

REFERENCES

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustin, R. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis peserta didik Sekolah Dasar. *Education Journal : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(1), 1–10.
- Ahmad, A. (2017). Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iva Sd Negeri 01 Metro Pusat. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 75. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7024>
- Anggraini, H. I. ... Malang, U. N. (2021). Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME MATEMATIKA BERBASIS HOTS DENGAN METODE DIGITAL GAME BASED LEARNING (DGBL) * Correspondence INFO ARTIKEL Diajukan Diterima Diterbitkan Kata kunci : Hayu Ika Anggraini ., *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) p-ISSN : 2745-7141 e-ISSN : 2746-1920*, 2(11), 1885–1896.
- Arwita Putri ... Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen. *Economica*, 6(1), 72–86.
- Byslina Maduwu, S. Pd. (2016). PENTINGNYA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH. *Jurnal Warta Edisi : 50*, 85(1), 6.
- Dalilah, W. K., & Sya. (2022). Problematika Berbicara Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(4), 474–480.
- Dewi Hasna Fauziyyaha, N. S. W. N. T. A. S. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning (Gbl) Berbantuan Quizizz Terhadap Peningkatan

- Perbendaharaan Kata Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>
- Fera Indriyansyah, Wahyudi, R. H. (2016). *Penerapan Metode Games Based Learning dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD*. 12, 1–23.
- Fauziyyah, D. H. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning (Gbl) Berbantuan Quizizz Terhadap Peningkatan Perbendaharaan Kata Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(2), 1–7.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Harni ... Eptasari. (2024). Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran Blended Learning. *IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(2), 161–168. <https://ssed.or.id/journal/ijier> ISSN
- HARTATININGSIH, D. (2022). MENINGKATKAN PENGUASAAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL SISWA KELAS VII MTs. GUPPI KRESNOMULYO. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 2(3), 303–312. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>
- Hasanah, U. ... Harbi, M. (2024). *SOSIALISASI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA*. 08(03), 1202–1214.
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(4), 332–342.
- Hintari, F. (2023). *Studi Eksperimen Efektivitas Penerapan Metode Game Based Learning Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X*

- pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023.* 1–116.
[https://repository.smaratungga.ac.id/116/4/Bab 2.pdf](https://repository.smaratungga.ac.id/116/4/Bab%202.pdf)
- Imanulhaq & Prastowo, 2022. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88.
<https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Juwita, S. R. (2017). Bahasa Indonesia (Keterampilan Membaca dan Menulis). *Bahasa Indonesia*, 1–161.
- Kusumaningtyas, A. W., & Yuniawatika, Y. (2024). Pengaruh Wordwall GameBased Learning terhadap Higher Order Thinking Skills. *Metodik Didaktik*, 20(1), 62–73. <https://doi.org/10.17509/md.v20i1.69910>
- Maghfiroh, K. ... Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70.
- Melly Anna Sahetapy & Juliana Margareta Sumilat, D. T. T. (2023). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 2023(19), 926–935.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Novyanti ... Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 27–33.
- Muthia Nur Azhar. (2018). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL

DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA KELAS VI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 0–53.

Novitasari, Y. ... Fauziddin, M. (2021). Media Daur Ulang (Recycle System) dalam Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1323–1330. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1209>

Nurul Marlita, I. ... Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229>

Octavia. (2024). *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall untuk meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi*. 7.

Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.

Pratiwi, V. U. ... Handayani, S. (2015). Kemampuan Membaca Teks Bahasa Inggris. *Magister ScPratiwi, V. U., Astuti, P. I., & Handayani, S. (2015). Kemampuan Membaca Teks Bahasa Inggris. Magister Scientiae, 0(38), 132–142. [https://doi.org/10.33508/MGS.V0I38.789ientiae, 0\(38\), 132–142](https://doi.org/10.33508/MGS.V0I38.789ientiae, 0(38), 132–142)*

Putra, L. D. ... 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>

Permana, N. S. (2020). GAME BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE Natalis. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 9(2), 110. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>

Prasetya, D. ... Malang, U. N. (2014). Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini Didik Dwi Prasetya, Wahyu Sakti G.I, Syaad

- Patmanthara. *TEKNO*, 20, 45–50.
<https://core.ac.uk/download/pdf/292562089.pdf>
- Putri Danis, S. M. (2018). Kemampuan Pengucapan Bahasa Inggris Di Tingkat Sekolah Dasar. *Franchthi Neolithic Pottery, Volume 1, 1*, 223–248.
- Putri Ningrat, S. ... Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Sahanata, M. ... 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>
- Sonia Ayu Saputri. (2023). STUDI LITERATUR ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPA DI SD. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(4), 257–265.
- Susilo. (2022a). Penelitian Tindakan Kelas: Penelitian Tindakan Kelas. In *Bumi Aksara* (Issue June 2023, pp. 41–42).
- Seknum, m faqih. (2013). Jurnal Biology Science & Education 2013 NUR ALIM. N. *Jurnal Biology Science & Education*, 2(2), 159–169.
- Syaifudin ... Sambas, S. (2021). PENELITIAN TINDAKAN KELAS (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.
- Syifa Alfina Nugraha. (2025). PELATIHAN KEMAMPUAN BERHITUNG DAN MEMBACA BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN EDUKATIF WORDWALL STKIP Syekh Manshur Informasi Artikel. *Jurnal PkM Serumpun Mengabdi*, 02, 25–31.
- Sarika, R. ... Mulyana, H. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Di Sd Negeri 1 Sukagalih. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 62–69.
<https://doi.org/10.31980/caxra.v1i2.801>

- Sari ... Irwansyah, F. S. (2019). Modul MEDIA PEMBELAJARAN. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2013–2015.
- Triyono, Dini Rahmawati, A. H. (2023). *Analisa Kemampuan Membaca Pada Anak Sekolah Dasar : Literature Review*. 4(4), 2558–2563.
- Tanthowi, I. ... Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563.
- W. Wulandari, & A.T. Widiansyah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 13(3), 113–119. <https://doi.org/10.23887/jppii.v13i3.73462>
- Wardani, N. W. ... Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Widawati, R., & Razak, A. (2022). Hasil Tes Keterampilan Membaca. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 1(6), 785–796. <https://doi.org/10.55909/jpbs.v1i6.209>
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Wihartanti, A. R. (2022). Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Pada Blended Learning. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 367–377. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2130>
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.