

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran ipa kelas iv di sdn ciracas 05 pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Ainni, L. N., & Prasetyo, A. B. (2020). Jagakarsa Jakarta Selatan 12640 b Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. *Jl. Srengseng Sawah*, 12640. <https://doi.org/10.25077/xxxxx>
- Aliza, M., & Pusporini, W. (2023). Peningkatan Kemampuan Bernalar Kritis Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas III SD N Panembahan Yogyakarta. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*, 2(1), 50–55.
- Amrah, A., Nurfaizah, N., Suarlin, S., Khaerunnisa, K., & Bahar, B. (2022). Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Daring Terhadap Partisipasi Mahasiswa PGSD. *Publikasi Pendidikan*, 12(1), 67. <https://doi.org/10.26858/publikan.v12i1.23968>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, cet. ke-15. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23–41. <https://doi.org/10.29407/jpdm.v6i2.15078>
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Emzir. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Raja Grafindo.
- Ernawati, Y., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Modul Belajar Siswa Literasi dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6132–6144. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3181>

- Harsela, J., Subhananto, A., & Al Fuad, Z. (2022). Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD Kelas V Pada Materi KPK dan FPB. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 3(1).
- Hasmi, I. N., Faturrahman, M., Jupri, & Syahriana, I. (2023). Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Mata Pelajaran IPAS pada Kelas IV-A SD Negeri 007 Sungai Pinang. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 207–211. <https://doi.org/10.30872/semnasppg.v4.3096>
- Hayati, N., & Setiawan, D. (2022). Dampak Rendahnya Kemampuan Berbahasa dan Bernalar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8517–8528. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3650>
- Heriyanni, I., & Sari, A. K. P. (2024). Pengaruh Penerapan Model RADEC Berbantu Media Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri Sindangagung. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(2), 199–209.
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12052. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Kaharudin, L. O., Wunasari, A., & Nurmayanti, N. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Projek terhadap Kemampuan Bernalar Kritis. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3063–3071. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5368>
- Lusiana, E. Y. (2024). *PENGARUH GAME EDUKASI BERBASIS GENIAL. LY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERNALAR KRITIS MATERI AYO MENGENAL PANCASILA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAMİYAH NGASEM*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). Assessment For Learning (AFL) Melalui Aplikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah oleh Mahasiswa Calon Guru Biologi Assessment For Learning Through The Wordwall Application For High Schools Biology Learning of

- prospective biology teach. *Proceeding Biology Education Conference*, 19(1), 216–222.
- 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.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nufus, K., & Asyah, N. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panguragan Wetan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2202–2213.
- Pratiwi, D. O. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Padlet Dan Wordwall Terhadap Kemampuan Tingkat Berpikir Kritis Siswa (Studi Eksperimen Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Cianjur Tahun Ajaran 2022-2023)*. FKIP UNPAS.
- Putri, A. H., & Sundi, V. H. (2024). Mengintegrasikan Media Wordwall dalam Pembelajaran Sistem Tata Surya Guna Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas 6 SDN Serua 01 *Semnasfip*, 821–835. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23644%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/download/23644/10934>
- Rahayu, S., Harianingsih, H., Andaryani, E. T., Sudarmin, S., & Wardani, S. (2024). Pemanfaatan E-LKPD Berbasis Edugames Wordwall IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Literasi Digital Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 906–916.
- Riskayanti, N. L. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF FLIPBOOK BERPENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERNALAR KRITIS SISWA KELAS V PADA MUATAN IPAS DI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SELUMBUNG*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sari, U. P., Ananda, D., Nugraha, B., & Sugianto, R. (2024). *MEMBANGUN RELEVANSI PEMBELAJARAN: MENGINTEGRASIKAN ISU TERKINI UNTUK MENINGKATKAN*. 8(7), 659–666.

- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, S. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., Pomalao, S., Resmawan, R., & Hulukati, E. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menggunakan Multimedia Interaktif. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 1(1), 37–46.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Wadah Wibawanto.
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). Efektifitas game edukasi sebagai media pembelajaran anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (Pro-Trapenas)*, 1(1), 287–295.