



Didacticofrançia : Journal Didactique du FLE

<https://journal.unnes.ac.id/journals/dicdac/index>

Développement des exercices de Grammaire Introductif comme le jeu avec l'application de Wordwall

Maesaroh ✉ Ria Fitrasih

Section de la Pédagogie de français, Faculté des langues et des arts, Universitas Negeri Semarang, Indonésie

Infos sur l'article

Résumé

Dans l'apprentissage de la langue française, il est nécessaire de comprendre des éléments et des règles de la grammaire qui sont régis par le système grammatical. Cette recherche propose de créer et les exercices de Grammaire Introductif sous forme de jeu à l'aide de l'application Wordwall, puis de développer le média afin qu'il puisse devenir un matériel de référence pour l'apprentissage de la grammaire. Cette recherche a utilisé l'approche de R&D qui découpe le processus en 5 étapes où les chercheurs développent des produits, par le biais d'un processus d'analyse du potentiel et des problèmes, de collecte de données, de conception du produit, de validation du produit et de révision du produit. L'objet de cette recherche est les étudiants du premier semestre 2023, pédagogie de français, l'Universitas Negeri Semarang. Cette étude a produit des données de trois exercices comme l'exercice de répétition, les exercices à trous et l'exercice structurel. Avant de créer ces trois exercices, le chercheur fait des analyses des besoins d'abord aux 39 étudiants du premier semestre en distribuant le questionnaire avec le résultat en montant 97,3 % que les étudiants ont besoin de l'exercice de répétition et 92,3 % qu'ils ont besoin de les exercices à trous et l'exercice structurel et ensuite le produit a validé par des experts.

Abstract

In French language learning, it is necessary to understand the elements and rules of grammar managed by the grammatical system. This research proposes to create introductory grammar exercises in game form using the Wordwall application and then develop the media to become reference material for grammar learning. This research used the R&D approach, which divides the process into five steps: researchers develop products through potential and problem analysis, data collection, product design, product validation, and product revision. The object of this research is students of the first semester of 2023, Department of French Language, Universitas Negeri Semarang. This study produced the results of three exercises: the repetition, the blank, and the structural exercises. Before creating these three exercises, the researcher did some needs analysis on the 39 first-semester students by distributing and collecting the questionnaire, with the result of 97.3% that the students need the repetition exercise and 92.3% that they need the blank exercises and the structural exercise, and then the product is validated by experts.

Keywords:

Learning media
development, exercise,
French grammar, Wordwall

© 2025 Universitas Negeri Semarang

✉ Adresse de correspondance :

ISSN 2252-6994

Immeuble B4 1er étage, Section de la Pédagogie de français
Faculté des langues et des arts, Universitas Negeri Semarang
Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Indonésie

☎ 024-8508072

L'INTRODUCTION

Le langage est un outil permettant aux humains de communiquer afin qu'ils puissent communiquer et transmettre correctement le sens. La langue a son propre système, ses règles linguistiques et ses exceptions aux règles linguistiques. Le français lui-même est l'une des langues étrangères qui a des règles concernant sa propre langue par rapport aux autres langues étrangères. Dans l'apprentissage du français, il existe quatre compétences linguistiques, à savoir l'écoute (Compréhension orale), la lecture (Compréhension écrite), l'expression orale (Production orale) et l'écriture (Production écrite) (Tarigan dans Siregar, 2019).

Dans l'apprentissage du français, la compréhension de contenu du mot est très importante et doit être en cohérence avec le contexte. L'utilisation de mots dont on peut dire qu'ils ne sont pas familiers posera un problème aux apprenants de français, en particulier au niveau débutant. D'autre part, les règles et les structures des mots, des expressions ou des phrases doivent également être apprises et comprises. Par conséquent, pour comprendre l'explication, les apprenants doivent comprendre les règles de base de la grammaire française en même temps qu'ils apprennent d'autres compétences linguistiques, car la grammaire est la base initiale de l'apprentissage du français.

