

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTSN 1 Lamongan (Vol. 4, Issue 02).
- Ardiansyah, M. A. M. (2021, January). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif. In Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (Semnas Ristek) (Vol. 5, No. 1).
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. cetakan ke 15. Jakarta: Rajawali Pers
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi *Games* Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Alaby, M. A. (2020). Media sosial *whatsapp* sebagai media pembelajaran jarak jauh mata kuliah ilmu sosial budaya dasar (Isbd). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 273–289.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Tarbiyya : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Aulia, R. P., Prihatin, J., & Siswati, B. H. (2022). Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dengan Penerapan Buku Ajar Eletronik Sistem Ekskresi Berbasis *Brain Based Learning* (Bbl) Dilengkapi Video Dan Diagram Roundhouse 05(01), 53–64.
- Bafadal, R., & Aryani, Z. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Insan Cita Pendidikan*, 3(1), 1–4.
- Bakri, N., Yusuf, M., Sulistiawati, Y., Elya, Z., & Demina, D. (2024). *Model Desain Pembelajaran*. 6(3), 325–331.
- Chusna, I. F., Aini, I. N., Putri, K. A., & Elisa, M. C. (2024). Literatur Review: Urgensi Keterampilan Abad 21 Pada Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 1.

- Darmi, D. (2022). Penerapan metode simulasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana alam di kelas XI IPS-4 SMAN 4 Kota Bima semester II tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(1), 14-26.
- Dian, R. (2018). Profil Keterampilan Abad 21 Pada Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Materi Gelombang Bunyi: Studi Kasus Siswa SMA Kelas XI IPA di salah satu SMA Swasta kota Bandung.
- Desta Puspa Aulia, D. I. (2025). *Studi Literatur: Game-Based Learning Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 8(3), 390–401.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan *Game Edukasi Wordwall* Pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Dikmas*, 03(June), 363–368. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955%0Ahttps://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Farid, M. N., Kurnianto, F. A., Susiati, A., Astutik, S., & Nurdin, E. A. (2025). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan *Game Edukasi Wordwall* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Geografi Siswa SMA Geografi, 2(2), 1–18.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Furqon, M. (2024). Minat Belajar. In Pt Mafy Media Literasi Indonesia.
- Greenstein, L. (2012), *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin.

- Husna, N. A., Azizah, M., Nuroso, H., & Nugraha, Y. F. (2023). Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Game based learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Di SDN Plamongansari 02 Semarang Nurul. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 1-6.
- Hamzah, P., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit UNM.
- Hasanah, N. R., Fauzianti, N. A. S., Andaristi, M. P., & Rahmawati, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di SMA Negeri 2 Tasikmalaya. *BIOSINTESA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1)(1).
- Hikmah, S. N. (2021). Hubungan Kecerdasan Numerik Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Smp. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.1065>
- Irawan, R. A. (2019). Implementasi *Geographical Inquiry* dan Keterampilan Kolaborasi Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Geografi Peserta Didik SMA di Kota Bandung. *Universitas Pendidikan Indonesia*. <https://core.ac.uk/download/pdf/323019295.pdf>
- Jamaluddin, J. (2019). Minat Belajar (Tinjauan Guru Pendidikan Agama Islam). *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 11(1), 14–23. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v1i1.56>
- Jainuddin, J., & Sirajuddin, S. (2020). Pengaruh Minat dan Kedisiplinan Siswa dengan Gaya Kognitif Field Indefendent terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Farmasi Yamasi Makassar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Judijanto, L., Mata, R., Kupang, P. N., Ramadhan, H., & Putra, F. (2025). Transformasi Digital di Dunia Pendidikan: Integrasi Teknologi dalam Kurikulum Sekolah. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 37–46.
- Julaeha, S., & Erihadiana, M. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(3), 133–144. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i2.449>

- Juliane, C., Arman, A. A., Sastramihardja, H. S., & Supriana, I. (2017). *Digital Teaching Learning for Digital Native; Tantangan dan Peluang. Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), 29–35. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/4273>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27.
- Komdigi, P. (2025, February 27). Kementerian komunikasi Dan Digital. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- Khoiri, Q., & Mona Nopitasari. (2024). Pengelolaan Interaksi Belajar-Mengajar. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(2), 80–86.
- Kumala Sari, W. S., Fajriyah, K., Susilowati, A., & Rahmawati, N. D. (2024). Analisis Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall* untuk Mengembangkan *Collaborative Skills* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Tawangmas 01. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 6(3), 552–565. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v6i3.388>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.
- Kurune, A., Yusuf, D., & Rusiyah, R. (2023). Pengembangan media Pembelajaran berbasis Vlognow dan *Wordwall* Mata Pelajaran Geografi materi Mitigasi Bencana Kelas XI SMA Negeri 1 Kota Gorontalo. *Edu Geography*, 11(3), 47-56.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran *Game Based Learning*. Edcomtech: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Laimeheriwa, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. *Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(1), 70–75.

