

## DAFTAR PUSTAKA

- 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), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Almagofi, F., Sya'diyah, H., Gultom, R., & Sukmawati, D. M. (2023). *Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPS SD* (B. Wijayama (ed.); Pertama). Cahya Ghani Recovery.
- Andriyani. (2020). *Desain Media Interaktif* (A. C (ed.); Pertama). Samudra Biru.
- Ardani, M. B., SB, N. S., Tyas, L. F., & Wardani, N. A. (2023). *Reka Baru Media Pembelajaran PPKN* (N. S. SB, M. F. Irvan, & B. Wijayama (eds.); Pertama). Cahya Ghani Recovery.
- Damri, & Putra, F. E. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan* (Suwito & Firi (eds.); Pertama). Kencana.
- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prisma*, 5, 304–310. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Fristy, A., Munawiroh, F. L., & Rustini, T. (2023). Analisis nilai-nilai bhineka tunggal ika untuk sekolah menumbuhkan profil pelajar pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135–145.
- Hamzah, A., & Susanti, L. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif* (A. Ariyanto (ed.); Pertama). Literasi Nusantara.
- Hasyda, S., Uslan, Muhsam, J., Muh, A. S., Aiman, U., & Bili, K. D. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD* (N. Saputra (ed.); Pertama). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (C. S. Rahayu (ed.); Pertama). Hidayatul Quran Kuningan.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (F. Husaini (ed.); Pertama). Quadrant.

- Khasanah, U., Artharina, F. P., & Sulianto, J. (2023). Implementasi Game Wordwall dalam pembelajaran PKN Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, 7(September), 651–658. <https://doi.org/2548-8856>
- Kulsum, U. (2023). *Model Problem-Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik* (M. Hidayat & Miskadi (eds.); Pertama). Pusat pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Ria (ed.); Kedua). Kencana.
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran* (Efitra (ed.); Pertama). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di SD/MI: Peluang dan tantangan di Era Industri 4.0* (Pirlo & L. Kim (eds.); Pertama). Kencana.
- Mawardi. (2019). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Pendidikan* (A. C (ed.); Pertama). Samudera Biru.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). 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. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Mutia. (2021). Characteristics of children age of basic education. *Fitrah*, 3(1). <https://doi.org/2722-7294>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nuraeni, Y. (2021). *Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan* (Tahta Media (ed.); Pertama). Tahta Media Group.
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Sa'odah, & Hartantri, S. D. (2021). *Konsep Dasar PKN SD* (E. Santoso (ed.); Pertama). CV. Confident.

- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Caremedia (ed.); Pertama). Caremedia Communication.
- Sawitri, E. R. (2022). *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar* (T. D. Susilo & H. Siswanto (eds.); Pertama). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawan, H. R., & Bahtiar, A. (2023). *Monograf Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)* (R. Harfiani (ed.); Pertama). UMSU Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (27<sup>th</sup> ed.). CV Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2019). *Metodologi Penelitian* (P. Plane (ed.)). Pustaka Baru Press.
- Sukanto. (2022). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Suryadi (ed.); Pertama). Bildung.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1(1), 95–105.
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Tahrim, T., Jefryadi, Jonata, Rismayani, Kusumawardani, R. N., Bahtiar, I. R., & Sholeh, M. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI* (S. Pertiwi (ed.); 10<sup>th</sup> ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Tatsa Galuh Pradani. (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. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Widodo, H. (2021). *Evaluasi Pendidikan* (B. Ashari (ed.); Pertama). UAD Press.
- Yatini. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Tata Surya dengan Media Interaktif* (Tim Eduvation (ed.); Pertama). Eduvation.