La grammaire est un point de référence de la structure de la langue et de son contenu comme le système des sons, des formes, des mots, des phrases et des significations (Tanto, 2017). Dubois dans (Gunawan, 2016) explique que la grammaire est la partie de la science qui régule le langage. L'utilisation de la grammaire dans l'apprentissage du français est essentielle et ne doit pas être ignorée afin de produire un apprentissage optimal. Si la grammaire n'est pas appliquée, il en résultera dans la pratique des compétences linguistiques incorrectes et de nombreuses interprétations trompeuses du contenu, car il est un mécanisme linguistique,

une intégration et la base du développement des compétences linguistiques et peut permettre aux apprenants de maximiser plus facilement les compétences linguistiques qu'ils ont développées en langue française Petiot dans (Agustin, 2015).

Dans pédagogie de française, la grammaire est l'une des matières qui doit être étudiée à partir du semestre 1 avec la distribution de matériel par niveaux, des niveaux de base aux niveaux plus élevés, au cours des semestres suivants. Dans cette recherche, le chercheur a choisi l'apprentissage de la grammaire au niveau de base parce que l'étape de la grammaire au niveau débutant est très importante à enseigner et si elle a déjà une forte base, il sera plus facile pour les étudiants d'apprendre la grammaire plus intensivement au prochain semestre. Le cours de grammaire du semestre 1 s'appelle Grammaire Introductif.

À la suite des changements de temps, il existe de plus en plus de mises à jour des méthodes d'apprentissage qui peuvent être appliquées. Il est certain que l'évolution rapide de la technologie a incité de nombreux étudiants à utiliser des références d'apprentissage par le biais de sites web et de médias sur l'internet. L'utilisation de sites Internet témoigne de la civilisation et de la capacité des personnes qui utilisent Internet, qu'il s'agisse des étudiants ou des enseignants, à utiliser la technologie, car l'accès est plus flexible et plus facile (Ardiansyah et Nana, 2020).

Les médias d'apprentissage remplissent un rôle important en encourageant la motivation des étudiants à apprendre et en stimulant les étudiants à être toujours enthousiastes et pas ennuyés lorsqu'ils apprennent. En effet, ils permettent aux activités d'enseignement et d'apprentissage de se dérouler efficacement. Les messages et les informations (Rusyana et Samsuri, 1976) peuvent être transmis facilement pour que les objectifs d'apprentissage puissent être atteints sans difficultés. L'utilisation des médias d'apprentissage peut permettre également aux

étudiants de comprendre plus aisément ce qui est transmis par les enseignants, afin d'éviter les erreurs d'interprétation. Grâce aux médias d'apprentissage, le processus d'apprentissage en classe peut être mené à bien dans le but d'atteindre les objectifs d'apprentissage souhaités (Hidayati, 2013).

Les médias d'apprentissage ont de nombreux types et variétés. Si on observe les changements technologiques d'aujourd'hui, les portables sont l'un des premiers besoins de chacun et sont facilement accessibles. En observant l'évolution des données ci-dessus, les chercheurs peuvent envisager l'utilisation des portables sous un jour favorable, en particulier dans le processus d'apprentissage. En utilisant des médias d'apprentissage qui peuvent être sélectionnés en ce qui concerne les besoins et qui peuvent également être appliqués à l'apprentissage. Wordwall est l'un des médias d'apprentissage sous la forme d'une application web qui peut être mise à la disposition des enseignants pour créer un apprentissage interactif et amusant (Akbar et Hadi, 2023). Les installations qui ont été prévues dans Wordwall sont divers modèles des exercices qui peuvent être variés et créés par les enseignants. Il s'agit là d'un point important qui permet aux éducateurs de faire preuve de créativité dans la réalisation des exercices d'entraînement. Grâce aux exercices, les étudiants connaissent les capacités qu'ils ont obtenues et deviennent un point de comparaison dans leur capacité à maîtriser le matériel d'apprentissage.

