**DAFTAR PUSTAKA**

Agus, Suprijono. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015

AM, Sardiman. (2016). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo

Aqib, Zainal. (2014). Penelitian Tindakan Kelas untuk guru SD, SLB, TK. Bandung: YramaWidya

Arif Agus Mujahidin, dkk. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. Yogyakarta: Jurnal INNOVATIVE: Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education.

Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.

Ditania Oktariyanti, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Tema  
Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. Lubuklinggau: JURNAL BASICEDU Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 4093 – 4100 *Research & Learning in Elementary Education/ DOI: https://jbasic.org/index.php/basiced.*

Hasan Muhammad, Dkk. (2021). Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.

Ihfanti Fidya, dkk. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif *Wordwall.* Jakarta: Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III.

Juanda Anda. (2016). Penelitian tindakan kelas *(classroom action research)*. Yogyakarta: deepublish.

Khairunisa,Yuyun. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. Jakarta: *Mediasi-Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi.*

Mia Augesti Maulida, dkk. (2021). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi. Semarang: PENDAR CAHAYA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.

Musfiqon. (2012). Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta: Prestasi Pustakarya

Nurlina. (2021). Teori belajar dan pembelajaran. Makassar : LPP Unismuh Makassar(Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas MuhammadiyahMakassar)

Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: UMSIDA Press.

Rela Imanulhaq, Andi Prastowo. (2022). e*dugame Wordwall* : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. Yogyakarta: Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima Volume 4 No. 1 Tahun 2022 / DOI: https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639.

Sanaky, hujair AH. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. Yogyakarta: kaukaba dipantara

Siti Faizatun Nissa, Novida Renoningtyas. (2021). Penggunaan Media Pembelajran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar  
Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Salatiga: Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2854 – 2860.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: alfabeta.

Susanto, ahmad. (2014). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.

Syahrizal Dwi Putra, dkk. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi *Wordwall* Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. Jakarta: Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri.

Yuberti. (2014). Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan. Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).