

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, A. rofii. (2023). Kesulitan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895–1904. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6851>.
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11–19. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255. <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>.
- Alexiadou, E., Sougari, A., Alexiadou, E., & Sougari, A. (2025). Mobile-Assisted Language Learning through Interaction Applications: Analysis and Evaluation Mobile-Assisted Language Learning Applications: Analysis and Evaluation through Interaction. *Language, Technology, and Social Media*, 3(1), 103–118. <https://doi.org/10.70211/ltsm.v3i1.82>.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif (B. Wijayama (ed.); I). Cahya Ghani Recovery.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan Indonesia* (Vol. 2, Issue 11, pp. 1885–1896). <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Annida, S. F., Putra, A. P., & Zaini, M. (2022). Pengaruh Penggunaan E-LKPD Berbasis Liveworksheets Terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Konsep Pembelahan Sel. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 155. <https://doi.org/10.20527/quantum.v13i2.12111>.
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (B. Wijayama (ed.); vi). Cahya Ghani Recovery.
- Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & I Wayan Ardana. (2024). The Effectiveness of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos on Children's Tolerant Character in River Watersheds. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 424–429. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.72555>.
- Arbi. (2021). Peran permainan terhadap pemerolehan bahasa kedua. *Jurnal Pendidikan, Kebahasaann Dan Kesusastraan Indonesia*, 5(2), 500–512.

- Athiyyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 161–174.
- Chen, X., Zou, D., Kohnke, L., Xie, H., & Cheng, G. (2021). Affective States in Digital Game-Based Learning: Thematic Evolution and Social Network Analysis. *PLoS ONE*, 16(7), 1–24. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0255184>.
- Dalle, A., Usman, M., & Adys, H. P. (2025). Penggunaan Media Digital Sebagai Alat Komunikasi Instruksional dalam Pembelajaran Bahasa Jerman. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 3465–3474.
- Dewi. (2021). Penerapan Direct Instruction Pada Kompetensi Mengukur Tubuh Bagi Siswa Kelas X Smkn 1 Jabon. *Ejournal Unesa*, 10(3), 147–153. <https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v10i3.43454>.
- Dwiarwati, K. A., & Handayani, N. N. L. (2020). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama, Dan Budaya*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.55115/bhuwana.v2i2.389>.
- Elita, E., Inovasi, J., Zainil, M., Jl, A., Hamka, P., Tawar, A., Padang, K., & Barat, S. (2025). Urgensi Penguasaan Pragmatik bagi Siswa Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pertimbangan penting dalam kajian ini . Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget , anak. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 217–224.
- Ely, Julia, D. (2022). Studi Kasus: Kecemasan Berbicara Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2312–2322.
- Fahrudin, Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49–53. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1378>.
- Farid, A., & Sudarma, K. (2022). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kelompok Melalui LKPD Berbasis Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 126–134. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.42138>.
- Febrianty, E. D., Herman, T., & Pauji, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction Terhadap Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis

- Siswa. *Jurnal Analisa*, 10(1), 13–25. <https://doi.org/10.15575/ja.v10i1.31782>.
- Fitri&Hilmi. (2025). Efektivitas Pembekalan Kosakata Harian terhadap Kemampuan Berbicara Santri. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 5(5).
- Fortuna Dewi, W. D. P., & Made Hery Santosa. (2022). A Systematic Review: The Implementation of MALL toward Students' Reading Skill. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 10(2), 219–225. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v10i2.47928>.
- Foy, K. (2021). Digital Games Based Learning for History–Problem Solving or Problematic? *Education in the North*, 28(2), 115–133. <https://doi.org/10.26203/m7kg-5j29>.
- Gabriel Daar Fredi. (2021). Penanaman Pengetahuan Dan Keterampilan Berbahasa Inggris Siswa Sd Pedesaan Melalui Kursus Bahasa Inggris Intensif. *Jurnal Pasopati*, 3(1), 47–53.
- Gamilina, Pranciska, and M. N. (2025). Pengaruh Persepsi Akan Reward terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Simpang Empat 3. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 302–317.
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133–143. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50951>.
- Hartono, R. (2025). Determinasi Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Pada Praktik Pembelajaran : Sebuah Systematic. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 2(6), 8811–8818.
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara dengan Metode Observasi. *ABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.
- Hermawan, H., Sumartias, S., & Agustin, H. (2022). Motivasi dan Komunikasi Relawan Museum Konperensi Asia Afrika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(21), 620–628. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7302410>.
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Metode Student Facilitator and Explaining Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(1), 114–124.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.
- Judijanto, L. (2025). Tren Penelitian Mobile-Assisted Language Learning (MALL) di Era Digital. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(02), 100–113. <https://doi.org/10.58812/spp.v3i02>.
- Juniarta, P. A. K. (2019). Pembelajaran Membaca Berbasis Media Pembelajaran Mobile Assisted Language Learning pada Mahasiswa Program Studi Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni,*

