

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd . *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), Hal 1836.
- Afifah, Diana Iffatul, et al. (2023). Penggunaan Media Edpuzzle Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan*, 11(3), Hal 39–47.
- Anggraini, H. I. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(4), Hal 1885–1896.
- Ayunda Serly, L. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Thaharah Di Smpn Purwodadi. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), Hal 36.
- Ayuslikha, H. (2024, April 06). Retrieved From 5 Model Jitu Dalam Pembelajaran: <https://pe.feb.unesa.ac.id/post/guru-harus-tau-5-model-jitu-dalam-pembelajaran>.
- Cecep Kustandi & Daddy Darmawan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Eka Wijaya, D. A. (2021). Kombinasi Metode Finite State Machine Dan Game-Base Learning Pada Game “Escape From Cov-Madness,”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Hal 86–93.
- Fakhrudin, A.A., & Mufid, F. (2021). Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), Hal 218-234.
- Handayani, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Mencipta Puisi Dengan Metode Think Talk Write (Ttw) Menggunakan Media Pembelajaran Jenga Untuk Siswa Kelas VIII SMP. Magelang: Universitas Tidar.
- Heriwan, D. & Yuliati, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 673–680.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, PT. Sinergi Pustaka Indonesia, 2012.

- Khairun Nisa, S. M. (2020). Karakteristik Dan Kebutuhan Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 2(1), Hal 33-40.
- Laiyan, T. M. (2022). Pengembangan Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif. *Jurnal Pelayanan Pastoral*, 3(2), Hal 72.
- Lestari, A. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual Pada Materi Bencana Alam Kelas V MI Datok Sulaiman Bagain Putra Palopo, Hal 15.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/201. *JIPG: Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), Hal 115.
- Lisdayanti, A. P. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Pair Solo Menggunakan Media Tarius (Kotak Misterius) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Persuasi Pada Siswa SMP Kelas VIII. Magelang: Universitas Tidar.
- Magdalena, I. A. (2024). Magdalena, I., Agustin, E. R., Fitria, S. M., Tangerang, U. M., & Pembelajaran, M. *Cendikia pendidikan*, Hal 1–19.
- Minsih. (2020). Pendidikan Inklusif Sekolah Dasar. Yogyakarta: *Pustaka Belajar*, Hal 29.
- Mulawarman, i. n. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Muara Bengkal. *Jurnal Prospek : Pendidikan Ilmu Sosial dan Ekonomi*, 5(1), Hal 21-34.
- Nadia, A.I., & Kartika, K. A. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 34-43.
- Nurfadhillah, S. (2021). Mengenal Pendidikan Inklusi di Sekolah Dasar. Sukabumi: CV. Jejak.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), Hal 456.
- Pratiwi, E. T. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), Hal 379–388.

- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, Hal 1-71.
- Putry, H. G. (2022). Bentuk Dukungan Orang Tua Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Grobogan. *Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*, Hal 15-24.
- Sari, P. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quiziz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-guru SDIT Al – Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, Hal 4.
- Sari, S. P. (2021). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Berbasis Model Flipped Learning untuk Meningkatkan 6C For HOTS Mahasiswa PGSD UMSU. *Jurnal Basicedu*, Hal 3460–3471.
- Setiawan, I. (2020). A to Z Anak Berkebutuhan Khusus. Hal 29-30.
- Sitepu, P. D. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)* *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, Hal 265.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson, Hal 412.
- Sri Sumarni, M. P. (2019). Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Hal 19-25.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, Hal 1-5.
- Wayan, I.N., & Mertha, I.M. (2022). History Learning Based On Wordwall Applications To Improve Student Learning Results Class X Ips In Ma As'adiyah Ketapang. In *International Journal of Educational Review. Law And Social Sciences IJERLAS*, 2(1), Hal 10-18.
- Wibawa, A. C. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education*, 1(1), Hal 17–22.

Yulaika., Nina Fitriya., Erni Munastiwi et al. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 8(1), Hal 67-76.