

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653-1660.
- Amril, & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10090-10097.
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *DIKMAS (JURNAL PENDIDIKAN MASYARAKAT DAN PENGABDIAN)*, 03(2), 363-368.
- Fernando, D (2020). Pengaruh Implementasi Sistem ERP Terhadap Kinerja Perusahaan. *Jurnal Business*. 23.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(1), 151-164.
- Hilda, & Afifah, T. F. (2023). *Media Pembelajaran SD*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.

Kusumawati, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566-1573.

Kusumawati, N. (2022). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. CV.AE MEDIA GRAFIKA.

Lestari, H. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Quiziz di Kelas XI SMA IT IZZUDDIN Palembang. *Jurnal Sains Student Research*, 2(2), 55-62.

Marlina, & Wahab, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Masnunah. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Small Group Discussion Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Sejarah Sastra. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 1(1), 21-28.

Putri, I. L., Amril, & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *INNOVATIVE: Jurnal Of Social Science Research*, 10090-10097.

Rivaningtyas, D. W., Maruti, E. S., & Prihantanti, I. (2023). penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Berbantuan Wordwall Siswa Kelas V SDN ! Japan Kabupaten Ponorogo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4368-4378.

- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: KBM INDONESIA.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
- Siregar, I. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran INKUIRI Berbantuan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Menulis Argumentasi Oleh Siswa Kelas X SMA Negeri 2 SIBORONGBORONG Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 65-73.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Syaflin, S. L. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD Negeri 81 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 5841-5853.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar(JAA)*, 2(1), 1-9.
- Usman; , Musfirah; Asti, Andi Fajar;. (2023). Efektifitas Media Wordwall Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru. *SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2023*(978-623-387-152-5), 386.
- Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.