- Dan Pengajarannya, 14(02), 65–74. <https://doi.org/10.23887/prasi.v14i02.22513>.
- Karima, M. K., Pramudiyanti, Oktaviana, W., Putri, A. B., Oriyani, B., Sari, I. K., Marcheila, L., & Damayanti, T. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Game-Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Research and Education Studies*, 5(2), 11–20. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1127>.
- Khofshoh, J., Zuhri, M. S., Purwati, H., & Wibawa, A. (2023). Efektivitas Model DL Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi dan Model PBL terhadap Hasil Belajar. *MathEdu: Mathematic Education Journal*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v6i2.5223>.
- Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2022). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Game-Based Learning pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sdn PW 01. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(2), 613–622. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8808>.
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>.
- Larosa, A. S., & Iskandar, R. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa melalui Pantun di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3723–3737. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1207>.
- Lestari, D. K., Aisyah, N. L., Irfan, M., Jl, A., Jl, B., Jend, B., Basri, H., Utara, K. B., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(4), 21–29.
- Lim, R. A., & Jr, F. E. A. (2021). Mobile Assisted Language Learning: Perspectives from Senior High School Students. *International Research Journal of Science, Technology, Education, and Management*, 1(2), 108–118.
- Magdalena, I., Ramadanti, F., & Az-Zahra, R. (2021). Analisis Bahan Ajar dalam Kegiatan Belajar dan Mengajar di SDN Karawaci 20. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(3), 434–459. <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i3.1444>.
- Magfiroh, L. M., & Azzahro, N. S. (2025). Konstruktivisme Jean Piaget dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Kreatif Serta Inovatif dalam Pendidikan Di Era Digital. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(1), 34–48.
- Marsiti, C. I. R., Santyasa, I. W., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2023). The Effect of Project-Based Blended Learning and Students' Creativity on Eleventh-Grade Students' Learning Achievement. *International Journal of Instruction*, 16(4), 805–826.

- Martias, L. D. (2021). Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi. *FIHRIS: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 40. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.161.40-59>.
- Mukhlisah, I., Khoiruddin, D., & Jannatunnisa, A. T. (2025). Implementasi Media Pop-up book dalam Meningkatkan Kedalaman Pemahaman Materi Fiqih pada Siswa MI Muhammadiyah Taraman. *Journal of Primary and Children's Education*, 8(September), 440–451.
- Nainggolan, A. P., & Manalu, R. B. B. (2022). Penerapan Model Self-Directed Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Pertama Cahaya Pengharapan Abadi. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(3), 1942–1951. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i3.985>.
- Nasihudin, N., & Hariyadin, H. (2021). Pengembangan Keterampilan dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 733–743. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.150>.
- Nugraha, S. E., Kurniawan, Z. L., Lumowa, S. V. T., & Turista, D. D. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggaraong Sebrang. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 144–153. <https://doi.org/10.25157/jpb.v12i2.15517>.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>.
- Nursehah, U., Gunardi, A., Fauziah, N., & Primagraha, U. (2023). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Di Sdn 2 Muara Ciujung Timur. *Indonesian of Multidisciplinary Journals*, 1(1), 78–84.
- Parmiti, D. P., Suniasih, N. W., Ariana, A. A. G. B., Prabawa, D. G. A. P., & Ardana, I. W. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Simola dengan Seting Belajar Proyek untuk Meningkatkan Pengetahuan Asesmen Guru SMP. *International Journal of Community Service Learning*, 9(1), 20–27. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v9i1.85142>.
- Pramudita, A. D., Supriadi, B., Anggraeni, A. W., & Rahayu, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Perangkat Mobile Learning Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Pembelajaran IPA di SMPN 2 SEMPU. *JUSTEK : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 396–402. <https://doi.org/10.31764/justek.v6i4.19797>.
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 388–401.

