

DAFTAR PUSTAKA

- A., Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter Dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1046–1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>
- A.M, Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Di Era Pandemi Covid 19. *Terang*, 4(1), 116–124. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>
- Atkinson, R. L., Atkinson, R. C., Smith, E. E., & Bern, D. J. 1998. *Pengantar Psikologi*. Batam : Interaksara.
- Buzan, Tony.. 2003. *Use Both Side of your Brain : Teknik Pemetaan Kecerdasan dan Kreativitas Pikiran, temuan terkini Tentang Otak manusia*. Yogyakarta : Ikon Teralitera
- Didi Nur Jamaluddin, Penerapan Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan, hlm. 120
- Dr. Nurdyansyah, S. Pd. , M. P., Pd, S., & Pd, M. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press.
- Drs. Muhammad Ramli, M. Pd. (2012). *MediaDanTeknologiPembelajaran*. Iain Antasari Press.
- Duwi Priyanto. 2008. *Mandiri BelajarSPSS*. Yogyakarta : MediaKom.
- Dwiana, A. A., Samosir, A., Sari, N. T., Awalia, N., Budiyono, A., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis

- Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 499–505. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1669>
- Eysenck, M. W., & Keane, M. T. (2010). *Cognitive psychology: A student's handbook* (6th edition). Psychology Press.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hudmon, Andrew. 2006. *Learning and Memory*. New York : Infobase Publishing.
- Ihsanul, F., & A, H. (n.d.). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia
- King, A. L. 2010. *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, A., & Mustika, D. (2021). Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1577–1583. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.912>
- Mahmudah, I., & Hidayat, N. (2022). Pengaruh Pendidikan Agama Islam Terhadap Karakter Peserta didik Pada Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 859–868. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2014>
- Maryam, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 88–97. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402>

%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-
motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf

- Mirza, R., L., A. F., S., S. F., & S., S. S. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, XII(1), 90–98.
<https://doi.org/10.23887/XXXXXX-XX-0000-00>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.880>
- Nurhayati Erlis, 2020. *Jurnal Paedagogy* Vol 7 No.3. 2020. “*Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy* :” 7(3): 145–50.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1490>
- Olisna, Zannah Milhatun, Sukma Auliani, Nur Ani. 2022. Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Peserta didik Sekolah Dasar. *Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia*. 2737 *Jurnal Basicedu* Vol 6 No 3 Tahun 2022p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3>
- Priana, R. Y. (2017). Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1-2.
- Putu Yulia AD, ddk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit

Muhammad Zaini, 2021), 2. ²¹ Ibid., 4-5.

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77. [Www.Wordwall.Net](http://www.wordwall.net)

Ramadhani, S. P., Marini, A., & Sumantri, S. (2021). Bagaimana Pengelolaan Pendidikan Karakter Berbasis Islam Sekolah Dasar? *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1617–1624. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.916>

Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan Melalui Media Pembelajaran Wordwall Dalam Pembelajaran Daring Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Tahun*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>

Siti Aminah. (2017). Upaya Meningkatkan Akhlak Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Melalui Pembelajaran Tematik Berbantuan Media Audiovisual Di Paud Al-Kamal Laut Dendang. *Jurnal Ansiru*, 1(1), 142–161.

Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya : Srikandi.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. 25th ed. ed. Alfabeta. Bandung: Alfabeta.

Solso R. L., Maclin O. H., Maclin M. K. 2007. *Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan*. Jakarta : Erlangga.

Sternberg, R. J 2008. *Psikologi Kognitif Edisi Keempat*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Tarmon, G., Ma'arif, M., & Suwenti, R. (2021). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Di Stkip Syekh Manshur. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4374–4382. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1465>

- Uno, Hamzah B. 2007. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zahro, M., & Surjanti, J. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Self Regulated Learning dan Self Efficacy Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19*. 3(4), 1470–1479.
- Zuhriyah, S. (2016). Pemanfaatan Media Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 522.
- Zulkifli Matondang, Dkk. 2019. “Evaluasi Hasil Belajar.” In *Eavlusi Hasil Belajar*, ed. Muhammad Iqbal. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 180.
- Wulandari, Agustina Dwi. 2012. “Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) MAKER XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang.” *Unifersitas Negeri Yogyakarta*
- Z, R. S., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Pada Mata Pelajaran Agama Islam Materi Huruf Hijaiyah Dan Harakatnya. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 552–563.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1947>
- Wade, C. & Tavis, C. 2007. *Psikologi Edisi Kesembilan Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.