

DAFTAR PUSTAKA

- AGRULLINA, Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Pada Materi Bilangan Berpangkat Untuk Peserta Didik Fase E*.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Budiman, H. (2017). Pengaruh Model pembelajaran Sains-Teknologi-Masyarakat dalam Meningkatkan Literasi Sains dan Teknologi ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8, 75–83.
<https://media.neliti.com/media/publications/177430-ID-peran-teknologi-informasi-dan-komunikasi.pdf>
- Dr. Muhammad Yaumi. (2018). *MEDIA*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasni, J., Devilishanti, T., Makmun, A. H., Yuliana, D., Hartini, Suhendra, N., Hatmawan, A. A., & Rahma, E. A. (2023). Sosialisasi Pentingnya Belajar Bahasa Inggris Dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Santri Dayah Insan Qurani Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1–5.
- Hussin, A. A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92–98.
- Liza Afilia Suryani, & Husni Thamrin. (2023). Pentingnya Belajar Bahasa Inggris di Era Globalisasi Bagi Anak-Anak di Panti Asuhan Al-Jami'yatul Washliyah.

ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora, 2(3), 272–278. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v2i3.1530>

Novyanti, Dewi, H. I., & 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.

Nur Khairiyah Mar'aha dkk, 2020. (2020). *Perubahan Proses Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar*.

Nurhafitri, I., Sya, M. F., & Effane, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN Gadog 06. 3*, 6403–6409.

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., Marini, A., Iskandar, R., & 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>

Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era

Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104–112.
<https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>

Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.
Kencana Prenadamedia Group.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT
Alfabet.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Alfabeta, CV.

Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif,
Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)*. Metode Penelitian
Pendidikan.