

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Jurnal idarah*, 3(2), 205-215.
- Akbar, M. R., Nuriman, N., & Agustiningsih, A. (2012). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Energi Panas dan Bunyi Melalui Penerapan Metode Eksperimen pada Siswa Kelas IV B MI Muhammadiyah Sidorejo Tahun Pelajaran 2013/2014. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 1–5.
- Amalia, S., Imanda, R., & Fakhrah, F. (2021). Perbandingan Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Numbered Heads Together Melalui Media Word Square Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Sub Materi Stoikiometri. *Katalis: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 4(2), 1–8.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896.
- Azhar, M. N., Nurmahanani, I., & Rosmana, P. S. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas VI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 918-925.
- Danny, H. (2024). Media Pembelajaran Pengenalan Komputer Menggunakan Metode Game Based Learning Pada SD Muhammadiyah 15 Surakarta, 5(September), 188–198.
- Dewi, U. M., Muliaman, A., Muttakkin, & Mahmuzah, R. (2023). Analisis Kebutuhan Soft Skills Mahasiswa Untuk Pembelajaran 21st Century. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 3492–3499.
- Fakhrah, F., Muhibbuddin, M., & Sarong, M. A. (2014). Peningkatan pemahaman konsep siswa materi pengklasifikasian phylum arthropoda melalui model pembelajaran langsung (direct instruction). *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi dan Kependidikan*, 2(2), 93-98.
- Fatimah, S., & Syamsudin, S. (2021). Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4, 38–54.
- Frisila, M. (2022). Pengaruh penggunaan media wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa SD kanisius kadirojo yogyakarta kelas iv materi kpk dan fpb. *Universitas Sanata Dharma*.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.

- Hidayat, R. S. (2024). Peran Pendidikan Dalam Pengembangan Karakter di Era 4.0. *Journal Scientific of Mandalika (JSM) e-ISSN 2745-5955| p-ISSN 2809-0543*, 5(7), 275-282.
- Komarudin, O. (2015). *Big Book Kimia SMA*. Jakarta: CMedia
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.
- Mahdalena, M. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 da. *Kindai*, 18(2), 332-351.
- Mardhiyah, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481-488.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Muttakin, M., Dewi, U. M., Sari, A. M., Andriani, R., & Setiawan, T. (2022). Penerapan Media Word Square Pada Materi Struktur Atom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Relativitas: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 5(2), 85. <https://doi.org/10.29103/relativitas.v5i2.9941>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524-532. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- 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.
- Pendy, A., & Mbagho, H. M. (2021). Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Pada Materi Relasi dan Fungsi. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 165-177.
- Permana, N. S. (2022). Game based learning sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran bagi generasi digital native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313-321.
- Prastika, A. Y., Nadhifah, M., & Afkar, T. (2025). Implementasi Dalam

Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Argumentasi Kelas Xi Di Smk Hasyim Asy'ari. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*, 7(1).

Prawiro, M. (2023). Pengertian Pendidikan: Definisi, Tujuan, Fungsi dan Jenis Pendidikan.

Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1).

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.

Rahim, A., Yusnan, M., & Kamasiah, K. (2021). Sistem Pengembangan Minat Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 43–51.

Rahmawati, A. Y. (2020). Pendekatan gamification dalam model Student Teams Achievement Divisions (STAD) terhadap Peningkatan Hasil Belajar, (July), 1–23. Retrieved from <http://repositori.unsil.ac.id/8404/8/9>. BAB 2.pdf

Ratnasari, D., Dhiya, H. R., Susanti, A., Pd, S., & Pd, M. B. I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. ... *Seminar Nasional Hasil ...*, 1243–1250.

Santika, D., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Proses Pembelajaran Daring Di Kelas Va SDN Lembursitu. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 224.

Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218.

Setiawaty, S., Imanda, R., Rahmi, A., Lukman, I. R., & Ramadhani, A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kimia Sistem Koloid. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(6), 4851–4855.

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.

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1.

Yanti, A. D., & Puspasari, D. (2024). Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3384–3402. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7258>

- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47.
- Yusuf, Y. (2018). Modul Kimia Dasar Tahun 2018.