

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT
SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR
(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa kelas VI
di SD Negeri 239 Cigondewah Kota Bandung)**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

ALYA ZHULFARANI

NIM 2001223

PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS PURWAKARTA

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT
SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**
(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa kelas VI
di SD Negeri 239 Cigondewah Kota Bandung)

Oleh

Alya Zhulfarani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Alya Zhulfarani 2024**

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

ALYA ZHULFARANI

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT
SEDERHANA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

Pembimbing II,



Hisny Fajrussalam, M.Pd.

NIP. 920200419920920101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Game Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris Siswa Kelas VI Sekolah Dasar” ini beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya. Demikian pernyataan ini disampaikan.

Purwakarta, 8 Juli 2024
yang membuat pernyataan,



Alya Zhulfarani

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat kehidupan lahir dan batin sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas VI sekolah dasar.” Penelitian ini diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) UPI Kampus Purwakarta. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa serta kurangnya inovasi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam skripsi ini peneliti memberikan sebuah solusi terhadap permasalahan tersebut. Skripsi ini merupakan penelitian yang menggunakan *Quasi Experimental non-equivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah SDN 239 Cigondewah Kota Bandung. Penulis beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang penulis dapat persembahkan, namun tentunya penulis sadar bahwa skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan, maka dari itu peneliti berharap adanya masukan, saran, dan kritik yang membangun untuk skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca.

Purwakarta, 8 Juli 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah segala puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya yang tidak terhitung banyaknya. Atas izin-Nya telah memperkenankan penulis sehingga masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Walaupun jauh dari kata sempurna, penulis bersyukur telah mencapai titik ini, yang akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada segenap pihak yang telah membantu antara lain:

1. Orang tua tercinta, Alm. Ayah Ghazali dan khususnya Mama Siti Rohaeni yang selalu melangitkan doa-doa baik demi studi penulis. Beliau yang mendidik, memotivasi, dan memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Tolong hidup lebih lama di dunia ini dan izinkan penulis untuk mengabdikan dan membalas segala pengorbanan yang sudah mama lakukan selama ini. Terima kasih karena sudah membesarkan penulis dengan sepenuh hati dan kasih sayang dari kecil hingga saat ini.
2. Kakak tersayang, uni Debbie dan abang Faisal yang sangat berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena telah menyediakan fasilitas dan akomodasi selama penulis mulai memasuki dunia perkuliahan.
3. Prof. Yayan Nurbayan, M.Ag., selaku direktur UPI Kampus Purwakarta yang telah menggerakkan banyak hal sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan semestinya.
4. Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd. selaku Kaprodi dan dosen pembimbing I dalam penyusunan skripsi. Terima kasih atas arahan, ilmu, dan motivasinya.
5. Hisny Fajrussalam, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan semangat dan motivasi serta bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
6. Seluruh dosen dan staf UPI Kampus Purwakarta yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

7. Keluarga besar SDN 239 Cigondewah Kota Bandung yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
8. UKM PAS Mahaguru beserta seluruh anggota (dewan senior, senior, pengurus, anggota muda) yang telah memberikan banyak pengalaman bagi penulis selama dua periode kepengurusan.
9. Linggar Danadyaksa, Kinalis Sengkala, Antari Halendra, dan Gama Halimun yang membuat cerita suka dan duka di kesibukan perkuliahan.
10. Anis Hidayatul Ummah, Diyan Anjani, Febby Putri Marini, Hilma Fauziah, Lusvinaningtyas, Maryam, Masruroh, Mia Tri Praciska, Nadila Sofia Hidayat yang telah menemani dan kebersamai penulis sejak awal perkuliahan.
11. Seluruh teman kelas C yang sudah berproses bersama dari semester 1-5.
12. Kepada diri sendiri, Alya Zhulfarani. Terima kasih karena sudah berjuang dan mampu bertahan sampai sejauh ini. Meskipun sering kali merasa jenuh dan putus asa atas apa yang sedang diusahakan namun tak kunjung datang, terima kasih karena sudah bangkit kembali. Terima kasih karena tidak menyerah. Terima kasih karena sudah menyelesaikan tanggung jawab skripsi ini dengan maksimal. Diriku, kau layak dan patut dirayakan.