Cette application basée sur un site web peut être appliquée pour créer des médias d'apprentissage, notamment sous la forme d'évaluations telles que des quiz, des jeux de mots, des appariements, des anagrammes, des mots au hasard, des sélections de mots, des regroupements de mots, etc. Les utilisateurs peuvent non seulement donner accès aux médias qu'ils ont créés en ligne, mais aussi les télécharger et les imprimer sur papier. L'application Wordwall dispose de 18 modèles accessibles gratuitement et les utilisateurs

peuvent facilement passer d'un modèle d'activité à l'autre. Les enseignants peuvent également utiliser cette application comme devoir pour les étudiants d'apprendre sur Internet (sur Wordwall). Le cours de la Grammaire Introductif peut être appliqué dans l'application du site web pour entraîner les compétences d'apprentissage de la grammaire qui ont été transmises par les enseignants et les appliquer aux exercices qui ont été créés sur Wordwall. Les exercices de grammaire proprement sont divisés en quatre types d'exercices : les exercices de répétition, de remplissage, de structure et de reformulation (H. Basse dan R. Porquier, n.d.). Grâce à une grande sélection d'exercices, les étudiants peuvent avoir une autre référence que le matériel qu'ils ont reçu en cours pour que le matériel d'apprentissage puisse être mémorisé continuellement.

Nous avons cité quelques recherches pertinentes comme référence principale. La recherche rédigée par (Munandar, 2021) s'intitule « Développement d'une application Wordwall basée sur le web pour améliorer les résultats d'apprentissage des élèves de quatrième année de l'école primaire sur le matériel de sociales ». Cette recherche se concentre sur la discussion des applications développées pour les résultats d'apprentissage des élèves de l'école primaire dans le matériel d'apprentissage des sociales. En développant l'application, résultat de cette recherche est le Wordwall peut être utilisée sur l'ordinateur, ainsi le portable. Dans ce cas, les élèves permettent d'améliorer les résultats d'apprentissage des sociales à l'école primaire et obtiennent une augmentation significative de 14,19% par rapport à ceux qui n'utilisent pas d'application d'apprentissage.

Ensuite, la recherche de Fakhrudin (2021) dans le journal Arabiyatuna, Arabique Langage Journal. Vol, 5. No, 2 : 2580-5053 avec le titre « L'application Wordwall comme un média pour améliorer la maîtrise du vocabulaire arabe des lycées ». L'utilisation de l'application

Wordwall dans cette étude a permis d'améliorer la maîtrise de l'apprentissage, en particulier la maîtrise du vocabulaire en langue arabe des lycées de la classe VIII.

Les recherches ont été rédigées par Faizatun et Renonintyasa (2021) intitulée « Utilisation des médias d'apprentissage pour augmenter les intérêts et la motivation des élèves dans l'apprentissage thématique à l'école primaire ». Le but de cette recherche est d'améliorer les résultats d'apprentissage des élèves de l'école primaire, car les élèves sont encore peu motivés par l'apprentissage à l'école. L'utilisation de l'application Wordwall est un moyen alternatif d'apprentissage parce qu'elle présente beaucoup de matériel et de question variés, afin que le matériel enseigné puisse se développer et être flexible.

La recherche suivante a été menée par Aidah et Nurafni (2022) sous le titre Analyse de l'utilisation des applications Wordwall dans l'apprentissage des sciences en quatrième classe au SD Negeri Ciracas 05 Pagi. L'utilisation d'applications Wordwall comme l'une des références pour les aides de l'apprentissage est nécessaire et peut améliorer les résultats de l'apprentissage des sciences. Dans cette étude, les enseignants des sciences de la classe IV au SD N Ciracas 05 Pagi utilisent encore Whatsapp comme principal média pour l'apprentissage en ligne et les élèves de l'école primaire de la classe IV ne comprennent pas ce que l'enseignant transmet par Whatsapp et ont besoin de l'aide des parents pour retransmettre les messages qui ont été donnés aux élèves par l'enseignant.

