

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, D., Darwis, M., & Trisari, W. (2024). Pengembangan Game Fun Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Game Development Life Cycle (GDLC). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 238–245. <https://doi.org/10.55338/jikomsi.v7i1.2919>
- Brown, H. D. (2000). *Principles of Languages Learning and Teaching* (4th ed.). Pearson Education.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Kurikulum 2006: Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas.
- Fatchurrohman. (2014). *Pembelajaran Tematik Integratif: Konsep Dasar dan Aplikasi*.
- Indriani, L. (2013). *Pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Kartono, K. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Kemendikbudristek. (2022). *Profil Pelajar Pancasila : Buku Panduan*. Jakarta.
- Klimova, B. (2012). Games in the language classroom. *ELT Journal*, 66(4), 417–425.
- Maduwu, B. (2016). *Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah*. 4(June), 2016.
- Miles, M.B & Humerman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Penerbit : Universitas Indonesia.
- Nunan, D. (2003). *Practical English Language Teaching* (NY:McGraw).
- Nurrisa, F., Hermina, D., & Norlaila. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian : Strategi , Tahapan , dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 02(03), 793–800.
- Oktafiana, N., Rasidi, R., Wardana, A. E., & Isnuryani, N. (2024). Penerapan Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD Negeri Percobaan 2 Depok. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 342. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.3159>

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Sari Dewi, R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Safitri, M. D. (2021). *Penerapan Metode Fun Learning Pada Pembelajaran Online Siswa Kelas 1 Di Sd Negeri 1 Pancasan Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas Skripsi*.
- Sagala, S. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya, I. (2019). Pengaruh Metode Fun Learning pada Pembelajaran Gamolan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri 2 Suluban Lampung Tengah. *Universitas Lampung*.
- Situlak, A. N., & Masuli, A. D. (2023). Penerapan Metode pembelajaran Fun Learning Untuk Meningkatkan Minat Peserta Didik. *Global Journal Teaching Professional*, 2(4), 384.
- Slattery, M., & Willis, J. (2001). *English for primary teachers*. Oxford University Press.
- Sukmadinata, N. . (2009). *Pengembangan Kurikulum*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Susanthi, I. G. A. A. D. (2020). Kendala dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.55637/licosjournal.1.2.2658.64-70>
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosdakarya.
- Suyanto, K. K. E. (2014). *English for Young Learners*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suyatno. (2020). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Menyenangkan*. Yogyakarta : Deepublish.
- Tambunsaribu, G., & Galingging, Y. (2021). Masalah Yang Dihadapi Pelajar Bahasa Inggris Dalam Memahami Pelajaran Bahasa Inggris. *DIALEKTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 8, 30–41.
- Ubaidillah, A. (2023). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris. *Al Ibtida : Journal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 11(2).

- Wahidin. (2019). Peran Orang Tua dalam Menumbukan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Pancar*, 3 ( 1 ), 232–245.
- Widdowson, H. G. (1990). *Aspects of Language Teaching*. Oxford University Press.
- Willis, J. (1996). *A framework for task-based learning*. Longman.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Angkasa.
- Wini, W., & Widi, A. (2022). English Language Learning in Elementary Schools Using Digital Learning Media to Support the Implementation of Curriculum Merdeka. *Jurnal Smart*, 10 (2), 118–131.

