

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, L. Dkk.2014. *Makalah Karakteristik dan Reproduksi Virus*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Afrilian, F. (2019). *Survei Minat Siswi Terhadap Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Vii Dan Viii Di Smp Negeri 19 Palu* (Doctoral Dissertation, Universitas Tadulako).
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800.
- Ardiansyah, R. (2020). *Hubungan Antara Kompetensi Guru Bimbingan dan Konseling dengan Minat Mengikuti Konseling Individu pada Peserta Didik SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisanti, D., & Subhan, M. (2018). Pengaruh penggunaan media internet terhadap minat belajar siswa muslim di smp kota pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 3(2), 61-73.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Lampuhyang*, 11(2), 13-25.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 68-75.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Firdaus, M. (2016). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division (STAD) terhadap hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 5(1), 96-104.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Halik, Irham. Membuat Games Edukasi dengan Wordwall (<https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-wordwall/> diakses pada 28 September 2020 pukul 21.34)

- Harahap, F. D. S. (2018). Analisis kesulitan belajar siswa pada materi virus di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Rantau Selatan tahun pembelajaran 2017/2018 (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Hatmoko, J. H. (2015). Survei Minat dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes di SMK Se-Kota Salatiga Tahun 2013. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(4).
- Idzi'Layyinnati, M. F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1-32.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17-32.
- Irnaningtyas. (2014). Biologi untuk SMA/ MA kelas X. Jakarta: Erlangga
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8 (2019)
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze chase–Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *MEDIASI - Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47.
- Kusaeri (2012:75) Validitas Variabel, Salemba 4 Jakarta.
- 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 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 02(02), 1–6
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4 (1), 64-70.
- Makmum Khairani. (2014). Psikologi Belajar. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Manik, B., & Yohana, M. (2022). Hubungan Pemanfaatan Aplikasi Wattpad Meningkatkan Minat Baca Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Universitas Hkbp Nommensen Pada Masa Pandemi Covid-19.
- Mousir, Kang. 2012. Biologi Sel dan Molekuler Blog. Karakteristik Virus. <http://www.biologi-sel.com/search/label/virusmax-results=5> (05/11/2014).
- Mulyaningsih, Endang. (2014). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung : Alfabeta
- Narlan, Abdul (2018). Statistika dalam penjas Aplikasi Praktis dalam Penelitian Pendidikan Jasmani. Yogyakarta; deepublish 62-63
- Noviami, R. R., Lisdiana, L., & Christijanti, W. (2012). PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAMES BASED LEARNING (DGBL) PADA PEMBELAJARAN SISTEM REPRODUKSI MANUSIA DI SMP. *Journal of Biology Education*, 1(3).
- Nugroho, U. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Pepen Supendi & Nurhidayat (2007). Fun Game, Jakarta: Penebar Swadaya
- 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*, 1(5), 452-457.
- Pratama, D. Y. (2020). *Pengaruh minat belajar dan efikasi diri terhadap hasil belajar siswa (study pada mata pelajaran kearsipan kelas X SMK PGRI Turen)* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Rahayu, W. (2019). Penggunaan Media Truth or Dare Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 3 Sidoarjo. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, 7(2).
- Raharyu, R., & Christijanti, W. (2013). PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL GAMES BASED LEARNING (DGBL) PADA PEMBELAJARAN SISTEM REPRODUKSI MANUSIA DI SMP. *Journal of Biology Education*, 2(1).
- Riskasari, Ana. 2017. "Pembelajaran Mufradat/Kosakata Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Word Wall (Studi Eksperimen SMK Muhammadiyah 2 Lendah Kelas X). Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sabilillah, M. I., & Maryani, A. (2021). Hubungan Channel Youtube Sam Kolder terhadap Minat Membuat Vidio Travelling. *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, 30-35.

- Sadiman, A.S, Rahardjo, R, Haryono, A & Raharjito. Media Pendidikan, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Santo Sih. (2009). *Pengaruh Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Pokok Bahasan Virus Pada Siswa Kelas X MAN 2 Banjar Negara*. IAIN Walisongo Semarang :Tidak diterbitkan
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6 (2), 76–83.
- Sherianto, Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar, (<http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermainsambil-belajar.html>, diakses pada 28 September 2020 pukul 21.39)
- Slameto.2010. belajar dan factor factor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Subekti, M. R., Wibowo, D. C., & Triani, S. (2021). Pengaruh Penerapan Pendekatan Sainifik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tema 2 Selalu Berhemat Energi dan Subtema 1 Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 23 Menyumbang Sintang Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(1), 39-48.
- Subhan, S., & Suryansyah, A. (2019). Analisis Minat Mahasiswa Dalam Berinvestasi Saham Pada Galeri Bursa Efek Indonesia Fakultas Ekonomi Universitas Madura. *Jurnal Akuntansi Dan Investasi*, 4(1), 20-34.
- Sudijono, A. (2016). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. 2014. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung Afabeta Cv.
- Slavin, R.E. (2015). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Medi
- Sulistiyorini, A., 2009. Biologi 1. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

- Sunjoyo, Roni, S., Verani, C., Noni, M., & Albert, K (2013). Aplikasi SPSS untuk Smart Riset Program IMB SPSS 21. Bandung: Alfabeta
- Supardi.(2017). Statistik penelitian pendidikan perhitungan , penyajian, penjelasan, penafsiran dan penarikan kesimpulan.jakarta:raja Grafindo persada. pp. 173
- Susanto, A. 2015. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia
- Tiwow, D. 2020. The Effect of Cooperative Learning Model of STAD to the Mathematics Understanding.Atlantis Press, diambil dari <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200513.063>.
- Walgito, B. (1981). Pengantar Psikologi Umum, diterbitkan oleh Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM.
- Wiratna Sujarweni, V (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Witherington, B. (2015). Revelation. In Revelation. <https://doi.org/10.7591/cornell/9780801454134.003.0004>
- Yayah Rokayah, Game Pembelajaran Via Aplikasi Wordwall (<https://yayahrokayah.gurusiana.id/article/2020/07/game-pembelajaran-via-aplikasi-> , diakses pada 28 September 2020, pukul 21.26)
- Zeda, F. R., & Muliati, I. (2022). Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok. *AS-SABIQUN*, 4(4), 859-873.