

DAFTAR PUSTAKA

- Agatha, N. P., & Laksmi, A. A. (2025). *Penggunaan Metode Game Based Learning Untuk Mengasah Kemampuan Literasi Membaca Dengan Card Game "Sekata."*
- Agus Rofi'i & Sigit Vebrianto Susilo. (2022). Kesulitan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1593–1603. <https://doi.org/10.31949/Jcp.V8i4.3151>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Game* Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital *Game Based Learning* (Dgbl) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.59141/Japendi.V2i11.356>
- Anindyawati, G. D. (2024). Pemanfaatan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 39–48. <https://doi.org/10.59344/Jarlitbang.V10i1.220>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Pernik : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/Pernik.V3i2.4839>
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/Kaganga.V2i2.940>
- Azhar, M. N., Nurmahanani, I., & Rosmana, P. S. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas Vi. 09.
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Learning*) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa. *Jurnal Mediatik*, 14–16. <https://doi.org/10.59562/Mediatik.Vi.5956>
- Fatimah, F., & Kartikasari, R. D. (2018). Strategi Belajar Dan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa. *Pena Literasi*, 1(2), 108. <https://doi.org/10.24853/Pl.1.2.108-113>
- Fibriana, F., Irawati, I., & Haryadi, D. (2025). Implementation Of *Wordwall*-Based Interactive Games On Early Reading Skills: A Case Study At Sdn Talabiu Bima. 9(4).
- Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 6.
- Fitri, A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Pai Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di Sd Negeri 5 Benteng Kab. Sidrap.
- Fitriyani, D. N. (2026). Efektivitas Model *Game*-Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar.
- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2023). Strengthening Digital Literacy Of Elementary School Students Through Utilization Of *Wordwall* As *Game*-Based Learning Interactive Media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*,

- 7(2), 215–223. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.55807>
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd: Literatur Review.
- Herman. (2019). Penggunaan Papan Alfabet Dan Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok B Di Tk Al-Aqsha Parepare.
- Kamaruddin, I., & Firmansah, D. (2023). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Karmana. (2020). Elaborasi Diskusi Dan Penugasan Sebagai Penguatan Khaddafi,
- M., Panjaitan, S. P., Siagian, A., & Panjaitan, H. (2025). Analisis Metodologi Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Dalam Peningkatan Praktik Pembelajaran. (5). *Linguistik Dan Pengembangan*, 3(3), 177–190. <https://doi.org/10.59841/blaze.v3i3.2976>
- Mahayanti, N. W. S., Kusuma, I. P. I., Ashadi, A., & Rachman, D. (2024). The Impact Of Digital *Game*-Based Learning On Children's Self-Efficacy And Reading Success. *Voices Of English Language Education Society*, 8(1). <https://doi.org/10.29408/veles.v8i1.25325>
- Mahirriya, Putri. (2023). Landasan Teori.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia*. 1(2).
- Miftakhul Jannah & Eli Masnawati. (2024). Penerapan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Muammar. (2020). Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). 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.v1i2.3109>
- Mukaromah, L. (2021). Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Kubus Magic Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I. *Borobudur Educational Review*, 1(02), 10–21. <https://doi.org/10.31603/bedr.5663>
- Mumpuni, A., & Afifah, N. (2022). Analisis Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 73–80. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.269>
- Murdiani, P. S. A., & Supriyadi, S. (2025). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dan Karakter Gemar Membaca Siswa Dengan Pembelajaran Pjbl Di Sekolah Dasar. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 66–75. <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i2.6097>
- Muspawi, M. (2024). Literatur Review: Operasionalisasi Variabel Dalam Penelitian Pendidikan: Teori Dan Aplikasi. 8.
- Nafian, Khoirul Rosyid. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 1 Gumul.
- 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), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i5.880>
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i3.907>
- Nurhayati, S. S., & Savitri, R. A. (2024). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Paud, Apa Dan Bagaimana? 1(1).
- Nurwahdini Hutasuhut & Meyniar Albina. (2025). Instrumen Penelitian Pendidikan. *Blaze : Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan*
- Permatasari, S. (2024). Model *Game Based Learning* Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Suku Kata Peserta Didik Kelas IB SDN Sukun 3 Malang.
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024b). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode *Game Based Learning*. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Rafidah, H. N., Mudzanatun, M., Armin Wibowo, S., & Muzaki Assidiqi, M. (2024). Penerapan Kuis *Wordwall* Dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Iv C Sd Supriyadi Semarang. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(2), 2498–2504. <https://doi.org/10.54373/Imej.V5i2.1072>
- Rahma, L., Widyaningrum, H. K., & Suryani, L. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv A Sdn Patihan Kota Madiun. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1533–1541. <https://doi.org/10.60126/Maras.V2i3.427>
- Roudlotul, N., Zahara Nurani, R., & Heris Mahendra, H. (2023). Analisis Kemampuan Dan Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri Sambong Permai. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4317–4330. <https://doi.org/10.23969/Jp.V8i1.7749>
- Rohman, Y. A., Rahman, R., & Damayanti, V. S. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Satu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5388–5396. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i3.2946>
- Safira, N., Amalia, A. R., Anjani, S. F., Mufadillah, E., Putri, M. A., & Hanif, M. (2023). Pengaruh *Game Wordwall Match Up* Dan *Wordsearch* Terhadap Kognitif Siswa Sd Laboratorium Percontohan Upi Serang. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(1), 9. <https://doi.org/10.30998/Sap.V8i1.13967>
- Sangsit, M., Marhamah, M., & Nur'aini, N. (2024). Strategi Pembelajaran Guru Dan Kesenjangan Capaian Hasil Belajar Literasi Dasar Membaca Permulaan Muatan Bahasa Indonesia (Study Di Sdn 2 Batuyang). *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 324–338. <https://doi.org/10.37216/Badaa.V5i2.1192>
- Sari, A. S., Aprisilia, N., & Fitriani, Y. (2025). Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Observasi, Wawancara, Dan Triangulasi. 5.

- Sari, R., & Albina, M. (2024). Konsep Dasar Penilaian Dan Evaluasi Dalam Pembelajaran. 1.
- Septiani, I. R., Ali, E. Y., & Ismail, A. (2024). Analisis Keefektifan Implementasi *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Sistem Tata Surya. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1560–1566. <https://doi.org/10.51169/Ideguru.V9i3.1171>
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas Ii Sdn 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713. <https://doi.org/10.37905/Aksara.7.2.713-726.2021>
- Sunanih, S. (2017). Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah Bagian Dari Pengembangan Bahasa. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 38–46. <https://doi.org/10.35568/Naturalistic.V2i1.89>
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Universitas PGRI Madiun, & Hapsari, E. D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Aksara: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 10–24. <https://doi.org/10.23960/Aksara/V20i1.Pp10->
- Utami, D. C. (2017). Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung 2017.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.1074>
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode *Game Based Learning* Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas Xi Ips Sma Negeri 4 Pagar Alam. 2(1).
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). *Game Based Learning* Matematika Dengan Metode Squid *Game* Dan Among Us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V7i1.1946>
- Zulfina, B., Fitria, N., Putri, A., Siregar, A. R., Sitepu, I. B., & Kaila, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sd.