- <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i1.1196>
- Lee, D., Huh, Y., & Reigeluth, C. M. (2015). *Collaboration, intragroup conflict, and social skills in project-based learning. Instructional Science*, 43(5), 561–590. <https://doi.org/10.1007/s11251-015-9348-7>
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., Gde, I., & Sudatha, W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media *Game Based Learning* terhadap Pembelajaran. Didaktika: *Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 799–812. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1645>
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian Keterampilan Abad 21 Dalam Proses Pembelajaran (*Literature Review*). *Irfani*, 19(1), 86–107. <https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Marissa, N. (2022). Pengaruh Sikap Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Geografi Siswa. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 32. <https://doi.org/10.52947/meretas.v9i1.276>
- Mariyati, D., Cholifah, P. S., & Sukamti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 991–1002. <https://doi.org/10.17977/um065v1i122021p991-1002>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Meyzilia, A., Darsiharjo, D., & Ruhimat, M. (2019). Minat belajar geografi siswa SMA Negeri Se-Kabupaten Bangka. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 24(1), 25–33. <https://doi.org/10.17977/um017v24i12019p025>

- Muammar, M. (2024). Analisis Kemampuan Kolaborasi Siswa Dalam Belajar di Sekolah Dasar. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 8(2), 304-312.
- Mursalina, A. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV SD Negeri 61 Banda Aceh. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2016, 1–2.
- Muta'ali, L. (2025). *Teori Dan Konsep Teaching and Learning Geography*. <https://doi.org/10.1002/9781119205449.ch6>
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(04), 747–750.
- Nast, T. P. J., & Yarni, N. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Humanistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 270–275. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.483>
- Nuraydah, D. S., Hariani, L. S., & Widjiastuti, V. Y. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaboarsi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Video Pada Materi Alat Pembayaran Non Tunai. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(6), 514–525. <https://doi.org/10.17977/um065v3i62023p514-525>
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif (P. Rais (ed.)). UMSIDA Press.
- Nurwido, N., Romdaniyah, S. W., Sudarmanto, S., Rosanti, D., Kurniawati, K., & Abidin, Z. (2021). Analisis Profil Berpikir Kritis, Kreatif, Keterampilan Kolaboratif, dan Literasi Lingkungan Siswa Kelas 8 SMP Muhammadiyah sebagai Impak Pembelajaran Modern. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 9(2), 605. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v9i2.4642>
- Palennari, M., Yunus, M. R. K., & Ali, A. (2021). Profil Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Sman 3 Barru Pada Model Pembelajaran *Learning Cycle 7E* Dipadu Model Pembelajaran *Number Heads Together*. *Jurnal Nalar*

- Pendidikan*, 9(1), 43. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.16104>
- Pantas, H., & Surbakti, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Talking Stick*. *Jurnal Curere*, 4(1), 33–42. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/333/230>
- Partnership for 21st Century Skills*. 2009a. *21st Century Skills map : Science*. Tucson, AZ : *Partnership for 21st Century Skills*. Available at : www.p21.org/storage/documents/21stc_skillsmap_science.pdf (Diakses : 10 Oktober 2025)
- Pebriana, T. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Based Project* terhadap Keterampilan Komunikasi dan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.18592/ptk.v7i2.5445>
- Prananda, Judijanto, L., Stavinibelia, Aristanto, Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, 09, 798–798. https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_300519
- Pratama, M. I., Winarni., T., & Fibriana, F. (2024). Upaya Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Kelas 7B SMP Negeri 26 Semarang. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 51(8), 956–963.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Game Online Wordwall*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 72.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi *Wordwall* Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83-90.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan *Wordwall* pada Model *Game Based Learning* terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>

- Redy Winatha, K., & Made Dedy Setiawan, I. (2020). Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar *The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10, 198–206.
- Safera, M. (2024). Analisis keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Dalam Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) Siswa Kelas XI Materi Sistem Gerak di SMAN 1 Pringgasela.
- Slameto. (2013). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Lokomotif Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>
- Silahuudin. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media *Game-Based Learning* Untuk Bahasa Arab. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 151-169.
- Situmorang, A. S. (2021). Pembelajaran *Online* Dengan *Googele Classroom* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fkip Uhn. *Sepren*, 2(2), 40–46. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.549>
- Sulmayanti, I., Kandau, T. L., & Yanti, Y. (2025). *Pembelajaran Berbasis Games Berbahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Era Digital Pendahuluan*. 5(3), 2290–2297.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.

- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press
- Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Berbasis Web Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 10 No 06 (2022), 1304–1318. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/pgsd/article/view/47174>
- Wina Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 73-75.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif Dengan *Game Based Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode *Game Based Learning* Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *Jipsos: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 334–341. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. 2(4), 1147–1152.
- Yustina, A., & Yahfizham, Y. (2023). *Game Based Learning* Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615-630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>
- Zain, I. M. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Aplikasi *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada

Mata Pelajaran Geografi Siswa SMA/Ma: *Development Of Electronik Learner Worksheets (E-LKPD) Based On Wordwall Aplication On Interest And Learning Outcome In Geography Subjects Of Senior High Scholl Students*. Swara Bhumi, 1(1)

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1>.