**Pengaruh Model *Game Based Learning* berbantuan Media *Wordwall*
terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris Siswa
Kelas VI Sekolah Dasar**

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa kelas VI
di SD Negeri 239 Cigondewah Kota Bandung)

Alya Zhulfarani (2001223)

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk melihat peningkatan keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris yang harus dikuasai oleh siswa kelas VI sekolah dasar. Namun penguasaan siswa terhadap keterampilan ini masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah karena model pembelajaran yang digunakan guru masih belum menekankan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam berlangsungnya pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan peningkatan dengan tindakan kelompok yang berbeda dengan menggunakan empat indikator keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris untuk siswa kelas VI sekolah dasar pada materi *expressing feelings*. Kelompok eksperimen menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan *non-equivalent control group design*. Jumlah sampel sebanyak 40 orang yang menggunakan teknik *random sampling*. Penelitian ini mengumpulkan dua data yang dianalisis yaitu tes berupa *pre-test* dan *post-test* serta lembar hasil observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa yang menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* meningkat lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Hasil rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen menunjukkan pengaruh yang efektif sebesar 27%. Dengan demikian maka model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana bahasa Inggris khususnya pada kelas VI materi *expressing feelings*.

Kata kunci: Model *Game Based Learning*, *Wordwall*, Keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris.

The Effect of Game Based Learning Model assisted with Wordwall Media on Simple Sentences English Writing Skills of Grade VI Elementary School Students

(Quasi-Experimental Research on English Learning for Class VI Students at SD Negeri 239 Cigondewah Bandung)

Alya Zhulfarani (2001223)

ABSTRACT

This research was conducted to look at improved English simple sentence writing skills that should be mastered by elementary school sixth grade students. But the student's mastery of these skills is still low. One reason is that the learning model used by teachers still does not emphasize student activity and involvement in the course of learning. The aim of this study was to find out the influence and improvement of different group actions by using four simple English sentence writing skills indicators for elementary school sixth grade students on material expressing feelings. The experimental group used the Game Based Learning model with the help of the Wordwall media and the control group using the cooperative learning model. The research method used was experimental quarantine with non-equivalent control group design. The total sample of 40 people using the random sampling technique. The research gathers two analyzed data: pre-test and post-test tests, as well as observation and documentation sheets. Study results showed that simple English sentence writing skills of students who used the Game Based Learning model with the help of Wordwall media improved better compared to students using the cooperative learning model. The average N-Gain results in the experimental class showed an effective influence of 27%. Thus, the Game Based Learning model with the help of Wordwall media can be one of the alternatives in learning to write English simple sentences especially in class VI material expressing feelings.

Keywords: *Game Based Learning Model, Wordwall, Simple sentence English writing skills.*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II	
KAJIAN TEORI.....	7
2.1 Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	7
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	7
2.1.4 Sintaks <i>Game Based Learning</i>	8
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan <i>Game Based Learning</i>	10
2.2 Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2.3 <i>Wordwall</i>	12
2.2.4 Tahapan Menggunakan <i>Wordwall</i>	13
2.3 Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris.....	17
2.3.1 Keterampilan Menulis.....	17
2.3.2 Kalimat Sederhana Bahasa Inggris.....	19
2.3.3 Indikator Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana.....	22
2.3.4 <i>English For Young Learners (EYL)</i>	25
2.4 Keterkaitan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> dengan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris.....	26
2.5 Model Pembelajaran Kooperatif.....	27

