

## DAFTAR RUJUKAN

- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. 2019. *Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(2), 78–92.
- Anshori, S. 2019. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rinneka Cipta
- Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. 1976. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan oleh Arief Furchan. 1982. Surabaya: Usaha nasional
- Berkualitas, G., & Pendidikan, M. 2013. *Guru Berkualitas Kunci Mutu Pendidikan. Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(0).
- Brewster, J. E. 2003. *The Primary English Teacher's Guide*. London: Penguin English.
- Budiarto, A. 2012. *Penerapan Strategy Pembelajaran CTRL (Contextual Teaching & Learning) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil belajar siswa Kelas XI Jurusan Teknik Kkendaraan pada Mata Pelajaran Sistem pengapian di SMK Muhammadiyah 1 Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dasar, S. 2020. *53-Article Text-229-1-10-20200430*. 2(1), 1–7.
- Donuata, P. B. 2019. *Pengaruh Quantum Teaching Metode PQ4R Berdasarkan Keragaman Kecerdasan Terhadap Hasil Belajar Fisika. Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Fisika*, 6(1), 23–27. <https://doi.org/10.12928/jrkpf.v6i1.11094>
- Edriati, S., Hamdunah, H., & Astuti, R. 2016. *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMK Melalui Model Quantum Teaching Melibatkan Multiple Intelligence. Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 35(3). <https://doi.org/10.21831/cp.v35i3.8253>
- Helena, C. 2000. *Foreign Language Learning: An Early Start*. Washington DC: ERIC Digest.
- Jawa Pos. 22 April 2008. *Wanita Kelas Bawah Lebih Mandiri*, hlm. 3
- Jinan, M. 2011. *Awas Anak Kecanduan Games*. Sidoarjo: Filla Press.
- Kansil, C.L. 2002. *Orientasi Baru Penyelenggaraan Pendidikan Program Profesional dalam Memenuhi Kebutuhan Dunia Idustri. Transpor*, XX(4): 54-5 (4): 57-61 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.395>

- Keraf, G. 2001. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Koyan, I. W. 2007. *Asesmen dalam Pendidikan*. 1–101.
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik pendidikan dan teknik analisis data kuantitatif*. 25.
- Kumaidi. 2005. *Pengukuran Bekal Awal Belajar dan Pengembangan Tesnya*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Jilid 5, No. 4, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.617>
- Kuntoro, T. 2006. *Pengembangan Kurikulum Pelatihan Magang di STM Nasional Semarang: Suatu Studi Berdasarkan Dunia Usaha*. Tesis tidak diterbitkan. Semarang: PPS UNNES. <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i3.161>
- Kusmayadi, Suyitno, I., & M. 2017. *Pengembangan multimedia cerita rakyat sebagai penumbuhan karakter siswa*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 902–909.
- Kusuma, S. 2018. *Pengembangan Media English Vocabulary Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD/MI*. Lampung : Universitas Islam Negeri Intan Lampung.
- Marlianingsih, N. 2016. *Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada PAUD*. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133–140.
- Mertika, M., & Mariana, D. 2020. *Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar*. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan. Jakarta Selatan: REFERENSI.
- Nurwahidah, H. 2018. *Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo pada siswa kelas III SD Laboratorium PGSD FIP UNJ Jakarta Selatan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. 2020. *Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Pitunov, B. 13 Desember 2007. *Sekolah Unggulan Ataukah Sekolah Pengunggulan?* *Majalah Pos*, hlm. 4 & 11. <https://doi.org/10.31539/judika.v2i1.701>
- Rangkuti, A. A. 2017. *Statistika Inferensial Untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Rohayati, Y., Astra, I. . B., & Suwiwa, I. G. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. Jurnal IKA*, 16(1), 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>
- Sanjaya, W. M.Pd. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Suartama, Kadek. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesa.
- Sudjana N dan Rivai A 2002. *Media Pembelajaran* . Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto, D. R. 2013. *Pengembangan multimedia interaktif dengan education game pada pembelajaran IPA terpadu tema cahaya untuk siswa SMP/MTs. Unnes Science Education Journal*, 230-238.
- Tegeh M, d. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. 2016. 濟無No Title No Title No Title. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April*, 5–24.
- Universitas, W., & Yogyakarta, N. 2013. *Prosiding SNST ke-4 Tahun 2013 Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim Semarang 1*. 1–6.
- Waseso, M.G. 2001. *Isi dan Format Jurnal Ilmiah. Makalah disajikan dalam Seminar Lokakarya Penulisan artikel dan Pengelolaan jurnal Ilmiah*, Universitas Lambungmangkurat, 9-11 Agustus. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.60-67>
- Wijaya, I. K. 2015. *Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 14(2), 120–128. <https://doi.org/10.21009/bahtera.142.02>
- Wibawanto, W. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreati.
- Wulandari, P. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap hasil Belajar Kelas V di M 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018*. Bandar Lampung : Universitas Negeri Raden Intan Lampung.