

REFERENCES

- Amri Zul. (2013). *Classroom Action Reseach and Leson Study: How do They Work for Lecturers and High School English Teachers*. 1, 81–109.
- Ana, N. Y. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 56. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i2.318.000-000>
- Aprilani, D. N. (2021). Students' perception in learning English vocabulary through Hangaroo game. *Journal of English Teaching*, 7(3), 343–353.
- Cesarini, Sulaeman, Mulyana, & Y. (2021). UTILIZING DUOLINGO IN LEARNING VOCABULARY An. *Poceedings International Conference on Education of Suryakencana*, 12(1), 187–193.
- Fakhruddin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). Wordwall Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i2.2773>
- Haq, F. Y. A., Syihanuddin, Abdurahman, M., & Supriadi, R. (2021). Wordwall : a Digital Game Application to Increase the Interest of Rabbaanii Junior High School ' s Students i n Learning Arabic Vocabulary. *Proceeding International Conference on Arabic Language and Literature*, 19(4), 1–11.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Khasinah, S. (2013). Classroom Action Research. *Jurnal Pionir*, 1(1), 30–40.

- Kholis, M. N., Fitriani, L., Gunawan, R., Afyuddin, M. S., & Nuryani, N. (2022). Can Wordwall Application Improve Students' Arabic Mastery? *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 10(2), 159–170. <https://doi.org/10.23971/altarib.v10i2.4388>
- Khomsoh, R., & Gregorius, J. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1–11. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3119/1817>
- Krisyani, L., & Siswono, T. Y. E. (2018). Penelitian Tindakan Kelas. In L. Pipih (Ed.), *PT REMAJA ROSDAKARYA* (Vol. 1). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Latifah, W., & Saputri, T. (2020). Using Word Wall To Improve English Vocabulary Mastery: Systematic Review. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 120–131. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v12i2.1041>
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). Analisis Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas II SDN Duri Kosambi 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 276–287. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPPPI/article/view/22206>
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1), 25–41.

- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Nurafni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Klelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
- Pasaribu, V. L. D., Agrasadya, Nina Shabrina, & Krisnaldy. (2020). BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ONLINE WORD WALL. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Pradini, P. C., & Adnyayanti, N. L. P. E. (2022). Teaching English Vocabulary to Young Learners with Wordwall Application: An Experimental Study. *Journal of Educational Study*, 2(2), 187–196. <https://doi.org/10.36663/joes.v2i2.351>
- Rasuan, Z. B. (2018). Teaching Vocabulary Mastery by Using Systematic Game. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 196–212. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v4i2.818>
- Riswanto, A., & Aryani, S. (2017). Learning motivation and student achievement: description analysis and relationships both. *COUNS-EDU: The International Journal of Counseling and Education*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.23916/002017026010>
- Rizky Setiawan, M., & Wiedarti, P. (2020). The effectiveness of quizlet application towards students' motivation in learning vocabulary. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 83–95. <https://doi.org/10.24815/siele.v7i1.15359>
- Roopa, S., & Rani, M. (2012). Questionnaire Designing for a Survey. *Journal of Indian Orthodontic Society*, 46(4_suppl1), 273–277. <https://doi.org/10.1177/0974909820120509s>

- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247–255. <https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2.138>
- Sabata, Y. N., & Lagontang, V. D. (2020). *The Difficulties In Teaching Vocabulary Faced by The English Teacher at SMO Negeri 1 Luwuk*. 1(2), 37–43.
- 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>
- Savitri, Adelia., & K. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring di Perguruan Tinggi. *ISoLEC 2021 Proceedings: Digital Transformation in Language, Education, and Culture: Challenges and Opportunities*, 5(1), 159–166.
- Slameto, S. (2015). Implementasi Penelitian Tindakan Kelas. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 47. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p47-58>
- Suardi, S., & Sakti, J. E. (2019). Teacher Difficulties in Teaching Vocabulary. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(2), 92–104. <https://doi.org/10.24256/ideas.v7i2.1026>
- Sudarsono, S., & Mulyani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganik Genap Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3059–3068. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42148>
- Sunata, S. (2019). Classroom Action Research-Based Lesson Study

in Determining The Formula of Circle Area. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.20961/ijcsascs.v3i1.32434>

Uliyandari, M., Emilia Candrawati, Anna Ayu Herawati, & Nurlia Latipah. (2021). Problem-Based Learning To Improve Concept Understanding and Critical Thinking Ability of Science Education Undergraduate Students. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 2(1), 65–72. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i1.56>

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>

Wulandari, D. (2017). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS KELAS II SD NEGERI II KEMLOKO DENGAN MENGGUNAKAN MODEL MAKE A MATCH Dwi. *TAMAN CENDEKIA*, 5(1), 1–8. <https://ejournal.poltektegal.ac.id>.

Yunita Margareta Sinaga, R. H. Soesanto (2021). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar Yunita. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2199–2208.