La recherche menée par Adnyana et Dewi (2022) sous le titre L'effet des médias basés sur Wordwall sur les résultats des lycées en matière de texte de procédure en neuvième classe, discute de la baisse de motivation des élèves et de leur ennui lors de l'apprentissage du texte de procédure en neuvième classe en raison la pandémie. Dans cette recherche, le Wordwall devient une autre option pour que les lycées ne s'ennuient pas facilement et peut également

encourager la capacité d'apprentissage des lycées.

Puis, La recherche menée par A Rosydiyah (2022) intitulée L'efficacité des jeux en ligne de Wordwall en tant qu'apprentissage basé sur la technologie sur la qualité de la grammaire des lycéens d'Aming, explique la proximité des étudiants avec la technologie. Dans ce cas, il s'agit d'une comparaison de l'apprentissage entre deux groupes, l'un recevant le traitement des jeux en ligne Wordwall et l'autre le groupe de contrôle (le groupe qui reçoit les méthodes d'apprentissage traditionnelles). Les résultats obtenus montrent que le groupe qui a reçu le traitement du jeu en ligne Wordwall a été beaucoup plus significatif et a influencé les bons résultats de l'apprentissage par rapport au groupe opposé.

L'une des universités qui a étudié le français et est devenue l'un des objets de recherche est les étudiants du premier semestre, Pédagogie de français, Universitas Negeri Semarang. Le chercheur a décidé de prendre la recherche sur les étudiants du premier semestre dans l'apprentissage de la Grammaire Introductif car c'est le premier niveau et devient la base initiale de l'apprentissage de la grammaire afin que les étudiants soient mieux préparés à passer au semestre suivant. Sur la base du contexte de la recherche qui a été décrit, nous avons mené une recherche sur le développement des exercices de Grammaire Introductif comme le jeu avec l'application de Wordwall devrait soutenir et produire un impact positif sur les étudiants. Par ailleurs, avec les diverses formes de jeux, de matériel et des exercices sur l'application Wordwall, il peut devenir l'un des moyens d'enseignement alternatifs qui peut être utilisé dans l'apprentissage de la Grammaire Introductif pour les étudiants et les enseignants.

LA METHODOLOGIE

La recherche est menée à l'aide de la recherche et du développement R&D (Recherche et Développement) qui découpe le processus en

cinq étapes où les chercheurs développent des produits, par le biais d'un processus d'analyse du potentiel et des problèmes, de collecte de données, de conception du produit, de validation du produit et de révision du produit.

Voici les étapes de la modèle R&D :

1. Analyser des problèmes
Analyses préalables liées aux problèmes qui se posent sur le lieu de la recherche.
2. Collecter des données
Collecte de données concernant les besoins en matière de planification des produits.
3. Faire conception du produit
Processus de développement des produits en tenant compte.
4. Valider du produit
Évaluation de la conception des produits par des experts
5. Réviser du produit
Amélioration des produits en suivant les conseils des experts.

Figure 1. Etapes de la modèle R&D

Dans cette recherche, le modèle R&D a été appliqué en utilisant le Wordwall. L'objectif de la recherche de développement des exercices de Grammaire Introductif comme le jeu avec l'application de Wordwall s'adresse aux étudiants du premier semestre, Pédagogie de française, Universitas Negeri Semarang. De plus, il existe deux questionnaires se compose par le questionnaire sur les besoins des étudiants et le questionnaire de validation des médias qui s'adresse aux experts de la langue français pour connaître l'évaluation et les médias réalisés.