2.6 Materi Ajar.....	29
2.7 Penelitian Relevan.....	30
2.8 Definisi Operasional.....	32
2.9 Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III	
METODE PENELITIAN.....	
3.1 Desain Penelitian.....	33
3.2 Partisipan.....	35
3.3 Populasi dan Sampel.....	35
3.3.1 Populasi.....	35
3.3.2 Sampel.....	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.4.1 Tes.....	36
3.4.2 Observasi.....	36
3.4.3 Dokumentasi.....	37
3.5 Instrumen Penelitian.....	37
3.5.1 Tes Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana.....	37
3.5.2 Lembar Observasi.....	40
3.5.3 Lembar Dokumentasi.....	45
3.5.4 Pengembangan Instrumen.....	46
3.5.4.1 Uji Validitas.....	46
3.5.4.2 Uji Reliabilitas.....	47
3.5.4.3 Indeks Kesukaran.....	48
3.5.4.4 Analisa Daya Pembeda.....	49
3.6 Prosedur Penelitian.....	50
3.6.1 Tahap Persiapan.....	51
3.6.2 Tahap Pelaksanaan.....	51
3.6.3 Tahap Akhir.....	51
3.7 Teknik Analisis Data.....	51
3.7.1 Analisis Data Deskriptif.....	52
3.7.2 Analisis Data Inferensial.....	53
3.8 Hipotesis Statistik.....	56
BAB IV	
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	
4.1 Temuan.....	57
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	57
4.1.2 Analisis Deskriptif Data Pre-test dan Post-test Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris.....	58

4.1.3 Analisis Inferensial Data Pre-test dan Post-test Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris.....	64
4.1.4 Analisis Hasil Observasi Kelas Eksperimen.....	68
4.2 Pembahasan.....	71
4.2.1 Peningkatan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
4.2.2 Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall Terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris Siswa...	74
BAB V	
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	76
5.1 Simpulan.....	76
5.2 Implikasi.....	76
5.3 Rekomendasi.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN A.....	82
Lampiran A.1 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi.....	83
Lampiran A.2 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing I dan II.....	85
Lampiran A.3 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	87
Lampiran A.4 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	88
LAMPIRAN B.....	89
Lampiran B.1 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	90
Lampiran B.2 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	96
Lampiran B.3 Bahan Ajar Materi Expressing Feelings.....	102
Lampiran B.4 Sampel Pengerjaan LKPD Kelas Eksperimen.....	103
Lampiran B.5 Sampel Pengerjaan LKPD Kelas Kontrol.....	104
LAMPIRAN C.....	105
Lampiran C.1 Instrumen tes keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris.....	106
Lampiran C.2 Sampel Jawaban Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	108
Lampiran C.3 Sampel Jawaban Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	110
Lampiran C.4 Hasil Observasi Guru dan Siswa Kelas Eksperimen.....	112
Lampiran C.5 Hasil Observasi Guru dan Siswa Kelas Kontrol.....	116
Lampiran C.6 Hasil Lembar Dokumentasi.....	119
LAMPIRAN D.....	120
Lampiran D.1 Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen.....	121
Lampiran D.2 Uji Reliabilitas.....	121
Lampiran D.3 Uji Indeks Kesukaran.....	122
Lampiran D.4 Analisis Daya Pembeda.....	122
LAMPIRAN E.....	123
Lampiran E.1 Analisis Deskriptif Data Pre-test dan Post-test.....	124