- Prayuda, M. S. (2025). Penerapan Metode Berbasis Permainan (Gbl) Untuk Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sd N 18 Bonandolok Sianjur Mula-Mula. *Jurnal Pendidikan Media, Strategi, & Metode*, 279–287.
- Priyoaji, K. S. (2023). Gifted Underachiver: Analisis Self-Determination Theory. *Edunomika*, 08(01), 1–7. <https://doi.org/10.29040/jie.v8i1.11327>.
- Purwaningrat, K., Antara, P., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa pada Mata Pelajaran SBdP SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 128. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.33225>.
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.
- Puspita, I., Indarti, N., & Nurhayati, D. (2023). Pendekatan, Metode, Strategi an d Pembelajaran: Literature Review. *Jurnal Euilibrium Nusantara*, 2(1), 93–96. <https://doi.org/10.56854/jeqn.v2i1.150>.
- 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>.
- Putri, A. N., Sulfiani, S., Quarissy, A., Ramliah, R., & Nasir, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(2), 35–45. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.334>.
- Putri, D. A., & Az-zahra, A. S. (2024). Implementasi Community Language Learning dan Communicative Language Teaching dalam pengajaran bahasa inggris. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7878–7890.
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., Budi, H. R., Indonesia, U. P., & Bandung, K. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310.
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, Purwanti, A. A., & Safaruddin. (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>.
- Rahmadila, M. K., & Nurafifah, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mi Adabiyah 2 Palembang. *Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 64–69.
- Rahmawati, W. T., Mutiara Harahap, Y., Ginting, R., Anggraini, P. R., & Agus Maulana, A. (2023). Pengenalan Mobile Assisted Language Learning (MALL) untuk Berlatih Pronunciation. *Journal of Training and Community Service Adptersi (Jtcsa)*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.62728/jtcsa.v3i2.454>.

- Rezki Sunardi, N., Surahmat, Z., Anirah, A., & Rahmانيar, R. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning Melalui Media Baamboozle untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(1), 49–60. <https://doi.org/10.58917/aijes.v4i1.153>.
- Science, G., & Outlook, E. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. 32(2), 58–65.
- Septiani, K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning dengan Menggunakan Metode Game (Mencocokkan Potongan Soal dan Jawaban) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII B di SMPN 9 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.10>.
- Setiabudhi, Rahmah, E. N., Baharuddin, F., Satrio, P., & Hayani. (2024). Pengaruh Self-Improvement dan Self-Determination terhadap Employee Engagement. *JURNAL EKONOMIKA45*, 11(2), 1194–1203. <https://doi.org/10.30640/ekonomika45.v11i2.2801>.
- Shaheen, A., Ali, S., & Fotaris, P. (2023). Assessing the Efficacy of Reflective Game Design: A Design-Based Study in Digital Game-Based Learning. *Education Sciences*, 13(12), 1–22. <https://doi.org/10.3390/educsci13121204>.
- Sidmewa, A. A. N., Susanti, Y., & Putra, R. A. (2021). Pengaruh Model Self Directed Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 197. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6228>.
- Siti Muntamah, B., & Fardana N, N. A. (2024). Menumbuhkan Kreativitas dengan Model Pembelajaran: Tinjauan Pustaka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(1), 46–58. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p46-58>.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Supartini, K. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Direct Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Food And Beverage Pada Kompetensi Menerapkan Tehnik Platting dan Garnish. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 194–199. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33340>.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.
- Suryadi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia Materi Minyak Bumi di Kelas X MIA-3 Semester I SMAN 1 Sanggar Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(1), 44–55. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i1.168>.

