

DAFTAR PUSTAKA

- A. Arsyad. *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Perkasa, 2022.
- Adelia Savitri Dan Kusnarto, Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* Sebagai Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6).
- Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi, 2021.
- Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).
- Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012).
- Andi Rustandi, dkk, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda, *Jurnal Fasilkom*, Vol.11(2), 2021.
- Ayunda Serly, Pengembangan Game Interaktif *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Taharah Di Smpn Purwodadi, Skripsi, 2022.
- Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima, 2017).
- Budi Lestari, B., Rudi Widyatama, P., Sandri Diana Selek, A., Pandu Listanto, K., Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, P., & Pgrri Adi Buana Surabaya, U. (2022). Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran: Pelatihan Guru Di Sma Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. *Jabb*, 3(1).
- Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, 2012.
- Dona Ernita, W., Meldi, A., Negeri Padang, U., Hamka, J., Tawar Padang, A., & Barat, S. (2023). Pengembangan Game Pembelajaran Menggunakan Platform *Wordwall* pada Tema 3 Makanan Sehat Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(04), 13386–13390.
- Eric Kunto Aribowo, "Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram." 2020.

- Fiqri Rahmad Zeda & Indah Muliati, Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok, Vol. 04, No. 04, 2022
- Fitria Hidayat, Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, Vol: 1(1) 2021.
- Ilmawan Mustaqim dan Nanang Kurniawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*”, *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol.1, No.1, 2017.
- Miftah, Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsang*. Vol: 1(2), 2013.
- Miftah, Chairunnissa Ar Lamasitudjuu, Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-Fisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan *Wordwall*, *Jurnal Kreatif Online (JKO)*. Vol: 10(1) 2022.
- Muhammad Iqbal Suardi, *Pengembangan Media Ajar Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Tata Surya Kelas VI Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ihsan Telanaipura Kota Jambi*, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi) 2018.
- Ngalim Purwanto, Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010).
- 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.
- Prasetyo, I. (N.D.). *Teknik Analisis Data Dalam Research And Development*. 2022
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif *Wordwall* Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99.
- Reza, M., & Supriyadi, S. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ISSN 26866404 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Pengembangan Media Multi Interaktif Flash Player pada Pembelajaran Zakat untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. 2022

- Risa Nur Sa'adah dan Wahyu, *Metode Penelitian R&D*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020).
- S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999).
- Siti Faizatun Nissa & Novida Renoningtyas, Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 3 (5), 2021.
- W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2009).
- Wafiqni dan Putri, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan,”
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2).