

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Pius., dan Prasetya, Danu. 2001. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Arloka.
- Ahmadiyanto. “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2016): 980–93.
- Alwisol. 2014. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Andini, Ayu. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur.” Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Aplikasi website kumpulan hadits-hadits Rasulullah. “Hadits Tazkia.” Bogor, 2020.
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*. Depok: Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aulia, Andin Rizki. “Pengaruh Platform Kahoot terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 12 Bandung.” *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS* 2 (2022): 11–18.
- Barlian, Eri. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik, Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Kedua. Jakarta: Kencana.
- C, Chernis., dan D, Goleman. 2001. *The Emotionally Intelligent Workplace*. San Fransisco: `Jossey a Willey Company.
- Darwis, Amri. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam*. Pekanbaru: Suska Press.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. 3 ed. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Omea. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono. 2012. *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Hasan, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Hasna Nur Alifah. “Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD.” *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa* 1, no. 3 (2023): 103–15.
- Hasriadi. 2022. *Strategi Pembelajaran*. Bantul: Mata Kata Inspirasi.
- Kementrian Agama. “Qur’an Kemenag.” Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur’an Jakarta, 2022.
- Lestari, Rahayu, Andi, Rahmat Saleh, Muchtar, Pendidikan Profesi, Guru Prajabatan, Biologi Universitas, Negeri Makassar, dan Jurusan Biologi. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA.” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* 5, no. 3 (2023): 399–407.
- Magdalena, Ina. 2021. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak Publisher.
- Magdalena, Ina.Dkk. “Pengelolaan Pembelajaran Daring yang Efektif Selama Pandemi di SDN 1 Tanah Tinggi.” *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no. 2 (2020): 366–77. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Mahyudi, Arni. “Penggunaan Media Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa di Sekolah Menengah Pertama.” *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 6 (2022): 87–94.
- Margono, S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyadi. 2010. *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama di Sekolah*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Musthofa, Novan Adi., dkk. “Implementasi Quick Response (QR) Code Pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modeling Language (UML).” *Jurnal Antivirus* 1, no. 1 (2016).
- Mustika., Sugara, Eka Prasetya Adhy., dan Pratiwi, Maissy. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle.” *Jurnal Online Informatika* 2, no. 2 (2018): 121–26. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>.
- Nur ’Aini, Firosa. “Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 2 (2018): 249–55.
- Nurhayati, Dwi. 2024. “Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata

Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar.” Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Nurjan, Syarifan. 2016. *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group.

Nuryadi. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.

Oktaviana, Herly. 2021. “Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu”. Tesis, IAIN Bengkulu.

Olisna. “Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 33–43.

Parnawi, Alfi. 2020. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Pihar, Ahmad. “Modernisasi Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0.” *Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison Academia and Society* 1, no. 1 (2022): 1–12. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/BCoPJ-LAS>.

Prayitno, Elida. 1989. *Motivasi Dalam Belajar dan Berprestasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Purnamasari, Sulfi, dkk. “Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 70–77.

Rafika. 2021. “Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi.” UIN Maulana Malik Ibrahim.

Rohmah, Nafilatur. “Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya.” *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): 127–31.

Rukminingsih. 2020. *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhka Utama.

Sabri, M. Alisuf. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.

Sadiman, A. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo.

Sarwono, Jonathan. 2013. *Statistik Multivariate*. Yogyakarta: Andi.

Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Silpia, Lilita. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Materi Sistem*

*Peredaran Darah Manusia Kelas VIII MTs An-Nur Palangka Raya.*  
Palangkaraya: IAIN Palangkaraya.

Siregar, Syofian. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.

Sri Damayanti, Luh. "Implementasi E-Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Pendidikan Tinggi Pariwisata di Bali Selama Pandemi Covid-19." *JOURNEY* 2, no. 2 (2020): 63–82.

Srikartini. "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Katapang Lampung Selatan." *UNISAN JURNAL* 1, no. 3 (2022): 563–72.

Sudaryana, Dea Bambang. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.

Sudjana, Nana., dan Suwariyah, Wari. 1991. *Model-Model Mengajar CBSA*. Bandung: Sinar Baru.

Sugiono. 2016. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfa Beta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Dee Publisher.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suratno. 2021. *Tiga Belas Ladang Cintaku*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.

Thahir, Andi. 2014. *Psikologi Belajar Buku Pengantar Dalam Memahami Psikologi Belajar*. Lampung: LP2M UIN Raden Intan Lampung.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).

Walidah, Gina Nurul. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik." *UJMES* 7, no. 2 (2022): 105–15.

Waluya, Bagja. 2007. *Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*. Bandung: IKAPI.

Winata, Komang. "Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 13–24. [www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik](http://www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik).

Zahro, Fatimatuz. 2023. "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X Pada Materi Virus di MAN 3 Tulungagung." Skripsi, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.