

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fadilah, Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Annisa, Muhsinah, & Listiani. (2017). Pemahaman aspek-aspek dalam hakikat sains (Nature of Science) oleh guru sekolah dasar di wilayah 4P (pedalaman, perbatasan, perkotaan, dan pesisir). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 241. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12709>
- Apriyanto, M., Tohimin, & Herlina, L. (2020). *Analisis prestasi belajar matematika pada masa pandemi ditinjau dari minat belajar siswa* (Vol. 80).
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara Depdiknas.
- Arsyad. (2014). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asih, & Imami, A. I. (2021). Analisis minat belajar siswa SMP pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4).
- Baalwi, M. A., & Aulia, U. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Nearpod pada tema 6 subtema perubahan energi kelas III MI Roudlotul Mustashlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 54–68. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.9>
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar teori dan prosedur*. Laksita Indonesia.
- Ciptadi, B., & Umar, J. (2012). Metode alternatif untuk mendeteksi bias respons social desirability pada item-item tes kepribadian. *Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia*, 1(1).
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar matematika pada anak usia dini (6–10 tahun) komunitas Kampung Aur. *Jurnal Social Library*, 1(2), 49–53. <https://doi.org/10.51849/sl.v1i2.34>
- Dewi, P. I. A., & Widinyani, N. (2021). *Desain pembelajaran PPKn di sekolah dasar*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Elvira Mulia. (2021). Kajian konseptual hasil belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhinya. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 7(2), 137–156.

- Faiz, A. (2019). Program pembiasaan berbasis pendidikan karakter di sekolah. *Jurnal PGSD*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.32534/jps.v5i2.741>
- Firdausi. (2023). *Statistik pendidikan*. Deepublish.
- Hardani. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu Group.
- Hasan, M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran Kuningan.
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Seminar Nasional Paedagoria*, 3(3), 527–532.
- Jamaludin, G. M. (2023). Efektivitas pembelajaran siswa SD berbasis multikultural. *Proceeding of Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 2(1), 22–25.
- Japar, M., Fadhillah, D. N., & Laksana, G. (2019). *Media dan teknologi pembelajaran PPKn*. Jakad Publishing.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- 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 Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Wordwall di kelas IV SD N 01 Tanahbaya tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.30738/jipg.v2i2.11309>
- Liska, L. D., & Antari, L. P. S. (2020, September 25). *Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam penguatan karakter bangsa*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.4049444>
- 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. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>

- Miftah, M. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Muis, A. A. (2021). Peranan internet sebagai sumber belajar dalam meningkatkan minat belajar pendidikan agama Islam peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah Parepare. *Jurnal Al-Ibrah*, 10(1), 189–222.
- 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. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). *Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*, 1(1).
- Nurdin Yulian, M., & Nurhasanah. (2023). Pemanfaatan aplikasi Wordwall berorientasi evaluasi pembelajaran di pendidikan dasar. *Wildan: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran STAI Bani Saleh*, 2(2), 52–67. <https://doi.org/10.54125/wildan.v2i2.28>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Petuah pendidikan kewarganegaraan dalam kontestasi politik. *Academy of Education Journal*, 12(1), 39–47. <https://doi.org/10.47200/aoej.v12i1.423>
- Nuraini, R. A., Asrin, & Jiwandono, I. S. (2021). Hubungan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran PPKn dengan karakter siswa kelas V SDN Gugus V Ampenan. *Pendas: Primary Education Journal*, 2(1).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 130. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Okta Nadia, D., & Desyandri. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- 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), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Putri, H. Y. (2025). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran pendidikan Pancasila SDI Harapan Ibu*. Jakarta.

- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media games interaktif Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar pada muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Quraish Shihab. (2002). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an*. Lentera Hati.
- Rezki Putri Juliani, & Erita, S. (2023). Analisis validitas dan reliabilitas instrumen penilaian kemampuan berpikir kritis dalam konteks sekolah menengah. 3(3), 169–179.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar bidang studi ekonomi siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 22–23.
- Sabitha, P. C., & Hasanudin, C. (2023). *Pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran seru bagi anak sekolah dasar* (Prosiding Seminar Nasional, pp. 1587–1597).
- Sandu Siyoto. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. 1(1).
- Septy, N. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. CV Jejak.
- Septy Anggrainy. (2024). *Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran interaktif pada mahasiswa UIN Raden Intan Lampung*, 1(2).
- Setiawan, F. E., & Wahyudi, A. (2023). Survei minat belajar penjas dimasa new normal dalam kemampuan olahraga atletik siswa SMA N 1 Pamotan Kec. Pamotan Kab. Rembang. *Journal of Sport and Health*, 4(1), 89–90.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudaryono. (2018). *Metodologi penelitian*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Statistika untuk penelitian*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Suharsimi, A. (2006). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Sukardi. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya* (R. Damayanti, Ed.). Bumi Aksara.
- Sukarmin, & Lasaima, O. (2023). Minat belajar siswa ditinjau dari pelaksanaan pembelajaran daring students' learning interest from online learning implementation. *Jurnal Attending*, 2(2).
- Sundari, F. (2017). Peran guru sebagai pembelajar dalam memotivasi peserta didik usia SD. *Journal LPPM Unindra*, 1(1).
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan game interaktif berbasis Wordwall sebagai media pembelajaran matematika pada siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>
- Wardani, I. R., Zuani, M. I. P., & Kholis, N. (2023). Teori belajar perkembangan kognitif Lev Vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran. 4(2).
- Widiansyah, A. (2018). Peranan sumber daya pendidikan sebagai faktor penentu dalam manajemen sistem pendidikan. *Jurnal Humaniora*, 18(2).
- Widiarti, R., Sasmiati, F., Cahyani, L., Supriyadi, S., & Hermawan, J. S. (2024). Pemanfaatan game edukasi berbasis IT (Wordwall) sebagai strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan di sekolah dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 339–350. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page339-350>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa COVID-19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>
- Yusnan, M. (2025). *Media pembelajaran interaktif (Konsep dan analisis di sekolah dasar)*. Eureka Media Aksara.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

Zalillah, D., & Alfurqan. (2022). Penggunaan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *MANAZHIM*, 4(2), 491–504.
<https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>