

REFERENCES

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran IPA kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Akanle, O., Ademuson, A. O., & Shittu, O. S. (2020). Scope and Limitation of Study in Social Research. In A. S. Jegede & U. C. Isiugo-Abanihe (Eds.), *Contemporary Issues in Social Research* (pp. 105–114). Ibadan: Ibadan University Press.
- Bahriah, E. S., Dewi, L. U., & Irwandi, D. (2021). Pengaruh media penilaian formatif online Quizizz terhadap hasil belajar siswa materi sistem periodik unsur. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 11(1), 19–26. <https://doi.org/10.21009/jrpk.111.04>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Yusuf, D., P. Tutorial membuat quiz menggunakan Wordwall, 2022. <https://mahasiswa.ung.ac.id/151420139/home/2022/11/18/tutorial-membuat-quiz-menggunakanwordwall.html>
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum
- Dewi, R. S. (2022). Meningkatkan prestasi dan partisipasi aktif siswa dengan menggunakan kata-kata acak bahasa Inggris. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 9(1), 71–81. DOI: 10.47668/edusaintek.v9i1.395
- Fadhillah, A. H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat dan hasil belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696.
- Gardner, R. C. (1985). *social psychology and second language learning: the role of attitudes and motivation*. London. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4105>

- Ilyasa Aghni, R. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI.
- Irmayanti, E., Rukun, K., & Arhas, S. H. (2022). Technology integration in education: Its effectiveness and challenges. *Journal of Education and Learning*, 16(3), 391-398.
- Jun, M., & Lucas, T. (2025). Gamification elements and their impacts on education: A review. *Multidisciplinary Reviews*. Malque Publishing. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025155>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Wordwall di kelas IV SDN 01 Tanahbaya tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswakesel iv mi roudlotul huda. *Jpk*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- 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*, <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2>.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis website Wordwall Games terhadap motivasi belajar matematika di kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454–1464.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran Matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>

- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 6-8
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas penerapan aplikasi Linktree dan wordwall terhadap motivasi intrinsik siswa kelas V Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9(2), 217–225. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.17317>
- Okta Nadia, D. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPA siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. *Reserach*, Vol 1, No. 2
- Rohmatin, R. (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>
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Sudrajat, A. (2022). Improvement of student learning motivation through Word-Wall-based digital game media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(6), 188–205. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru sdit al-kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran daring (online) Matematika pada materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 kota Tangerang Selatan. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>