DAFTAR PUSTAKA

Agung, P., & Rohmani. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran
“Who Am I”* (B. Purna (ed.); Marina Gus). Universitas Muhammdiyah
Kotabumi.

Allung, M., & Ohan, F. (2023). *Global Journal Teaching Professional*

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. 2* (November), 2830-0866.

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>

Alhani, A. A. (2022). *Pengembangan media interaktif berbasis website untuk
meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan metode SAS* (Doctoral
dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Andi, S., & Nik, H. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif* (Sakti Seti). Eureka
Media Aksara.

Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media
Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi
Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil
Penelitian Pendidikan Kimia*, *10*(1), 11-28.

<https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>

Anggraeni, V., & Wasitohadi, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan
Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)Di Sekolah Dasar Virgo
Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014. *Satya Widya*,
*30*(2), 121. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136>

Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan
Konseling, 4*(1980), 1349-1358.

Astuti, B., & Pratama, A. I. (2020). Hubungan antara efikasi diri dengan
keterampilan komunikasi peserta didik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*,
*13*(2), 147-155. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i2.33757>

Budiono, H., & Abdurrohim, M. (2020). Peran Guru Dalam Mengembangkan
Keterampilan Komunikasi (Communication) Peserta didik Kelas V Sekolah
Dasar Negeri Teratai. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*,
*8*(1), 119. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.589>

Cahya, D. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi
Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Universitas Islam Negri
Raden Intan Lampung.

Eka, A. N., & Arrini, A. S. (2021). HANDPHONE BERBASIS

ANDROIDTERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD
NEGERI 107826PEMATANG. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran
Terpadu (JPPT)*, *03* no *02*.

Fitriah, P. I., Yulianto, B., & Asmarani, R. (2020). Meningkatkan Keterampilan
Komunikasi Peserta didik Melalui Penerapan Metode Everyone Is A Teacher
Here. *Journal of Education Action Research*, *4*(4), 546.<https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28925>

Gian, O. D. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam
Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi
Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas Xi Man
1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Negri Yogyakarta.

Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran
Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas
5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*,
*3*(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>

Hamzah, P., Ahmad, S., Wawan, K., & Sayidiman. (2022). *MEDIA*

*PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.

Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media
Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik.
*JLEB: Journal of Law, Education and Business, 1*(2), 102-108.

<https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>

Julia, S., & Sukmawarti. (n.d.). PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS

KARAKTER PADA PEMBELAJARAN PECAHAN DI KELAS V SD.
*Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Peserta didik Terhadap
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal
Pendidikan Kimia Indonesia*, *4*(1), 12.

<https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>

Kristanto Andi S.Pd., M. p. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Bintang Surya.

Lara. (2022). No Title, *8.5.2017, TX~.* D’l’yn lift n^w na nx nix-fr nwp 'OH
2003-2005. [www.aging-us.com](http://www.aging-us.com)

Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Video Animasi

Berbantuan Doratoon pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar.
*EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 901-908.

<http://jurnaledukasia.org>

Muhammad, F. N., & Nurmadiah, P. (2023). *Pendidikan Karakter* (Dahnial Irfan
(ed.)). CV. Merdeka Kreasi Group.

Muhammad, H., & Milawati. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* (M. P.

Sukmawati Fatma (ed.)). Tahta Media Group.

Muttaqin, A., & Darodjat. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Multimedia Melalui Adobe Flash Player Pada Mata Pelajaran Ibadah Kelas
Viii Smp Muhammadiyah Jatilawang. *Jurnal Pendidikan Teknologi
Kejuruan*, *2*, 91-96.

Nurjannah, M. S., & Khairani, S. P. S. (n.d.). *UPAYA PENINGKATAN HASIL
BELAJAR AKUNTANSI DENGAN MENGGUNAKAN PENGEMBANGAN
MODEL PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE (TTW) PADA PESERTA
DIDIK SMK AL-WASHLIYAH 3 MEDAN*.

Puti, S., Latief, M., & Rohandi, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran
interaktif berbasis augmented reality pada materi perakitan komputer kelas X

TKJ di SMK Negeri 1 Gorontalo. *INVERTED: Journal of Information
Technology Education, 3*(1), 80-93.

<http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>

Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model
Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan
Keaktivan Belajar Peserta didik Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah
Dasar*, *4*(2), 147-156. [file:///C:/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-](file:///C%3A/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-)

SM.pdf

Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media

Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal
Basicedu*, *4*(2), 337-343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>

Rocky, K. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kontekstual Pada
Materi Virus Untuk Peserta didik Sma Kelas X Mipa*. Universitas Jambi.

Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media
Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik
Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1*(3), 216-223.
<https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>

Sri, M., Sri, H., & Dede, T. (2022). *Assesment For Learning Educandy &
Wordwall* (T. Dede & S. Nisa (eds.)). Yayasan Rumah Rawda Indonesia.

Sugiyono. (2019). *Metode Peneltian Pendidikan*. Alfabeta.

Tri, Y., & Ahmad, L. (2023). *MEDIA GAMIFIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN* (Alkausar & J. Dedy (eds.); Agus Al-Ro). LPPM
UMNAW.

Wahyuni, E. (2015). *Hubungan Self-Effecacy dan Keterampilan Komunikasi
dengan Kecemasan Berbicara di Depan Umum*. *05*.