Lampiran E.2 hasil uji normalitas.....	125
Lampiran E.3 hasil uji homogenitas.....	125
Lampiran E.4 Hasil uji T-Test.....	126
Lampiran E.5 Hasil uji regresi linear sederhana.....	126
Lampiran E.6 hasil uji koefisien determinasi.....	126
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model <i>Game Based Learning</i>	8
Tabel 2.2 Kriteria kemampuan menulis bahasa Inggris menurut Andrade.....	23
Tabel 2.3 Keterampilan menulis bahasa Inggris menurut Rukmini & Saputri.....	25
Tabel 2.4 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif.....	28
Tabel 2.5 Penelitian Relevan.....	30
Tabel 3.1 Desain penelitian <i>non-equivalent control group design</i>	34
Tabel 3.2 Sampel penelitian.....	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi penyusunan instrumen penelitian.....	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi soal tes keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris (<i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>).....	38
Tabel 3.5 Rubrik penilaian keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris.....	39
Tabel 3.6 Kriteria nilai keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris..	39
Tabel 3.7 Lembar aktivitas guru kelas eksperimen.....	40
Tabel 3.8 Lembar aktivitas siswa kelas eksperimen.....	42
Tabel 3.9 Lembar aktivitas guru kelas kontrol.....	43
Tabel 3.10 Lembar Observasi Siswa Kelas Kontrol.....	44
Tabel 3.11 Petunjuk penilaian.....	45
Tabel 3.12 Lembar dokumentasi.....	45
Tabel 3.13 Klasifikasi validitas.....	46
Tabel 3.14 Analisis validitas soal.....	47
Tabel 3.15 Klasifikasi reliabilitas.....	48
Tabel 3.16 Hasil uji reliabilitas.....	48
Tabel 3.17 Kategori indeks kesukaran soal.....	49
Tabel 3.18 Hasil uji indeks kesukaran.....	49
Tabel 3.19 Klasifikasi daya pembeda.....	50
Tabel 3.20 Hasil uji daya pembeda.....	50
Tabel 3.21 Interpretasi <i>N-gain</i>	52
Tabel 4.1 Jadwal pelaksanaan penelitian.....	58
Tabel 4.2 Hasil Analisis deskriptif data <i>pre-test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	59
Tabel 4.3 Hasil Analisis deskriptif data <i>post-test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	59
Tabel 4.4 Pencapaian Tiap Indikator Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris.....	60
Tabel 4.5 Kriteria nilai <i>N-Gain</i>	61
Tabel 4.6 Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen.....	62

Tabel 4.7 Hasil <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	63
Tabel 4.8 Keterangan Hasil Uji <i>N-Gain</i>	63
Tabel 4.9 Uji normalitas data <i>pre-test</i>	64
Tabel 4.10 Uji normalitas data <i>post-test</i>	65
Tabel 4.11 Uji Homogenitas Data <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	66
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Data <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..	66
Tabel 4.13 Uji T-test hasil <i>pre-test</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	67
Tabel 4.14 Rekapitulasi konstanta dan koefisien untuk bentuk persamaan regresi linear sederhana.....	67
Tabel 4.15 Hasil uji koefisien determinasi.....	68
Tabel 4.16 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media pendukung <i>Game Based Learning</i>	12
Gambar 2.2 Tampilan Website <i>Wordwall</i>	13
Gambar 2.3 Tampilan <i>Sign-Up</i> akun <i>Wordwall</i>	14
Gambar 2.4 Tampilan Menu Permainan pada <i>Wordwall</i>	14
Gambar 2.5 Menu Tampilan <i>Match Up</i>	15
Gambar 2.6 Tampilan memulai permainan.....	15
Gambar 2.7 Tampilan saat permainan dilakukan.....	16
Gambar 2.8 Tampilan saat permainan berakhir.....	16
Gambar 2.9 Tampilan permainan <i>Quiz</i>	17
Gambar 2.10 Struktur kalimat sederhana.....	20
Gambar 2.11 Materi Ajar.....	29
Gambar 3.1 Desain penelitian eksperimen.....	33
Gambar 4.1 Analisis deskriptif nilai rata-rata keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Inggris siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	60
Gambar 4.2 Sampel penilaian <i>post-test</i> kelas kontrol.....	72

