

DAFTAR PUSTAKA

- Aribowo, E. K. (2021, Februari 03). *Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram*. Dipetik Juni 7, 2021, dari Erickunto: <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>
- Aryani, N., & Wahyuni, M. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Teori Beserta Impikasinya*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Ayuningtyas, R. 2019. Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Adobe Flash dalam Pembelajaran PPKN. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Fanani, A., Susiloningsih, W., Kusmaharti, D., & Atnuri. (2019). *Analisis Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Abad 21*. Surabaya: Adi Buana University Press.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Halik, I. (2020, Agustus 15). *Membuat Games Edukasi dengan Wordwall*. Dipetik Juni 07, 2021, dari irhamhalik.com: <https://irhamhalik.com/membuat-games-edukasi-dengan-word-wall/>
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Jaya, I. L. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ramah: Jurnal Kajian Bahasa*, 386-399.
- Lukcyhasnita, A., Irfansyah, & Sulistyaningtyas, T. (2018). Minat Siswa Sekolah Dasar pada Permainan Kosakata Bahasa Indonesia Studi Kasus: Permainan Interaktif Katabrak, Si Udin, Puzzle 5 Dasar, dan Dunia Kata . *Jurnal Sositologi*, 288-296.
- Nursalim. (2020). *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.

- Okta, D. (2019). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Melalui Media Kartu Tempel Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas I Sekolah*
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/2815/>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 335.
- Priyanto. (2019). *Pembelajaran Abad 21 Strategi Menuju Standar Proses Pendidikan Modal Dasar Guru dalam Pembelajaran Kurikulum 13*. Tangerang Selatan: INDOCAMP.
- Purwanto, N. (2020). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rachmawati, T., & Daryanto. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitatif Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbit CV Budi Utama).
- Syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN, 1*(March), 1276–1283.
https://www.researchgate.net/publication/331638425_PEMBELAJARAN_ABAD_21_DAN_PENERAPANNYA_DI_INDONESIA/link/5c847e51458515831f96f565/download
- Saryono, D., & Soedjito. (2020). *Seri Terampil Menulis Bahasa Indonesia Kosakata*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sherianto. (2020, Juli 06). *Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar*. Dipetik Juni 07, 2021, dari Cocompedia.net: <http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Thobroni, M. (2015). *BELAJAR & PEMBELAJARAN Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Virgiawan, M. D., Meryansumayeka, & Marlini, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42. <https://doi.org/10.22342/jpm.12.1.5094.29-42>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zahro, U. A., Noermanzah, & Syafryadin. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*, 1(1), 187–198.