

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. Metode Penelitian Kualitatif, Makassar: CV. Syakir Press, 2021.
- Aflahah, Ismail Makki. Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran, Pamekasan: Duta Creative, 2017.
- Agustini, dkk, Metode Penelitian Kualitatif Teori & Panduan Analisis Data Kualitatif, Sumatra Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Anjariyah, Deka, dkk. “Kapasitas Memori Kerja Dalam Pemecahan Masalah Matematika”, *Journal Of The Indonesian Mathematics Education Society*. 2019.
- Azar, Arsyad. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Bakar, Rifa’i Abu. Pengantar Metodologi Penelitian, Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga. 2021.
- Barokati, Nisaul, dkk. Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi, Lamongan: Delsmedia, 2022.
- Dari, Sri Wulan dan Sajid Ulayya. “Evaluasi Perbandingan Metode Pembelajaran Digital dan Konvensional: Strategi Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Pendidikan Kontemporer”, *Jurnal Proceeding Internasional Seminar on Islamic Studies*. 2025.
- Dewi, Lisa Septia, dkk. Mentransformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi. Medan: Pustaka Media Publishing, 2024.
- Fadila, Adinda Salma, dkk. “Pengaruh Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Kemampuan *Short-Term Memory* Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2025.
- Fiantika, Feny Rita. dkk, Metode Penelitian Kualitatif, Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi. 2022.
- Hadisaputra, M. Sobry Suntiko Prosmala. Penelitian Kualitatif. Lombok: Holistica, 2020.
- Hardani, DKK, Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif, Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020.
- Hartati, Ismail Nurdin dan Sri. Metodologi Penelitian Sosial, Surabaya, Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Haryoko, Sapto, dkk. Analisis Data Penelitian Kualitatif, Makassar: Universitas Negeri Makassar. 2020.
- Herlina, Lina, dkk. Gamifikasi Dalam Pembelajaran. Tuban: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah. 2025.
- Husnullail, M. Dkk. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah”, *Journal Genta Mulia*. 2024.
- Indriyani, Novi dan Lailatul Usriyah. “Pentingnya Belajar Bahasa Inggris Di Sekolah”, *Jurnal Dharmawangsa*, 2022.
- Iswadi, dkk, Studi Kasus Desain & Metode, terj. Robert K Yin Studi Kasus Desain & Metode, Indramayu: CV. Adanu Abimata. 2023.
- Julianto, Very. “Meningkatkan Memori Jangka Pendek dengan Karawitan”, *Jurnal Ilmiah Psikologi*. 2017.

Kamus Besar Bahasa Indonesia

Kedah, Zulkarnain. "Inovasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka", Jurnal Manajemen Pendidikan dan Teknologi Informasi. 2023.

Kemendikdasmen," Rapor Pendidikan Indonesia" dalam <https://data.kemendikdasmen.go.id/publikasi/p/rapor-pendidikan-indonesia/rapor-pendidikan-indonesia-2025-indonesia-3>, (diakses pada tanggal 23 April 2026).

Khoiro, Kusumastuti Adhi dan Ahmad Mustamil. Metode Penelitian Kualitatif, Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo. 2019.

Lathifah, Umniyyah. Wawancara, Lasem, 25 Mei 2026.

Legowo, Yogi Ageng Sri, ddk. "Gamifikasi: Identifikasi Jenis Permainan Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 2023.

Maru'ao, Nursayani. "Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris", Jurnal Ilmu Pendidikan. 2020.

Maureen, Gabby, dkk, Pembelajaran Bahasa Inggris Teori, Strategi, dan Tantangannya, Tuban: HN Publishing. 2025.

Miles, Matthew B. dkk "Qualitative Data Analysis". Singapura; SAGE Publications India Pvt. Ltd. 2014.

Mislia, dkk, "Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa", Jurnal Edu Research. 2025.

Mudjia, Rahardja. Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya, Malang: Universitas Islam Negeri Malang. 2017.

