

## DAFTAR PUSTAKA

### JURNAL

- Asrini. (2021). "Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction." *Jurnal Bina Ilmu Cendekia* 2(2): 142–48. doi:10.46838/jbic.v2i2.114.
- Cahyadi. (2022). "Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang." *Ekonomi Dan Manajemen Bisnis* 1: 60–73.
- Dwiyanti, Feby Inge, dkk. (2025). "Pengaruh Media Game Wordwall Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4(03): 1656–63. doi:10.47709/educendikia.v4i03.5377.
- Febrianti, Annisa, dkk. (2022). "Hubungan Disiplin Belajar Dengan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa MA Bahrul Mubarak Toronipa." *Jurnal Online Program Studi Pendidikan Ekonomi* 7(4): 97–101.
- Husen, Aliyah. (2023). "Strategi Pemasaran Melalui Digital Marketing." 2: 1356–62.
- Nisa, Mahwar Alfian, dkk. (2022). "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7(1): 140. doi:10.29210/022035jpgi0005.
- Oktari, S., T., and Desyandri. (2023). "Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5(1): 726–30.
- Putra, Lovandri Dwanda, dkk. (2024). "Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12(1): 81–95. doi:10.24269/dpp.v12i1.8749.
- Rohmatin. (2023). "Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 3(1): 79–88. doi:10.51878/edutech.v3i1.2039.
- Sinaga, Debby Yuliana, dkk. (2024). "Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4(3): 1550–60. doi:10.47709/educendikia.v4i03.
- Rosita, Esi, dkk. (2021). "Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 4(4): 279.

doi:10.22460/fokus.v4i4.7413.

Purnamasari, Sulfi, dkk. (2020). “Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1): 72.

Rahmi, Imelda, dkk. (2020). “Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Journal on Teacher Education* 2(1): 197–206. doi:10.31004/jote.v2i1.1164.

Savira, Annisa, dkk. (2022). “Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(4): 5453–60. doi:10.31004/edukatif.v4i4.3332.

Suarim, dkk. (2021). “Hakikat Belajar Konsep Pada Peserta Didik.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(1): 75–83. doi:10.31004/edukatif.v3i1.214.

#### **BUKU**

Masri, S. (2010). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Punaji, S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana

Melvin. (2009). *Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Siswa*. Jakarta : Rineka Cipta.

Wardana, Y., & Ahdar, S. (2020) . *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Prenadamedia Group.