

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Alviolita, R., & Arisandy, D. (2020). PENINGKATAN KETRAMPILAN MENYIMAK PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI PERMAINAN BISIK BERANTAI. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 14(2). <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v14i2.1227>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2). <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Astuti, D., & Nurhayati, W. (2015). *Improving Students' English Pronunciation Ability through Go Fish Game and Maze Game*. 15(2), 1411–3031.
- Bakhsh, S. A. (2016). Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n7p120>
- Choirul Amri, & Dimas Kurniawan. (2023). STRATEGI BELAJAR & PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BAHASA. *Journal of Student Research*, 1(1). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.980>
- Constantinescu, R. S. (2012). Learning by Playing: Using Computer Games in Teaching English Grammar to High School Students. *Education Source*.
- Dewandono, W. A. (2020). LEKSIKOLOGI DAN LEKSIKOGRAFI DALAM PEMBUATAN DAN PEMAKNAAN KAMUS. *Paramasastra*, 7(1). <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v7n1.p16>
- Ernawati, N., & Rasna, I. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2).
- Falentin, T. A. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA KURIKULUM MERDEKA MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING PESERTA DIDIK KELAS 1 SD

TANJUNGSARI 02 KOTA BLITAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7957>

- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1).
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *ABDIMAS UNWAHAS*, 4(1). <https://doi.org/10.31942/abd.v4i1.2690>
- Goris, N., Putri, N. L., & Naharia, M. (2024). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN PERSEPSI SISWA TENTANG METODE MENGAJAR GURU TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMK KRISTEN 1 TOMOHON. *PSIKOPEDIA*, 5(1). <https://doi.org/10.53682/pj.v5i1.8772>
- Habie, N. F., Rabiah, S., & Akidah, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Menyimak Menggunakan Media Pembelajaran Audio. *Jambura Journal of Community Empowerment*. <https://doi.org/10.37411/jjce.v4i1.2339>
- Hafid, A., Satrianai, DH, S. D., & Rostina, R. (2023). PENERAPAN METODE STORY TELLING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA (STUDI SISWA KELAS V SD INPES 12/79 LEA KECAMATAN TELLU SIATTINGE KABUPATEN BONE). *JPPSD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.26858/jppsd.v3i1.47992>
- Haryanto, S., & Rohani, E. (2023). *Classroom Action Research. Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik* (H. N. Shiddiq, Ed.). UNSIQ Press.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Huyen, N. T., & Nga, K. T. (2003). Learning Vocabulary through Games: The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games. *Asian EFL Journal*.
- Imam, I. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Kelas I Melalui Teknik Permainan Pesan Berantai Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v3i2.62>
- Insani Nurchintyawati, S.Pd.,M.Pd. (2022). Android Based Educational Game in Learning and Teaching English Vocabulary. *Journal of Applied Linguistics*, 2(1). <https://doi.org/10.52622/joal.v2i1.44>
- Ismail, Abd. Rahman Rahim, & M. Agus. (2023). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual Pada Siswa

- Kelas IV C SDN Minasa Upa Makassar. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.58738/jkp.v2i1.206>
- Jamjam. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 8.
- Joydiana, M. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS II SDN 01/IV KOTA JAMBI. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.921>
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). PROBLEMATIKA DAN STRATEGI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS RENDAH SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1). <https://doi.org/10.30595/v1i1.7933>
- Kusmiyati, K. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA UNO STACKO FOR QUESTION CARD TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA TOPIK BAHASAN PUISI RAKYAT. *Sarasvati*, 3(2). <https://doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>
- Li, R. (2021). Does Game-Based Vocabulary Learning APP Influence Chinese EFL Learners' Vocabulary Achievement, Motivation, and Self-Confidence? *SAGE Open*. <https://doi.org/10.1177/21582440211003092>
- Lisda, Sukri, J., Daddi, H., & Misrawati. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Melalui Media Pembelajaran Quizizz Kuis Di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 9 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(4). <https://doi.org/10.56983/jgps.v1i4.641>
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14). <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
- Lukcyhasnita, A., Irfansyah, I., & Sulistyanyngtyas, T. (2018). MINAT SISWA SEKOLAH DASAR PADA PERMAINAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA (STUDI KASUS : PERMAINAN INTERAKTIF KATABRAK, SI UDIN PUZZLE 5 DASAR, DAN DUNIA KATA). *Jurnal Sositologi*, 17(2). <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.2.10>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2). <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Melani, A., & Gani, E. (2023a). Penerapan Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 16 Padang. *Educaniora*:

Journal of Education and Humanities, 1(2).
<https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.28>

- Melani, A., & Gani, E. (2023b). The Implementation of the Merdeka Curriculum in Teaching Indonesian Language at SMP Negeri 16 Padang. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(2).
- Monica Theresia, & Anni Rahimah. (2019). Penggunaan Media Teka Teki Silang pada Keterampilan Menulis untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 200111 Padangsidempuan. *Talenta Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA)*, 2(2).
<https://doi.org/10.32734/lwsa.v2i2.718>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03).
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- MZ, T. H. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 7(1).
<https://doi.org/10.37216/tarbawi.v7i1.614>
- Naderiheshi, A. (2022). Review of Literature on Teaching English Vocabularies Through Games to Young Language Learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(1). <https://doi.org/10.17507/jltr.1301.02>
- Nugrahani, A. F., Saputri, D. S. D., Iffadah, A. D., Adiwijaya, S. N., & Andrian, F. (2024). Analisis Keterbacaan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Pada Kelas I SD Berdasarkan Grafik Fry. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(1).
<https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3017>
- Oktafikrani, D. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN METODE BERMAIN PERAN SISWA KELAS III SDN SEKARPURO KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MALANG. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30).
<https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Oktaviani, R. E. (2021). PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SD / MI. *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1). <https://doi.org/10.52166/pentas.v7i1.1528>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prasetya, A. D. A. (2023). Fungsi Bahasa dalam Wacana Lisan Interaksi Guru dan Siswa pada Pembelajaran Daring Berbasis Masalah. *Prosiding Konferensi*

