

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, K. N., Sutriyani, W., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Islam, U., & Ulama, N. (2024). *Efektivitas metode game-based learning berbantuan media flashcard pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa Effectiveness of game-based learning method assisted by fraction flashcard media on students ' mathematics learning outcomes*. 5(2).
- Astriani, D., Susilo, H., Suwono, H., & Lukiat, B. (2017). *Profil Keterampilan Berpikir Analisis Mahasiswa Calon Guru IPA Dalam Perkuliahan Biologi Umum*. 2(1), 66–70.
- Astuti, F. (2021). Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 83–99.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.
- Arikunto, S. (2016) *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Deanoval, A., & Suharti, P. (2024). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Game Based Learning (GBL) Pada Pelajaran Biologi Siswa SMA Sebagai Upaya Normalisasi Pembelajaran Biologi Pasca Pandemi Covid-19. *Pedago Biologi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 13(1).
- Diana, H. (2022). *Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Husnud Diana*. 6(2), 661–676.
- Fathiani, F. (2025). *Penggunaan Model Game Based Learning Berbasis Web Gimkit untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Fikih*.
- Firmansyah, R., H., A. M., & Riandi, M. U. (2009). *Mudah dan Aktif Belajar Biologi untuk Kelas XI SMA/MA Program Ilmu Pendidikan Alam*.
- Gina Fajriani, Dewi Surani, & Ade Fricticarani. (2023). Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X Di Smk Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 36–42.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14, 466–473.
- Handayani, S. (2021). *Anatomi dan Fisiologi Tubuh Manusia*.
- Hartati, M. S., & Billa, K. S. (2023). Efektivitas Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Di Madrasah Aliyah Yasuruka Kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 1(3), 238–248.
- Kartini, D., Febriyanto, T., Sius, N. U., & Suryadi, D. (2024). Dasar-Dasar Ilmu Biomedik Struktur Dan Fungsi Sistem. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7,

Issue 2).

- Kurnia, M. D., Febianti, Y. N., & Ambarwati, A. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Word Wall Profesi Kelas X Akutansi SMK Parawisata Kosgoro Kota Cirebon. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(3), 341–349.
- Maulana, I. (2018). *Pendekatan Konstruktivisme Dengan Strategi Pembelajaran Tugas Dan Paksa*. 404–416.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). *Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. 4, 113–118.
- Munawir. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Biologi Sistem Pernapasan*.
- Nurgana, E. (1985). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: C.V. Permadi.
- Nurhayati. (2022). *Efektivitas Pembelajaran PAI dengan menggunakan Metode Kooperatif Tipe STAD kelas VIII di SMP YBL Natar Lampung Selatan*.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. 1–7.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135.
- Pratiwi, A. D., & Saragih, M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Kebudayaan Terhadap Keterampilan Menganalisis Siswa Di Singgar Bimbingan Muhammadiyah Kampung Bharu Malaysia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 260–269.
- Putra, R. A., Siregar, W., & Gusmaneli, G. (2024). *Model Pembelajaran Adaptif: Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran di Era Digital*. 2(3), 1–9.
- Rohmawati, A. (2015). *efektivitas Pembelajaran*. 6, 15–32.
- Surahmawan, A. N. I., Palupi, D. Y. A. L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). *Proceeding of Integrative Science Education Seminar Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem*. 1, 95–105.
- Wahyuning, S. (2022). *Pembelajaran ipa interaktif dengan game based learning*. 4(2), 1–5.
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349_6356.
- Wulansari, A. (2025). Analisis Keefektifan Implementasi Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa Materi Sistem Ekskresi Manusia Di Mas Pp Bina Ulama. *Journal of Science and Social Research*, 4307(2), 1272–1279.
- Yusuf, B. B. (2018). *Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif* (pp. 13–20).