In *Brain Academy*. Brain Academy.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Regila Fidei*, 189.

- Sardiman, A. (2020). *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari & Yarsa. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter*.
- Satriansyah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera*.
- Septantiningtyas Niken, dkk. (2020). *PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Penerbit Lakeisha. Lakeisha.
- Septyadi D & Alfiah. (2022). Assessment For Learning (AFL) Melalui Aplikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah oleh Mahasiswa Calon Guru Biologi. *Proceeding Biology Education Conference*.
- Sinaga & Soesanto. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PERIODIK UNSUR. *Repository UIN Jakarta*.
- Siti Farhaniaah. (2021). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL DI KELAS 2 SD MUHAMMADIYAH SAWANGAN. *Repository UIN Jakarta*.
- Slameto. (2001). *Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Sobri, M., N. Nursaptini., & S. N. (2020). Mewujudkan Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Daring Diperguruan Tinggi Pada Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 83.
- Sudjana dan Rivai. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera*.
- Sugandi. (2022). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Geografi sebagai Bagian Salah Satu Dasar Pembentukan Karakter Bangsa. *Journal on Education*.
- Suharsimi Arikunto, S. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Susanti. (2019). *Strategi Pembelajaran berbasis Motivasi*. PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Syafaruddin, S. & B. (2019). *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish.

Wina Lai'Mandi dkk. (2023). Analisis Penggunaan media Pembelajaran Wordwall pada Pembelajaran IPA. *Journal Unpad*.

Wiwit Aprilia, M. Jamhuri, Achmad Yusuf, M. N. H. (2023). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif NU Pandaan. *Risalah*.