

s://www.cholesterolfamilial.org/wp-content/uploads/2015/05/guia.pdf

Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 4.

Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18–25. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>

Fahmi, N. N., & Slamet. (2016). Layanan Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Hisbah*, 13(1), 69–84. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/17758>

Febrianti, R. E., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF BERBASIS WEB WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV UPT SDN KEDAWUNG 03 *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan* <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9238>

Hamzah, H. (2023). Peningkatan Aktifitas Belajar Siswa Melalui Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Ips-Sd. *Journal of Education and Teaching Learning*, 1(1), 16–20. <https://doi.org/10.59211/mjppetl.v1i1.12>

Hidayati, N., Gembong, S., & Juwari, A. (2023). Peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas V pada pembelajaran ipa materi suhu dan kalor dengan menggunakan media pembelajaran wordwall di SDN bibis kabupaten magetan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1514–1528.

Imanuel, S. A. (2015). Vox Edukasi Vol 6, No 2 Nopember 2015 Imanuel S.A. ., *Vox Edukasi*, 6(2), 143–155.

Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2015). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 9–21. <https://doi.org/10.17977/jpb.v7i1.713>. *Jurnal Pendidikan Biologi Volume*, 7(1), 9–21.

Juandi, A., & Sontani, U. T. (2017). Keterampilan Dan Kreativitas Mengajar Guru

- Sebagai Determinan Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 130. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8114>
- Klisch, Y., Miller, L. M., Wang, S., & Epstein, J. (2012). The Impact of a Science Education Game on Students' Learning and Perception of Inhalants as Body Pollutants. *Journal of Science Education and Technology*, 21(2), 295–303. <https://doi.org/10.1007/s10956-011-9319-y>
- Kusmaya, A., Supratman, & Prabawati Nur, M. (2022). Efektivitas Game Education Wordwall dengan Menggunakan Model Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Jurnal Kongruen*, 1(4), 287–298. <https://publikasi.unsil.ac.id/index.php/kongruen>
- Lukanina, M. V. (2022). Book Review: Multimodality, Digitalization and Cognitivity in Communication and Pedagogy, Edited by Natalya Sukhova, Tatiana Dubrovskaya, Yulia Lobina. *RUDN Journal of Language Studies, Semiotics and Semantics*, 13(3), 844–852. <https://doi.org/10.22363/2313-2299-2022-13-3-844-852>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Mahanal, S. (2017). Peran Guru Dalam Melahirkan Generasi Emas Dengan Keterampilan Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo*, 1(September 2014), 1–16.
- Marzali, A. (2014). *Memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia*. 26(3), 251–265.
- Nadialista Kurniawan, R. A. (2021). PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKATIF MENGGUNAKAN PLATFORM WORDWALL.NET PADA SISWA KELAS V SDIT AL-MISHBAH SUMOBITO JOMBANG SKRIPSI Oleh. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspac e.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Noemí, P.-M., & Máximo, S. H. (2014). Educational Games for Learning.

- Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230–238.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2014.020305>
- Nozomi, I. (2018). Aplikasi Game Edukasi Pada Anak Usia 5 Sampai 10 Tahun Dengan Metode Image Manipulation Education Game Application in Children Age 5 To 10 Years With Image Manipulation Method. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 1(2), 124–131.
- Nuraini, & Fadhillah, F. dan R. (2016). *HUBUNGAN ANTARA AKTIVITAS BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN KIMIA KELAS X SMA NEGERI 5 PONTIANAK*. 6(1), 1–23.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Panjaitan, F., & Siburian, H. (2020). Misi Kristologi dalam Konteks Kebudayaan. *Logia*, 1(1), 44–61. <https://doi.org/10.37731/log.v1i1.19>
- 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.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Pratiwi, C. P., & Ediyono, S. (2019). Analisis Keterampilan Guru Sekolah Dasar Dalam Menerapkan Variasi Pembelajaran. *Js (Jurnal Sekolah)*, 4(1), 1.
<https://doi.org/10.24114/js.v4i1.16065>
- Pujayanti, F. H., Sumiharsono, R., & Triwahyuni, E. (2023). *Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kemampuan Sosial Emosional Anak TK*. 4, 1435–1444.
- Rahmatul Ilmi, & Alwen Bentri. (2020). Pendekatan Realistic Mathematic Education Dan Metode Mind Map Terhadap Kognitivitas Matematis Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(1), 133–142.
<https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i1.983>
- Ratih Wulandari, Herawati Susilo, & Dedi Kuswand. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan

- Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Ridwan, M. (2022). *Pengaruh Pendidikan Dalam Melestarikan Kebudayaan Dan Karakter Bangsa*. 1–6. <https://doi.org/10.31237/osf.io/2da4j>
- Ritonga, M., Matondang, Y., Miswan, M., & Parijas, P. (2020). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Min 1 Pasaman Barat. *Adimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 76. <https://doi.org/10.24269/adi.v4i2.2106>
- Riyani, R., Maizora, S., & Hanifah, H. (2017). Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 60–65. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.60-65>
- Riyanti, R., & Rusdi, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Smartphone Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi STKIP YAPIM MAROS. *Jurnal Ilmiah Pena*, 1(2), 21–28. <http://ojs.stkippi.ac.id/index.php/jip/article/view/148>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sagendra, B. (2022). *Proyek IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*. 1–59. https://drive.google.com/drive/folders/1hWJF_aa1QJKc2POtF71rOwp__WyBbgKZ
- Setiaji, S. (2017). KAJIAN EFEKTIVITAS KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DENGAN GAME EDUKASI STUDI KASUS PADA TK (TAMAN KANAK KANAK) Se KECAMATAN CILEDUG. *None*, 13(2), 199–208. <https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/pilar/article/view/238>
- Sihotang, A. (n.d.). *Mata Pelajaran Materi Pokok Jenjang Sekolah Kelas / Semester Penulis Nama Validator A . Petunjuk : Tuliskan dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak / Ibu ! Keterangan : 1 : berarti “ tidak baik ” 2 : berarti “ kurang baik ” 3 : berarti “*

- Siti Nurhanifah. (2018). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di TK B TKIT Raudhatul Jannah Bogor. In *Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*.
- sukirman, D. (2014). *keterampilan mengajar*. 282.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5886/4220>
- Suswandari, M. (2017). Keterampilan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Bahan Ajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 2017.
- Syahira Azima, N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491–7496.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Borneo : Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.37567/borneo.v1i2.440>
- Wahyudi, L., Wiryokusumo, I., & Fatirul, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Fractal Adventure untuk Pembelajaran Bilangan Pecahan. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 199–209.
<https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p199>
- Wijaya, R. S. (2015). Hubungan kemandirian dengan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 40–45.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504.
<https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>