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, I. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Mastery Learning* terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Inggris Kelas 5 SD Sono Parangtritis Kretek Bantul. (Skripsi) Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia: 16(1)*, 98-107. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Andrade, H. (2017). *Rubrics for classroom assessment: Educational Leadership, 54(4)*, 14-17.
- Asri, A. S. (2014). Pengaruh *Make a Match* berbantuan Media Kartu Gambar terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1)*, 1–10. DOI: <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.2146>
- Ahmad, A., Rachman, D. A., Istiqomah, R., Putri, F. R., & Johari, Z. A. F. (2024). Pengaruh *Games Based Learning* berbantuan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas 2 SD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2(2)*, 247-253. DOI: <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i2.900>
- Asipi, L., Trisanti, O., Damayanti, Y., & Viviana, V. (2023). *Methods of Teaching Vocabulary in English Young Learners (EYL) Classroom. Journal on Education, 5(4)*, 15078-15088.
- Astuti, I. A., Suyanto, S., & Sukoco, S. (2017). Penerapan Metode *User Centered Design* pada *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Informasi Interaktif, 2(1)*, 10-20.
- Asyri, D., Asyri, S., & Warni, D. (2024). Pengaruh *Wordwall Online Games* (WOW) terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah, 3(2)*, 548-556. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i2.900>
- Brown, J. D. (2017). *Multiple views of LI writing score reliability. Second Language Studies, 25(2)*, 1-31.
- Brown, H. Douglas. (2017). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. San Fransisco: Pearson Longman.
- Catherine Martin, Julie E. Dockrell. (2024). *Writing productivity development in elementary school: A systematic review, Assessing Writing, 60(100)*. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.asw.2024.100834>.
- Cezarotto, M. A., Martinez, P. N., Castillo, R. C. T., Stanford, T., Engledowl, C., Degardin, G., & Chamberlin, B. (2024). *Open-Ended Mathematics Learning: Implications From the Design of a Sandbox Game. International Journal of Game-Based Learning (IJGBL), 14(1)*, 1-19.
- Churchill, D. (2017). *Digital resources for learning*. Singapore: Springer.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Diana, H. (2022). *Game Based Learning* Berbantuan Media *Board Game* Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika. Pendidikan Dasar, 661–676*. DOI: <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>

- Fadila, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Tipe *Wordwall* terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMP Pada Materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 2(2), 171 - 180.
- Firman. (2018). *Terampil Menulis Karya Ilmiah*. Makassar: Aksara Timur.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. (M. Ryan, Ed.) (8th ed.). New York: Mc Graw Hill.
- Gee, J. P. (2015). *Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines*. E-Learning and Digital Media, 5-16. <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>
- Glass, Kathy Tuchman. (2015). *Curriculum Design for Writing Instruction*. California: Corwin Press.
- Handayani, T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make Match* terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Inggris. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Heaton, J.B. (2022). *Writing English Language Test*. New York: Longman Group United Kingdom.
- Intan, A. H. (2024, March 6). *Types of Sentences: Jenis Kalimat Bahasa Inggris*. English Academy. Retrieved July 5, 2024, from <https://www.english-academy.id/blog/types-of-sentences-jenis-kalimat>.
- Kapp, K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Krismasari Dewi, N. N., Kristiantari, M. R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan Media Visual terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278–285. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>
- Kurniawati, A. D., Nur Amalia, S. S., & Teach, M. (2018). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Menulis Kalimat Sederhana pada Siswa Kelas Atas SD Negeri 2 Bulurejo Tahun Pelajaran 2017/2018. (Disertasi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media *Game* Edukasi *Wordwall* di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 02(02), 1–6.
- Mahwar Alfa Nisa, R. S. (2022). Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar. *JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*. DOI: <https://doi.org/10.29210/022035jpgi>
- Moorhouse, B. L., & Kohnke, L. (2024). *Creating the conditions for vocabulary learning with Wordwall*. *RELC Journal*, 55(1), 234-239. DOI: <https://doi.org/10.1177/00336882221092796>
- Morgan, K. E. (2014). *Learning empathy through school history textbooks: A case study*. *Rethinking History*, 19(3), 370–392. DOI: <https://doi.org/10.1080/13642529.2014.898815>
- Nurhadi, Dr. (2019) *Handbook of Writing*. edited by R. Aningtyas Dwi. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Octavia, S. A. (2020). Model-model pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*. DOI: <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>