LA DISCUSSION

Cette section contient les résultats et la discussion concernant le développement des exercices de grammaire introductif comme le jeu avec l'application de Wordwall. La recherche détaillée précédemment consiste en

des données sous forme d'analyse des besoins, de collecte de données, de conception, de validation et de révision du produit. Voici les étapes de la préparation des produits des exercices de Grammaire Introductif dans l'application Wordwall :

1. Analyse et collecte des données

La première étape de cette recherche est la partie d'analyse. Cette étape consiste à analyser les besoins des étudiants du semestre 1 des classes A et B de 2023 concernant les différents types d'information et d'apprentissage appliqués aux étudiants en questionnant l'un des professeurs du cours de la grammaire, s'appelle Madame Aisyah Al Adawiyah S.Pd., M.Pd. Les résultats de l'analyse des besoins qui a été réalisée sont les suivants : l'utilisation des médias d'apprentissage rarement en raison du temps limité dont disposent les enseignants afin qu'ils soient moins variés et qu'ils s'appuient uniquement sur des livres et du matériel d'enseignement afin qu'un apprentissage plus varié soit nécessaire. Les conclusions obtenues après avoir effectué l'analyse des besoins comme suivantes :

- Les étudiants du premier semestre, Pédagogie de française, Universitas Negeri Semarang ont besoin des exercices de Grammaire Introductif comme le jeu avec l'application de Wordwall.
- En créant des exercices de grammaire variés, on peut augmenter l'enthousiasme et la motivation des étudiants à apprendre.
- Après avoir fait l'analyse des besoins, en continuant à l'étape 2, le chercheur distribue un questionnaire de besoins concernant la production d'exercices de Grammaire Introductif basés sur le jeu en utilisant l'application Wordwall adressée aux étudiants du premier semestre, Pédagogie de française,

Universitas Negeri Semarang, soit 39 étudiants. Dans le questionnaire des besoins, il y a des points qui sont la raison d'être des produits qui contiennent des questions sur l'application Wordwall, le matériel d'apprentissage de la Grammaire Introductif et la forme des questions de l'exercice.

D'après les résultats du questionnaire sur les besoins qui a été distribué et rempli par les étudiants, on peut conclure que les étudiants ont besoin d'exercices de questions variées dans l'apprentissage de la Grammaire Introductif. Ceci est confirmé par la sélection de l'exercice de répétition à 97,3% et les exercices à trous et l'exercice structurel à 92,3%. En se référant au plan d'apprentissage semestriel du cours de la Grammaire Introductif au premier semestre de l'Universitas Negeri Semarang et aux données du questionnaire sur les besoins qui a été distribué, le chercheur utilise le matériel être + nationalité, être + profession avec la forme des questions de l'exercice de répétition, le pronom sujet avec la forme des questions les exercices à trous, et le verbe en *-er*, avec la forme des questions de l'exercice structurel.

2. Conception et validation du produit

Après faire l'analyse des besoins et collecte de données, l'étape suivante est la conception et le développement, ainsi la validation des produits qui ont été créés. Voici les étapes de la conception et de développement d'un produit en détaille :

- Rédiger le concept des exercices qui contient le matériel et la forme des questions d'exercices à insérer.
- Créer un modèle de question d'exercice basé sur le concept qui a été déduit.
- Créer un compte et choisir un modèle des exercices dans l'application

Wordwall à la suite des besoins des répondants.

- Développer le produit en créant des questions sur la base du modèle.
- Vérifier la faisabilité de l'exercice sur l'application Wordwall.

En référant le questionnaire de l'analyse des besoins, il y a 3 exercices qui est utilisé comme *être + nationalité* dan *être + profession, pronom sujet, verba en -er* dans la forme de l'exercice de répétition, à trous, et structurel.

- Le matériel d'*être + nationalité* et *être + profession* dans la forme de l'exercice de répétition avec l'application de Wordwall en utilisant le modèle du jeu de recherche de mots au lien <https://wordwall.net/id/resource/60561136> comme suivant :