- Susanti, W., & Kom, M. (2025). Teknik Penulisan. In Teknik Penulisan Karya Ilmiah (p. 24).
- Suwandi, S. (2021). Analisis Data Research dan Development Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.55438/jiee.v1i1.11>.
- Taruna, R. H., Sudrajat, K., & Sutanto, A. V. (2025). Efektifitas Penggunaan Mobile Assisted Language Learning Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Intellectual Disability Di Surakarta. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 693–700.
- Tebai, N., & Anwar, S. (2025). Pengaruh Latihan Passing Atas Berpasangan terhadap Ketepatan Passing dalam Permainan Bola Voli Tim Ipmanapandode. *Unimuda Sport Journal: Jurnal Pendidikan Jasmani*, 6(1), 47–54.
- Thomas, K. S. (2024). Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd 040547. *Jurnal Pendidikan Media, Strategi, & Metode*, 01(02), 47–52.
- Ummah, S. S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2023). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(3).
- Utami, I. G. A. L. P., Ardana, I. W., & Simamora, A. H. (2025). Exploring Smart Decision-Making through Games for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(2), 202–207. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.96286> Exploring.
- Wahab, A., Junaedi, J., Efendi, D., Febriyanni, R., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Wicaksono, A., Rawa, N. R., & Saija, L. M. (2021). Media Pembelajaran Matematika (I. S. Mustasyrifah (ed.); I). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyuni, S., Wulandari, E. U. P., Rusdianto, Fadilah, R. E., & Yusmar, F. (2022). Pengembangan Mobile Learning Module Berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMP. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 125–134. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.266>.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Wan Azli, W. U. A., Shah, P. M., & Mohamad, M. (2018). Perception on the Usage of Mobile Assisted Language Learning (MALL) in English as a Second Language (ESL) Learning among Vocational College Students. *Creative Education*, 09(01), 84–98. <https://doi.org/10.4236/ce.2018.91008>.
- Warjono, Fahrudin, & Sumarno, A. (2023). Pengaruh Latihan Zig-Zag Run Terhadap Kecepatan Tendangan Samping (T) Pada Siswa Ekstrakurikuler Pencak Silat di SMA Negeri 1 Sukagumiwang Kabupaten Indramayu. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 902–912.
- Widiananda, S., Rabbani, Z. I., & Darmawangsa, D. (2023). Mobile-Assisted Language Learning dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa

- Asing: Sebuah Tinjauan Pustaka. *Jurnal Educatio*, 9(1), 114–122. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4075>.
- Wigati, D., & Mufidah, W. (2022). Pengembangan Alat Ukur Metode Observasi Rating Scale : Perilaku Emosi Marah dan Temper Tantrum pada Anak Usia Dini. *IDEA: Jurnal Psikologi*, 6(2), 99–106. <https://doi.org/10.32492/idea.v6i2.6205>.
- Wijayanti, T., Irawan, H., & Semarang, U. N. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning Melalui Model Digital Citizenship Character Habituation. *Wahana Sekolah Dasar*, 33(2).
- Wirawan, I. M. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wiseza, F. C., Ibermarza, Andini, N. F., & Kurniawan, D. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 125–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yulianeta, Y., Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). Apakah penggunaan Role Play sebagai salah satu metode untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa efektif? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 189–194.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>.
- Yutami, N. W. N., & Widiana, I. W. (2024). Improving English Speaking Skills of Fourth Grade Elementary School Students Through Contextual Problem-Based Mobile- Assisted Language Learning Media. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 29(2), 333–342. <https://doi.org/10.23887/mi.v29i2.74549>.
- Zainuddin, M., & Zumrudiana, A. (2022). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Mobile Assisted Language Learning (MALL) dalam Menyambut Kurikulum Merdeka Belajar. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1), 147–158. <https://doi.org/10.26418/jvip.v16i1.50272>.
- Zikrun, A. Q., Sudarma, I. K., & Jayanta, I. N. L. (2023). Pengembangan Modul Digital Praktik Mengajar Berbasis Masalah pada Mata Kuliah Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.61496>.
- Ziveria, M., & Purwandari, N. (2020). Pengembangan Presentasi Interaktif dan Menarik Menggunakan Microsoft Power Point 2007 Bagi Guru SDIT Al-Kautsar. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 56–64. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i2.83>.

- Zulkarnaen, R. (2022). Efektivitas Pembelajaran Matematika Secara Daring Ditinjau dari Self-Determination. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 355–364. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10244>.
- Zulkarnaen, R., & Ruli, R. M. (2023). Efektivitas Self-Determination Theory dalam Perilaku Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(4), 1547–1640. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.17962>.

