

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa & Erwin (2021) — *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wayground terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*, Jurnal Basicedu, DOI: 10.31004/basicedu.v5i5.1376
- Arifin, M., & Abduh, M. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi *Wayground* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 115–123.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Aplikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azar, A. (2013). *Raja Grafindo Persada Jakarta*. . *Aplikasi Pembelajaran Edisi Revisi 2013*.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. (2019). Kahoot! or *Wayground* : The students' perspectives. *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 202–211.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Edukasi *Wayground* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*.

- Fitriani, D., Nurhasanah, E., & Pranata, R. (2021). Pengaruh penggunaan *Wayground* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3), 133–140.
- Hanifah,U. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Wayground* sebagai Aplikasi Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*.
- Hidayat, T., & Syahidin, D. (2020). Pemanfaatan aplikasi *Wayground* sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(2), 87–95.
- Kharuninisa, S. 2019. Studi Literatur: Digatalisasi Dunia Pendidikan Dengan Menguntukkan Teknologi Augmented Reality Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 53-62.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 1(1), 28–43.
- Longa, A. (2020). Penguntukan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 1 Maumere. *JOTE*, 49
- Maharani, Erlisnawati, & Alpusari (2023) — *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wayground terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Kiprah Pendidikan, DOI: 10.33578/kpd.v2i1.133 — desain One Group Pretest-

- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing *Wayground* as Aplikasi Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208.
- Nugroho, A., & Rachman, F. (2020). Pengaruh media pembelajaran *Wayground* terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Modern*, 4(2), 98–106.
- Nugroho, Situmorang, D. Y., Tahulending, K., Maxmilla, P. S., Rumerung, M., & Lidya, C. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Ypk Penabur Bandar Lampung. *Prosiding PKM-CSR*, 2, 2655–3570.
- Nurhayati, AR., & Syahrizal. (2014). Teori Belajar al-Māwardi: Studi Analisis Tujuan dan Indikator Keberhasilan Belajar. *Ulumuna: Jurnal Studi Keislaman*, Volume 18 Nomor 1.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Aplikasi dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Wayground* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29
- Purwanto, A. (2016). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA dengan Menguntungkan Metode Example Non Example di Kelas VII H SMP 5 Kudus Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015. *JPK2*, 36-41. Rosdakarya

- Rusyfan, Z. (2016). *Kahoot Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung: Informatika Bandung
- Salsabila, H., U. (2020). Pemanfaatan aplikasi Wayground sebagai Aplikasipembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 2020, 4.2: 163-173.
- Sanjaya, W. (2017). *Strategi Pembelajaran Bermutu*. Jakarta: Kencana.
- Saripaini, Kahar, & Madaling (2024) — *Pengaruh Aplikasi Wayground terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VII SMP*, Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, DOI: 10.23969/jp.v9i04.19441 — jenjang
- Setijowati, U. (2017). *Strategi Pembelajaran SD*. Yogyakarta: K-Media.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanti, A., B. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui AplikasiBelajar Berbasis Aplikasi Edukasi Wayground Siswa Kelas Vi Sd Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang. 73–82.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PrenadaAplikasiGroup.

- Syafi'i, A., Marfiyanto, T & Rodiyah, S.T (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol 2 (2).
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vitianingsih, A.,V. (2016). *Aplikasi Edukasi Sebagai Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Dr Soetomo. Surabaya.
- Wahyuni, S., & Yokhebed. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9(1), 44–52.
- Walisman, L (2007). *Perkembangan Pendidikan Dasar dan Permasalahannya*. Bandung: Program Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wati, E., R. (2016). *Ragam Aplikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wijayanto, E. (2017). Pengaruh Penguntukan Aplikasi Aplikasi Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).
- Zhao, F. (2019). *Using Wayground to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>