

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). Statistika Dasar untuk Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dan Jampel, I. N. (2022). Statistika Inferensial untuk Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). Asesmen dan Evaluasi Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A., & Agung, G. (2022). Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, T., Alfina, N., Sitepu, S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955. <https://journal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/2446>.
- Alnusura, D. S., Lukman, S., & Abdullah, I. (2022, Januari). Pengaruh Sistem Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi STKIP Kie Raha pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>.
- Alwi, N. A., & Aulia, D. (2023). Digital Flash Card Media for Early Reading Learning in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 8–17. <https://doi.org/10.23887/JISD.V7I1.56995>.
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhapip, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., & Mahardika, R. L. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Kemendikbudristek.
- Ardiana, A., Sewtiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode *Games-Based Learning* (Gbl). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4987–5006. <https://doi.org/10.23969/JP.V9I1.12432>.
- Arni, Y., Sintia, B., Wandira, Z. U., & Wulandari, S. (2024). The Effect of Flash Card Media on Student Learning Outcomes in Social Studies Subjects. *ALACRITY: Journal of Education*, 4, 38–48. <https://doi.org/10.52121/ALACRITY.V4I1.225>.
- 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), 173–184. <https://doi.org/10.23887/JIPPG.V5I1.46323>.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>.

- Bahri, A., & Nurhidayah. (2024). Increasing Learning Motivation through Kahoot as a Media Game Based Learning. *Journal of Education Technology*, 8(3), 403–410. <https://doi.org/10.23887/JET.V8I3.68365>.
- Chotimah, C., & Hikmah, K. (2022). Development of Microsoft Power Point Based Educational Game in Vocabulary Learning in Elementary School: *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 17(1). <https://doi.org/10.21070/IJEMD.V17I1.638>.
- Dewi, V. R. G., Jampel, I. N., & Parmiti, D. P. (2022). Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III melalui Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 271–279. <https://doi.org/10.23887/JEU.V10I2.46904>.
- Farida, & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-Muarrib Journal of Arabic Education*, 1(1), 34–44. <https://doi.org/10.32923/AL-MUARRIB.V1I1.2100>.
- Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Game Based Learning di MIS Al - Hidayah. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23533>.
- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2023). Strengthening Digital Literacy of Elementary School Students Through Utilization of Wordwall as Game-Based Learning Interactive Media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 215–223. <https://doi.org/10.23887/JISD.V7I2.55807>.
- Handayani, R., Christiana, E., & Habsy, B. A. (2024). Analisis Validitas dan Reliabilitas Kuisioner Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik di SMK Teknologi dan Rekayasa. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 15(3), 278–287. <https://doi.org/10.23887/JIBK.V15I3.85376>.
- Hidayatullah, A. N. S. (2025). Eksplorasi Pengalaman Belajar Siswa Fase A melalui Game-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JAMBURA Elementary Education Journal*, 6(2), 183–194. <https://doi.org/10.37411/JEEJ.V6I2.4664>.
- Hoerudin, C. W. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Menggunakan Media *Flash Card* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.3709/ILPEN.V3I1.37>.
- Hofifah, U., & Mislan, M. (2025). Penerapan *Model Game Based Learning* (GBL) Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II. *Ikhlas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2), 41–56. <https://doi.org/10.61132/IKHLAS.V2I2.720>.
- Ilham, M. F., Arba'iyah, & Tiodora, L. (2023). Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *Multilingual: Journal of Universal Studies*, 3(3), 380–391. <https://doi.org/10.26499/MULTILINGUAL.V3I3.437>.

- Indriani, M., & Puspitasari, D. (2024). Pengaruh *Game Based Learning* pada Kemampuan Kognitif dan Perkembangan Emosi Murid Sekolah Dasar di Papua. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(2), 73–78. <https://doi.org/10.9744/aletheia.5.2.73-78>.
- Iswara, D., & Usman. (2025). Teori Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Formatif: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1(02). <https://glonus.org/index.php/formatif/article/view/223>.
- Jamjam. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Siswa. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 8(02). <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/an-nur/article/view/864>.
- Karuniawati, S., & Budiarti, W. N. (2023). Analisis Media Pembelajaran Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 4(1), 147–150. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/15482>.
- Kasuma, I. G. N. G. A. I., & Wiyasa, I. K. N. (2020). Reciprocal Teaching-Learning Model Assisted with Flash Card Improve Student Science Competence. *Journal of Education Technology*, 4(4), 392–397. <https://doi.org/10.23887/JET.V4I4.27102>.
- Kristiantari, R. (2021). Efforts to Improve Learning Motivation and Understanding in Early Children Through Serial Picture and Hand Puppet. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 537–546. <https://doi.org/10.23887/IJEE.V5I4.41143>.
- Kristiantari, R. (2021). Readiness of Elementary School Teachers in Implementing Online Learning and “Merdeka Belajar” During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 722–728. <https://doi.org/10.23887/JISD.V5I4.39868>.
- Kristiantari, M. G. R., Widiani, W. I., Trisiantari, N. K. D., Rediani, N. N. (2022). Impact of Prezi Media-Assisted Problem-Based Learning on Scientific Literacy and Independence of Elementary School Students. *Journal of Education and e-Learning Research*, 9(3), 184–191. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v9i>.
- Mytra, P., Asrafiani, A., Budi, A., Hardiana, & Irmayanti. (2022). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Matematika. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(2), 45–54. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i2.1253>.
- Nandhini, S., & Rasyidah. (2024). Development of Learning Instruments Based on Game-Based Learning Assisted by Baamboozle Educational Game on Digestive System Material to Improve Students’ Learning Outcomes. *Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 12(3). <https://doi.org/10.33394/j-ps.v12i3.12229>.
- Ningtiyas, R. I., Sahal, M., & Gusmeri, Y. (2023). Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Berbasis Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(1), 26–30. <https://doi.org/10.60041/JAP.V1I1.5>.

- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. <https://doi.org/10.31219/OSF.IO/6AEUY>.
- Paramita, G. A. P. P., Agung, A. A. G., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/MI.V27I1.45499>.
- Pitriani, N. W., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). *Game Based Learning* Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://doi.org/10.58230/27454312.472>.
- Pratikno, A. S., Prastiwi, A. A., & Ramahwati, S. (2020). Pemetaan Ukuran Pemusatan Data. *OSF Preprints*, 3, 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/v3n9h>.
- 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), 81–95. <https://doi.org/10.24269/DPP.V12I1.8749>.
- Redy, N., Arta, K., Made Candiasa, I., Putu, I., & Suryawan, P. (2024). E-Modul Statistika Berbasis Aplikasi Flip Pdf untuk Memperoleh Ketuntasan Belajar Klasikal Siswa Kelas XII. *Prosiding Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3(1), 399–414. <https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/Proseminasmatematika/article/view/8892>.
- Rindengan, M. E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 857–866. <https://doi.org/10.58230/27454312.325>.
- Riswiarti, L. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 dengan Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Kebonagung 03 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 15–30. <https://doi.org/10.36654/EDUCATIF.V3I2.44>.
- Rosidah, A. S., Rizkiyah, M. P., Nada, A. Q., Rafik, A., Hadi, S., & Mislikhah, St. (2025). Implementasi *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Nurul Islam Lumajang. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 3(6), 53–65. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v3i6.1511>.
- Sagianor, & Syahrani. (2022). Model Pembelajaran Pai di Sekolah Sebelum, Saat, dan Sesudah Pandemi. *Educational Journal : General and Specific Research*, 2(1), 113–124. <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/73>.
- Samin, Gunarhadi, & Efendi, A. (2022). *Improve Critical Thinking Skills with Informatics Educational Games*. *Journal of Education Technology*, 6(3), 521–530. <https://doi.org/10.23887/JET.V6I3.48637>.

- Sari, A. S., Wijaya, K., & Wijaya, R. G. (2023). *Flashcard Media Innovation in Thematic Science Lessons Growth and Development of Living Creatures in Elementary Schools*. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(3), 483–489. <https://doi.org/10.23887/JPGSD.V11I3.66898>.
- Sari, I. P., Sormin, R. K., Purba, A., Rahayu, A. P., & Khairas, E. E. (2023). *Effectiveness of Flash Card Media to Improve Early Childhood English Letter and Vocabulary Recognition in Reading*. *Journal of Education and Learning Research*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.62208/JELR.1.1.P.1-7>.
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103. <https://doi.org/10.55606/KHATULISTIWA.V4I1.2722>.
- Septyajaya, I. M. D., & Kristiantari, M. G. R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar dalam Menyusun Kalimat Tanya dengan Model Discovery Learning Berbasis Media Gambar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 318–327. <https://doi.org/10.23887/JIPPG.V6I2.63125>.
- Sukarno, D. N., Nuraini, N. L. S., & Ningsih, W. N. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa Indonesia Menggunakan Game-Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 92–99. <https://doi.org/10.17977/um027v10i12.025p92-99>.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/JIPP.V9I4.2657>.
- Sudrajat, A., Salsabila, F. G., & Marini, A. (2023). *Digital-Based Flash Card to Increase Social Studies Learning Outcomes for Elementary School Students in The Fourth Grade*. *Journal of Education Technology*, 7(2), 235–246. <https://doi.org/10.23887/JET.V7I2.63327>.
- Tantri, D. A., Agung, A. A. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2023). Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 100–109. <https://doi.org/10.23887/JPGSD.V11I1.57719>.
- Wedanthi, L. P. R., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). Implementasi Teori Behaviorisme Skinner untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2392–2396. <https://doi.org/10.54371/JIIP.V8I2.7270>.
- Widiana, I. 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), 1–10. <https://doi.org/10.23887/JEU.V10I1.48925>.
- Wildah Rahayu, A., Nur Azizah, I., Dwi Ratnawati, Y., Syarifatus Shufiyah, S., Aprilia Purwanti, A., Negeri Surabaya, U., & Surabaya, K. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game based learning* “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and*

Development Researches, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.53621/JIDER.V4I2.305>.

- Yuliana, A. P. (2023). Penggunaan Kartu Kata dan Kartu Gambar untuk Pembelajaran Kosakata pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 4(1), 154–161. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/15487>.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/AINJ.V2I3.89>.

