

## REFERENCES

- Ahmadi, S. M. (2016). The Importance of Listening Comprehension in Language Learning. In *International Journal of Research in English Education* (Vol. 1, Issue 1). www.SID.ir
- Astarilla, L., & Warman, D. (2021). The Effect of Google Classroom in Blended Learning on University Students' English Ability. *Journal of English for Academic*, 8(1).
- Chandra Nursyafa'ah, O. (2024). *PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI FASE 2 SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI*.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*.
- Dewi Mariani, S., Ayu Larasati, D., Perdana Prasetya, S., & Stiawan, A. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP*.
- Dwanda Putra, L., Dwi Arlinsyah, N., Rosyad Ridho, F., Najma Syafiq, A., Annisa, K., & Kunci, K. (2024). *Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar*. 12. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Fadhallah, R. A. (2020). *WAWANCARA*. UNJ Press.
- Fitrah, Muh., & Luthfiah. (2017). *Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus)*. CV Jejak.
- Halimatun Sakdiyah, I., Maolida, H., & Nurviyani, V. (2024). UTILIZING BAAMBOOZLE IN DEVELOPING STUDENTS' ENGLISH GRAMMAR MASTERY. In *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)* (Vol. 8, Issue 1). <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jall/index>
- Herlina. (2016). IMPROVING ENGLISH READING COMPREHENSION SKILL BY SQ4R METHOD. In *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI* (Vol. 11, Issue 1).
- Imtiyaaz, N. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA*

PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V MIM PK BLIMBING GATAK  
TAHUN AJARAN 2022/2023. *IAIN Surakarta Repository*.

- Indarti, & Purwantoyo, E. (2017). Keefektifan Project Based Learning dengan Observasi pada Materi Keanekaragaman Tumbuhan Tingkat Tinggi Info Artikel. In *Journal of Biology Education* (Vol. 6, Issue 2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujeb>
- Karmiyati. (2022). *TELAAH TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DALAM PENGAJARAN ETIKA LINGKUNGAN ANAK USIA DINI Program Studi Pendidikan Biologi Disusun Oleh KARMIYATI 1711060050*.
- Kemmis, S. and R. McTaggart. (1997). *The Action Research Planner* (Vol. 3). Victoria: Deakin University Press.
- Khasanah, U. (2020). *PENGANTAR MICROTEACHING*.
- Kholili, A. (2022). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Membaca Bahasa Inggris melalui Pembelajaran Berbasis Inkuiri (Inquiry-Based Learning)*.
- Maduwu, B. (2016). PENTINGNYA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH. *Jurnal Warta*, 50.
- Maulana Murti. (2024). *PENGARUH PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING (BAAMBOOZLE) SEBAGAI MEDIA EVALUASI TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA SMP NEGERI 40 BULUKUMBA*.
- Melad Essien, A. (2018). *THE EFFECTS OF PROJECT-BASED LEARNING ON STUDENTS' ENGLISH LANGUAGE ABILITY*.
- Muhammad Soleh Hapudin. (2020). MANAJEMEN PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Juri AQUINAS, Volume: III No. 1*.
- Muhibbin, & M. Arif, H. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Pada Mata Pelajaran Pai Di SMA Sains Qur`An Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Islam*, 05, 116–117.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian*. Pantera Publishing.

- Nur Septiyaningsih, D., Alkhayya, N., & Tri Setiyoko, D. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 07(02), 10309–10318.
- Oktavia, R. (2023). *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*.
- Perrin, D. G., Perrin, E., & Muirhead Senior Editor Muhammad Betz, B. (2015). *INTERNATIONAL JOURNAL OF INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY DISTANCE LEARNING Volume 12 Number 4 Editorial Board Editor-in-Chief*.
- Rahayu, E. T., Amin, L. H., Gunawan, H., & Hawary, A. R. R. N. Al. (2024). The effect of using game-based learning (bamboozle) on the learning motivation of fourth grade students at Madrasah Ibtidaiyah Payungan, Kaliwungu District, Semarang Regency. *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam*, 519–528. <https://doi.org/10.51468/jpi.v6i2.724>
- Saputra, D. S. (2017). INTERACTIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SPEAKING DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1).
- Shvidko, E. (2020). Taking into Account Interpersonal Aspects of Teacher Feedback: Principles of Responding to Student Writing. *Journal on Empowering Teaching Excellence*, 4(2), 7. <https://doi.org/10.26077/936a-72f7>
- Sukma Permana, N. (2022). GAME BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 2085–0743. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Tao, S. Y., Huang, Y. H., & Tsai, M. J. (2017). Applying the Flipped Classroom with Game-Based Learning in Elementary School Students' English Learning. *Proceedings - 5th International Conference on Educational Innovation through Technology, EITT 2016*, 59–63. <https://doi.org/10.1109/EITT.2016.19>
- Walidaina, F. A. J. (2024). *THE EFFECTIVENESS OF BAAMBOOZLE TO ESCALATE SEVENTH GRADE STUDENTS' VOCABULARY LEARNING OUTCOMES IN SMPN 4 BLITAR*. Universitas Islam Balitar.
- Widiyoko, E. P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pe.

Wulandari, W., Andris Susanto, D., & Hawa, F. (2024). *Exploring Bamboozle as Games-Based Learning Media to Support Students' Vocabulary: Its application in the classroom.*

