

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (1999). *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, Muhammad. (1997). *Era Pendidikan Baru di Indonesia*. Yogyakarta: Gama Media.
- Al-Qur'an Kemenag Microsoft Word.
- Andini, Ayu. (2022). *Skripsi: "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur."* Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Ariyani. W. (2023). "Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Kimia." Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Astutik, W. S. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badaruddin. A. (2015). *Peningkatan Motivasi elajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Padang: CV. Abe Kreatifindo.
- Danarjati, *et.al.* (2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Darajat, Zakiah. (1993). *Peranan Agama Islam Dalam Kesehatan Mental*. Jakarta: Haji Masagung.
- Daryanto & Tasrial. (2015). *Pengembangan Karir Profesi Guru*. Gava Media: Yogyakarta.
- Efendi, Ramlan. (2017). "Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2(1). 73.
- Erisa, *et.al.* (2023). "Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*. 7(1). 123-135.

- Fahriya, Adilah. (2023). *Skripsi: "Pengaruh Penggunaan Media Wordwall dan Media Visual Pada Pembelajaran PPKN Terhadap Pengetahuan Kewarganegaraan Peserta Didik Kelas 3 di SDN Karang Tengah 8 Kota Tangerang."* Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Farhaniah, Siyi. (2021). "Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi." *Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.*
- Fauqannuri, Ivanda Rahmi. (2022). *Skripsi: "Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Panji Situbondo Tahun Pelajaran 2021/2022."* Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Fermina . A.N. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Deepublish.
- Hafifah, Indah Nur. (2023). *Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Visual for Application (VBA) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Jember."* Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, Zainul. (2023). *Skripsi: "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII B di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Situbondo Tahun Pelajaran 2022/2023."* Jember: UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
- Hasan. M. I. (2010). *Pokok-Pokok Materi Statistik 2.* Jakarta: PT. Bumi Aksara. Cet. VI.
- Hidayah, Ridhatil. (2024). *Skripsi: "Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SDN 16 Koto Tuo."* Koto Tuo, Sawahlunto: Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Iskandar. (2012). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru.* Jakarta: Refrerensi.
- Kapp, Karl M. (2012). *Gamifikasi Pembelajaran dan Pengajaran: Metode dan Strategi Berbasis Permainan untuk Pelatihan dan Pendidikan.* San Fransisco: Pfeiffer.
- Kaswan. (2018). *Psikologi Industri & Organisasi.* Depok: PT. Raja Gravindo Persada.
- Khairunisa. (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(1).43-44.

- Komara. (2017). "Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa." *Jurnal Psikopedagogia*. 1(1). 37.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kristanto. Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kunandar. (2008). *Guru Professional, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Kustawan, Dedi. (2013). *Analisis Hasil Belajar*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Kusumaningtyas. *et.al.* (2020). "Analisa Perbandingan Salinitas Dengan Kadar Klorofil- Di Wilayah Perairan Sumenep Menggunakan Metode Regresi Linier Dan Uji-T." *KERN: Jurnal Ilmiah Teknik Sipil*. 6(2). 101.
- 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). 1-6. Available online: <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/jipg/index>
- Maghfiroh, Khusnul, M. I. Roudlotul, dan Huda Semarang. (2018). "Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda." *Jpk*. 4(1). 64-70.
- Marbun, Stefanus M. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Masitoh, Eni. (2021). *Skripsi: "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Srijaya Negara Palembang."* Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Melvi. *et. al.* (2024). "Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto." *At-Tarbiyah Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*. 2(1). 429.
- Mufidah, Nida'ul. (2024). *Skripsi: "Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II di MI Baiquniyyah Jejeran."* Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

- Mujahidin, Arif Agus. (2021). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal of Social Science Research*. 1(2). 556.
- Nabilah, *et. al.* (2022). "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games Terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPkMN)*. 4(2). 1454-1664. Tersedia di <https://doi.org/10.55338>.
- Nursyafitri, Annisa Auliani. (2024). *Skripsi: "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar."* Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- 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.
- Pagarra. H. *et al.* (2022). "*Media Pembelajaran*". Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pidarta, M. (2007). *Landasan Kependidikan: Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*. Rineka Cipta.
- Prima, *et.al.* (2021). "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Guru-Guru SDIT AL-KAHFI." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 4(1). 196.
- Putri, Fanny Mestyana. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Rahmawati, Lulus. N.M. (2018). "Model Pembelajaran Langsung Bermedia Wordwall Terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas 1 SDLB-B."
- Ramadhani, *et. al.* (2015). "Teknik Pengambilan Sampel." 13(3). 76-80.
- Ramadhani, *et. al.* (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan (Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS)*. Jakarta: Kencana.
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan. (2004). *Statistika Untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah/Swasta*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmatunnisa, Aldika. (2022). *Skripsi: "Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Siswa Semester Genap Kelas X SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022."* Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Rosyid, *et.al.* (2018). *Prestasi Belajar*. Sleman: Deepublish.
- Sadiman. (1996). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadirman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Said. A. (2017). "Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran". *Jurnal Itqan*. 8(2). 147.
- Santoso, Singgih. (2017). *Statistik Multivariate dengan SPSS*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang*, 4(2), 195-199.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Sleman: Deepublish.
- Sintawana, *et.al.* (2020). "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Aplikasi Zenius Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA." *Ji-Tech*.
- Siregar, Syofian. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siregar, Syofiyani. (2014). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Cet. ke-2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna. (2019). *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Susilana, *et.al.* (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Susilawati. (2017). "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS Kelas III SD Negeri 111/I Muara Bulian". Jambi: Universitas Jambi. Tersedia: <https://repository.unja.ac.id/2224/1/ARTIKEL%20ILMIAH.pdf>

- Sutrisno, & Dewi. W. (2018). "Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) Untuk Memperkaya Hasil Penelitian Pendidikan." *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*. 9(2). 37.
- Tanzeh, Ahmad. (2009). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Tatang. H. & Aceng. K. (2019). "Analisis Peraturan Kemdikbud No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah serta Implikasinya dalam Pembelajaran PAI di Sekolah". *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(1). 47.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud). (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, Cet. 4.
- Tirtaraharja, *et.al.* (2000). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, Cet. Ke-1.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum
- Uno, Hamzah B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waqstaff, Janiel M. (1997). "Building Practical Knowledge of Letter-Sound Correspondences: A Beginner's Wordwall and Beyond." *The Reading Teacher*. 51(4). 298-304.
- Wijayanti, Sukmay. (2022). *Skripsi: "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 4 Malang"*. Malang: Universitas Negeri Islam.
- Woolfolk. A. E. (2004). *Mendidik Anak-Anak Bermasalah Psikologi Pembelajaran II*. Jakarta: Insani Press.
- Zalillah. *et.al.* (2022). "Penggunaan Game Interaktif Wordwall Dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang." *MANAZHIM: Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*. 4(2). Tersedia di <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>.