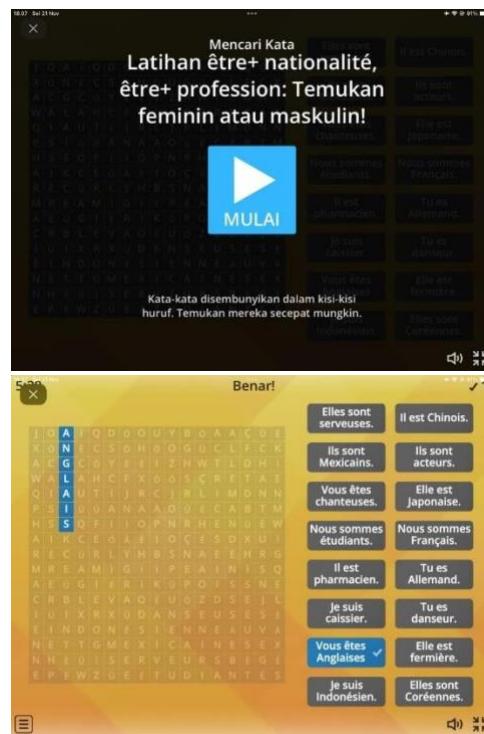


Figure 2. L'exercice du jeu de recherche de mots

- Le matériel de *pronom sujet* dans la forme de l'exercice à trous avec l'application de Wordwall en utilisant un modèle de jeu à remplir au lien <https://wordwall.net/id/resource/60562238> comme suivant :



Figure 3. L'exercice du jeu à remplir

- Le matériel du *verb -er* dans la forme de l'exercice structurel avec l'application de Wordwall en utilisant le modèle les jeux de quiz au lien <https://wordwall.net/id/resource/60564292> comme suivant :



Tu manger du pain.



Après la production des exercices est déjà créé, les exercices est validée d'abord par le professeur de la langue de française qui experte pour connaître la qualité de produit. Ce produit a validé par Mme Dwi Astuti M.Pd.

3. Révision du Produit

Dans cette étape, il est nécessaire de faire quelques ajustements au produit qui a été validé et révisé selon les conseils du validateur. Les parties des exercices qui doivent être modifiées sont les suivantes :

- Les instructions des exercices
Révision des instructions sur les questions d'exercices dans la forme des exercices à trous et de l'exercice structurel.
- Les options de réponse
Révision des options de réponse sur les exercices dans la forme des exercices de répétition pour le numéro 2, 6, 15, 16, et l'exercice à trous pour le numéro 3, 15.
- La structure des phrases
Révision de la structure des phrases sur les exercices structurels pour le numéro 7 et 8.

LA CONCLUSION

Selon les résultats de l'analyse en générale des données dans cette recherche, on conclut que les exercices dans l'application de Wordwall peuvent être appliqués dans le cours de la Grammaire Introductif pour les étudiants du premier semestre, Pédagogie de français, Universitas Negeri Semarang. Il se réfère aux résultats du questionnaire de l'utilisation de l'application Wordwall. En commençant par faire une analyse des besoins des étudiants du premier semestre, puis en distribuant un questionnaire sur les besoins composé de 39 étudiants. Fournir un questionnaire sur les besoins des étudiants composé de trois questions, à savoir : (1) la nécessité d'utiliser l'application Wordwall dans l'apprentissage Grammaire Introductif, (2) le besoin de

matériel dans l'application Wordwall basé sur le plan semestriel de la Grammaire Introductif, (3) le besoin pour les formes de questions pratiques sur l'application Wordwall.

Sur la base des résultats du questionnaire sur les besoins des étudiants, (1) 94,8 % des étudiants avaient besoin d'une application Wordwall pour les exercices de Grammaire Introductif, (2) 94,8 % des répondants ont choisi le matériel *être + nationalité* et *être + profession*, 92,3 % des répondants ont choisi le pronom sujet matériel et 89,7% des répondants choisissent le verbe matériel en *-er*. Ces données montrent que les répondants ont besoin de ce matériel pour les exercices de grammaire à l'aide de l'application Wordwall, (3) 97,3 % des répondants ont choisi la forme de questions pratiques l'exercice de répétition, 92,3 % des répondants ont choisi la forme de pratique questions les exercices à trous et l'exercice structurel. Les données montrent que les répondants ont besoin que cette forme de questions pratiques soit appliquée au modèle les exercices de Grammaire Introductif à l'aide de l'application Wordwall.

