

DAFTAR PUSTAKA

- 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. doi: 10.5281/zenodo.5244716
- Fitri, S., Fahmi Dwisep Saputra, & Taufiq, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 1-5. doi/10.55784/jupeis.vol1.iss3.65
- Gunawan, I., Benty, D. D. N., Kusumaningrum, D. E., Sumarsono, R. B., Sari, D. N., Pratiwi, F. D., Ningsih, S. O., & Hui, L. K. (2019). Validitas Dan Reliabilitas Angket Keterampilan Manajerial Mahasiswa. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(4), 247-257. doi/10.17977/um027v2i42019p247
- Hardoko, A., Salindeho, D., & Wedi, A. (2014). Pengembangan Bahan Ajar PKN Berbasis Karakter dengan Menggunakan Model Pendidikan Moral Pada Siswa SMP di Kota Samarinda. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman*, 21(1), 92-99.
- Iskandar¹, S., Rosmana², P. S., Nuratilah³, A. S., Cahyani⁴, A. P., & Moch Deannandra Fazrian. (n.d.). *A s - S A B I Q U N*. 4, 163-175.
- Kartika, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 7(1).

- 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. doi/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309
- Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172. doi/10.32665/jurmia.v2i1.274
- Nurasia, & Gustiani. (2021). Pengaruh Minat Belajar Dan Dukungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 433 Bajoe. *Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu: PELITA*, 1(1). <https://pusdig.my.id/pelita/article/view/40>
- Pakem, M., & Belajar, H. (2020). Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0). 1(3), 283–294.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. doi/10.55904/educenter.v1i5.162
- Safari. (2003). Indikator Minat Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan UssWordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. doi/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.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. doi/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. doi/10.30998/formatif.v6i1.750
- Slameto, Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 180
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- Uno. Hamzah B. (2014). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara
- Wina Sanjaya. (2007). Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta : Kencana, h. 69
- Yaumi, Muhammad. (2013). Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.