Mujahidin, Arif Agus, dkk. Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti, Innovative: Journal of Social Science Reserach. 2021.

Mumtazah, Siti, dkk. "Penggunaan Wordwall Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan dan Bahasa. 2025.

Mustika, Nur. Belajar Platform Wordwall Dan Canva Untuk Pendidik, Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2024.

Mutmainnah, Nur. "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Journal PGSD. 2025.

Naidin, dkk, Dasar-Dasar Metode Penelitian Kualitatif. Bima: Yayasan Hamjah Diha, 2023.

Nasution, Abdul Fattah. Metode Penelitan Kualitatif, Bandung: CV. Harva Ceative, 2023.

Nation, Paul. Learning Vocabulary in Another Language, Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

Nurhayati, dkk. "Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar", Journal Of Primary Education. 2025.

- Nurjannah, Muhammad Akil Musi. *Neurosains: Menjiwai Saraf dan Otak*, Jakarta: Prenadamedia Group. 2021.
- Nursalim, Mochamad, dkk. *Antologi Neurosains Dalam Pendidikan*, Surabaya: CV. Jakarta Media Publishing. 2022.
- Polem, Muhammad, dkk. “Analisis Kemampuan Meningkatkan Hafalan Juz Amma Siswa Sekolah Dasar (Ditinjau dari Teori Penyimpanan Informasi Atkinson-Shiffrin)”, *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*. 2023.
- Prapenelitian, observasi di kelas V B, Lasem 20 Oktober 2025.
- Putra, Lovandri Dwanda, dkk. “Pemanfaatan Wordwall Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar”, *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2024.
- Rahmasari, Tri Padila “Wordwall: Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Mendukung Deep Learning” *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*. 2025.
- Rini (nama samaran). wawancara dengan guru bahasa Inggris, Lasem, 16 Desember 2025.
- Risda, dkk, “Pendekatan Pemrosesan Informasi” *Jurnal Mudabbir*. 2023.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia. 2021.
- Sari, Dwi Novita dan Ahmad Rifqy Alfiyan “Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review”. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. 2023.
- Sari, Mawar, “Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pelajaran Bahasa Indonesia”, *Jurnal LPKD*. 2024.
- Sary, Virna Jatnika. “Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP”. *Skripsi di Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 2024.
- SDIT Avicenna Lasem, <https://sditavicenna.sch.id/profil/> (diakses pada tanggal 3 April 2026)
- SDIT Avicenna Lasem, <https://sditavicenna.sch.id/profil/> (diakses pada tanggal 5 Juni 2026)
- SDIT Avicenna Lasem, <https://sditavicenna.sch.id/profil-guru/> (diakses pada tanggal 5 Juni 2026)
- SDIT Avicenna Lasem, <https://sekolah.data.kemendikdasmen.go.id/profil-sekolah/90C2A5B9-E1D6-E111-BABD-C5D945044A33> (diakses pada tanggal 5 Juni 2026)
- Suardi, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*, Banten: CV. AA. Rizky. 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

- Susanto, Mahwar Alfian Nisa dan Ratnawati. “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar”, Jurnal Penelitian Guru Indonesia. 2022.
- Suwanto, Dasar-Dasar Metodologi Penelitian, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2014.
- Syahrum, Salim. Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Citapustaka Media, 2012.
- Utami, Adinda Desty Dian, dkk, “ Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Basicedu. 2022.
- Utami, Deka Dyah, ddk. GAMIFIKASI Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi dalam Pembelajaran. Sidoarjo: PT Inovasi Teknologi Pembelajaran. 2025.
- Wangi, Nisaul Barokati Seliro, dkk. Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi. Lamongan: Penerbit Delsmedia, 2022.
- Yarni, Linda Psikologi Umum. Sumatra Barat: Suci Publishing, 2023.
- Zahara, Rosina. “ Kajian Literatur Gamifikasi Di Pendidikan Dasar”, Jurnal Ilmu Pendidikan. 2021.