Ces résultats est ensuite devenu la base pour les chercheurs de développer une l'exercice Grammaire Introductif en utilisant l'application Wordwall, qui contient (1) du matériel *être + nationalité* et *être + profession* sous la forme d'une application d'exercice de répétition sur l'application Wordwall utilisant un jeu de recherche de mots modèle, (2) le matériel de pronom sujet sous la forme des exercices à trous, les questions d'application sur l'application Wordwall utilisent un modèle de jeu à remplir, (3) le matériel de verbe en *-er* avec la forme l'exercice structurel application dans le l'application Wordwall utilise un modèle de jeu de quiz. De plus, l'application Wordwall qui a été créé est validée par des experts et reçoit des commentaires afin d'améliorer le produit.

BIBLIOGRAPHIES

A Rosydiyah, A. A. & N. M. (2022). The Effectiveness of Wordwall Online Games as Technology-Based Learning on Grammar Quality Aming Junior High Students. *Journal Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal)*, 5, 27627– 27633. <https://doi.org/https://doi.org/10.3258/birci.v5i3.6818>

Abd Aziz Ardiansyah & Nana. (2020). PERAN MOBILE LEARNING SEBAGAI INOVASI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. *Indonesian Journal Of Education Research and Review*, 3, 49. <https://www.researchgate.net>

Agustin, Y. (2015). Pengusaan Tata Bahasa Dan Berpikir Logik Serta Kemampuan Menulis Artikel Ilmiah. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, II(2), 123–132.

Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.

Fakhrudin, dkk. (2021). WORDWALL APPLICATION AS A MEDIA TO IMPROVE ARABIC VOCABULARY MASTERY OF JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS. *Jurnal Arabiyatuna Jurnal Bahasa Arab*, 5, 2580–5053. <https://doi.org/http:dx.doi.org/10.29240/j.ba.v5i2.2773>

Gunawan Iwan. (n.d.). *PERKEMBANGAN TEKNOLOGI YANG SEMAKIN PESAT TURUT MEMPENGARUHI SELURUH ASPEK KEHIDUPAN TERMASUK DIDALAMNYA TEKNOLOGI DALAM PENGAJARAN* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://docplayer.info/37209596-Bab-ipendahuluan-perkembangan-teknologi yang-semakin-pesat-turut-mempengaruhi seluruh.html>

H. Basse dan R. Porquier. (n.d.). *Grammaires et didactique des langues*.

Hidayati, N. (2013). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN EKONOMI MATERI AKUNTANSI KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 GEDANGAN SIDOARJO. *JURNAL UNESA*, 4. <https://ejournal.unesa.ac.id>

I.N.G.W Adnyana & K.S Dewi. (2022). The Effect of Wordwall Based Media on Students Procedure Text Achievement in Ninth Grade Students. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 10, 7–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpbi.v10i1.45143>

Munandar, R. T. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD PADA MATERI IPS* [Universitas Pendidikan Indonesia]. http://repository.upi.edu/70441/3/S_PGS_D_1701727_Title.pdf

N. Aidah & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri Ciracas 05 Pagi. *Jurnal Pendidikan*, 11, 2549–6611. file:///C:/Users/User/Downloads/ANALISIS_PENGGUNAAN_APLIKASI_WORDWALL_PADA_PEMBELA.pdf

Rusyana, R., & Samsuri. (1976). *Pedoman Penulisan-Tata Bahasa Indonesia*. 165.

S.F Faizatun & N Renoninyas. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 2854–2860. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>

Siregar, J. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Oleh Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 8. <https://eprints.uns.ac.id/10241/1/1893210>

Tanto, D. (2017). *PENGARUH PRATIQUE DE LA GRAMMAIRE ÉLÉMENTAIRE PADA PRODUCTION ÉCRITE ÉLÉMENTAIRE*. <http://lib.unnes.ac.id>