

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. R. (2019). Meningkatkan perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode Bercerita. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Meningkatan+Perkembangan+Bahasa+Anak+Usia+Dini+Dengan+Metode+bercerita&btnG= .
- Aeni, E. S., & Lestari, R. D. (2018). Penerapan metode mengikat makna dalam pembelajaran menulis cerpen pada mahasiswa IKIP siliwangi bandung., *semantik*, 7 (1).
- Ditania Oktariyanti, Area, Firman, Riduan febriandi. (2021). pengaruh media pembelajaran media onlie berbasis game edukasi wordwall tema indahny kebersamaan pada siswa sekolah dasar, 5(5), 4093-4100.
- Fidya, I. R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara . III (pp. 219-227). .
- Halik, I. (2021). Membuat Games Edukasi dengan Wordwall. *Irhamhalik.Com*. .
- Hasnidar, H. &. (2020). “Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching Learning Terhadap Hasil Belajar Pkn Murid Sekolah Dasar,” Mahaguru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 42– 47. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.327>, 5.
- Ika purwaningsih, Yessi Fitriani, Darwin Effendi. (2022). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia flash 8 pada materi Teks Prosedur Siswa Kelas XI SMA Negeri sungai keruh, 12(2), 99-110,.
- Kartiwi, Y. M. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61–70. .

- Kustari, D. (2020). Pemanfaatan Game Edukasi Dalam. <https://lpmpjateng.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalampembelajaran-jarak-jauh>. .
- Nurdyansyah Nurdyansyah. (2019). *media pembelajaran Inovatif*, 1,1-2.
- Novelza, R Handican . (2023). *systematic literature review apakah media pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar siswa*.
- Pahleviannur, M. R. (2022). . Metodologi Penelitian Kualitatif. *In Pradina Pustaka*.
- PANJAITAN. (2020). *Pengaruh media pembelajaran digital dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar pendidikan agama islam* .
- Rifa'i, Y. (2023). Analisis Metodologi Penelitian Kulitatif dalam Pengumpulan Data di Penelitian Ilmiah pada Penyusunan Mini Riset. *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, 1. 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.59996/cendib.v1i1.155> .
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039> .
- Rosarian, A. W. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. . *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332> .
- Riski dwi lestari. (2021). *upaya meningkatkan motivasi pembelajaran daring melalui media game edukasi wordwall di kelas IV Sdn 01 tanahbaya tahun pelajaran 2020/2021*, 2(2), 111-116.
- Sherianto, S. (2020). Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar. *Www.Cocokpedia.Net*. , 7.

- Shofiya Launin, W. N. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176> .
- Sidiq, U. &. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan (1st ed.). *Nata Karya*. .
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In Rake Sarasin (Issue March). . <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en> .
- Udi Budi Harsiwi, liss Dyah dewi Arini. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar , 4 (4), 1104-1113.
- Wangge, M. (2020). . Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di sekolah menengah. . *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* , 1 (1), 31–3.
- Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928– 3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074> .
- Yudha, C. B. (2023). Optimalisasi Proses Pembelajaran Di Sd Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Journal Of Social Outreach*2(1), 57–67.
- Zalillah, D. &. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504.