- Prihatin, Y. (2017). Problematika Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal STKIP PGRI Jombang*, 5(3).
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1). <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Putri, E. V., & Winanto, A. (2023). Model Pembelajaran Think Pair Share Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5597>
- Rahayaan, A. Y., Sucipto, S., & Haerussaleh, H. (2020). ANALISIS KESALAHAN BERBAHASA INDONESIA PADA KARANGAN NARASI EKSPOSITORIS SISWA KELAS XI SMA ISLAM PARLAUNGAN WARU KABUPATEN SIDOARJO. *Widyabastra : Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.25273/widyabastra.v8i2.8112>
- Rahayu, I. (2013). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Menggunakan Media Audio Visual Kelas V SD. *Jpgsd, 01 Nomor 0(02)*.
- Rahmanida Nst, A., Siregar, A. R. F., & Syaputra, E. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3). <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2483>
- Ratminingsih, N. M. (2017). *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Rajawali Press.
- Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi, D. A. (2023). Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1). <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.15502>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). UPAYA GURU DALAM MEMBANGUN INTERAKSI SISWA MELALUI METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN [TEACHER'S EFFORTS IN BUILDING STUDENT INTERACTION USING A GAME BASED LEARNING METHOD]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2). <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2021). Inseri Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Ditinjau dari Perspektif Teoretis. *Jurnal*

Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha, 11(4).
<https://doi.org/10.23887/jpbs.v11i4.42052>

- Santosa, I., Nurkhamidah, N., & Arianti, T. (2021). TREN PEMANFAATAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM PENGAJARAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS PADA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Holistika*, 5(2).
<https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.72-84>
- Sari, M. Z. (2012). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris. *IAIN Syekh Nurjati Cirebon*.
- Sri Mudjningsih, L. A., Prihanta, W., & Safitri, F. (2023). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI KOSAKATA BARU MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PBL DENGAN GAMES TOURNAMENTS PADA KELAS 2 SDN JUNREJO 2 BATU. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8441>
- SRIATI, S. (2023). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA MELALUI PERMAINAN BARRIER GAME BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS I SDLB B KARYA MULIA II SURABAYA. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(2). <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i2.2357>
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Pancasila di SMK Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1).
- Suparlan, S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekoah Dasar. *FONDATIA*, 4(2). <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.897>
- Surachman, D. (2020). MEDIA BUKU CERITA: EFEKTIFITASNYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR. *Gema Wiralodra*, 11(2).
<https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v11i2.99>
- Susanti, N., Rinadevi, R., S., & Sukma, E. (2024). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review ...*, 09.
- Susilowati, D. (2018). PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SOLUSI ALTERNATIF PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 2(01). <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Susmita. (2024). STRATEGI GURU DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1).
<https://doi.org/10.62667/begibung.v2i1.66>

- Sutinah, S. (2018). Apakah Media Audio Visual dapat Meningkatkan Kemampuan Menyimak? *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(3). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.64
- Syafrina, D., Dermawan, T., & Widiati, N. (2017). Implementasi Pembelajaran Menyimak Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan*, 2(5).
- Syamsiyah, L., & Diana, D. (2022). Efektivitas Media Fuzzy Felt untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1421>
- Syihabuddin. (2019). *Tes dan Penilaian Pengajaran Bahasa*. UPI Press.
- Ta'i, Y., Manggus, M. Y., Inggo, M. S., Bhena, M. M. O., Weo, M. S., Baka, M. Y., Lawe, Y. U., & Kaka, P. W. (2023). IMPLEMENTASI METODE CERAMAH DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1545>
- Tanu, I. K. (2019). PENGGUNAAN METODE MENGAJAR DI PAUD DALAM RANGKA MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR ANAK. *PRATAMA WIDYA : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 3(2). <https://doi.org/10.25078/pw.v3i2.733>
- Tawali, T. (2018). THE EFFECT OF DEFINITIONS TOWARD STUDENTS' VOCABULARY. *Journal of Languages and Language Teaching*, 6(1). <https://doi.org/10.33394/jollt.v6i1.811>
- Teng, M. F. (2023). The effectiveness of multimedia input on vocabulary learning and retention. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 17(3). <https://doi.org/10.1080/17501229.2022.2131791>
- Triana, H., Yanti, P. G., & Hervita, D. (2023). Pengembangan Modul Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Interdisipliner Di Kelas Bawah Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4644>
- Viska, S. P., Surya, Y. F., & Aprinawati, I. (2023). Peningkatan Keterampilan Menyimak Menggunakan Model Cooperative Tipe Script Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1). <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1453>
- Vu, T. T., & Bui, D. B. H. (2023). Combination of photos, definitions, and fill-in-the-blank tasks in Quizlet: a concern about learning academic vocabulary in online listening classes. *Journal on English as a Foreign Language*, 13(1). <https://doi.org/10.23971/jefl.v13i1.5239>
- Widayati, A. (2014). PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>

- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1).
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Wisman, W., & Kurniawan, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Berbasis Online Menggunakan Google Form dan Google Classroom. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2). <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1066>
- Xu, M., Luo, Y., Zhang, Y., Xia, R., Qian, H., & Zou, X. (2023). Game-based learning in medical education. In *Frontiers in Public Health* (Vol. 11). <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1113682>
- Zein, R., & Puspita, V. (2020). Model Bercerita untuk Peningkatan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.581>