- Oktaviani, A., & Fauzan, A. (2017). *Teachers Perceptions about the Importance of English for Young Learners. Linguistic, English Education and Art (LEEA)*. DOI: <https://doi.org/10.31539/leea.v1i1.25>
- Pitriani, N. W., & Dantes, N. (2024). *Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13(1)*, 643-650.
- Prasetya, D. D., Sakti, W., & Patmanthara, S. (2014). *Digital Game-Based Learning untuk Anak Usia Dini. TEKNO, 2(20)*, 45-50
- Putri, A. N., & Wibawa, W. A. (2016). *Modeling Learning Game Based Digital to Children of Senior High School for Geography Science Based on Unity. Jurnal Informatika Upgris, 2(2)*. DOI: <https://doi.org/10.26877/jiu.v2i2.1266>
- Rahayu, I. S., Nurhayati, S., & Manik, N. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran *Scramble* pada Keterampilan Menulis Kalimat Siswa Kelas III SDN Pabuaran Tumpeng 2 Kota Tangerang. *MASALIQ, 1(3)*, 191-202. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v1i3.62>
- Rahmawati, Tuti, dkk. (2021). Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi, (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi), (Yogyakarta: UAD Press.), h.8.
- Rama, A., Giatman, M., Maksum, H., & Dermawan, A. (2023). Konsep Fungsi dan Prinsip Manajemen Pendidikan. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 8(2)*, 130-136. DOI: <https://doi.org/10.29210/1202222519>
- Rukmini, D., & Saputri, L. A. D. E. (2017). *The authentic assessment measures students' English productive skills based on the 2013 curriculum. Indonesian Journal of Applied Linguistics, 7(2)*, 263-273.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 4 (2): 127-132.
- 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.
- Schaller, A. S. (2018). *Impact of pain and evaluation of education and self-care in patients with head and neck cancer (Vol. 1616)*. Linköping University Electronic Press.
- Simanjuntak, F., Simarmata, El., Sinaga, R., dkk. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Treffingelr* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita. *Jurnal Educatio FKIP ..., 6(2)*, 482
- Sitompul, H. S., & Maulina, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 1(1)*, 11–17.
- Kagan, S., & Kagan, S. (2014). *Cooperative learning*. San Clemente: Kagan.
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). *Game-based learning of the structure and functioning of body cells in a foreign language: Effects on motivation, cognitive load, and performance. In Frontiers in Education (Vol. 4, p. 18)*. Frontiers Media SA.

- Sugiyono, D. (2023). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Sundayana, R. (2016). Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: ALFABETA.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. 1-16 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Tiyastuti, B. A. (2022, August 10). *Types of English Sentences Based on Their Structure*. Retrieved April 30, 2024, from <https://englishvit-com.translate.google/artikel/jenis-jenis-kalimat-bahasa-inggris-berdasarkan-strukturnya-contoh-4261>
- Umam, dkk.(2019). Penggunaan *Pop Up Book* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Kelas IV SDN 1 Slempt. *Molecules* 9(1):148–62.
- Untari, A. D. (2022). *Game Based Learning: Alternative 21st Century Innovative Learning Models in Improving Student Learning Activeness*. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 11(2).
- Wang, W. (2022). *The Impact of Game-Based Learning on EFL Learners' Writing Skills and Affective Factors: A Meta-Analysis*. *TESOL Quarterly*, 56(2), 377-401.
- Wulan, N. S., & Fajrussalam, H. (2021). Pengaruh Literasi Membaca terhadap Pemahaman Moderasi Beragama Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 372–385. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1927>
- Yusrina. (2022). Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Terhadap Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Universitas Majalengka (JEE)*, 7(2), 342-355.