

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Wan Amar Ikram Wan, & Kaseh Abu Bakar. (2022). Penguasaan Kosa Kata Menerusi Dimensi Saiz dan Pengukuran Kosa Kata Bahasa Arab di Malaysia. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences*, 5(1), 2022. <http://www.bitarajournal.com>
- Afrita, J. (2023). *Peran Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Efisiensi dan Efektifitas Sistem Pendidikan*. 2(12), 3181–3187. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i12.731>
- Agung, A. A. P., & Yuesti, A. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. *Sustainability (Switzerland)*, 1–266.
- Agustira., S. R. R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Amanda, C. T., Widayat, A. R., Aimanah, F. U., & Novitayanti, S. (2023). Hakikat dan karakteristik bahasa pada anak usia Sekolah Dasar. *INNIVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 11154–11165. <https://doi.org/j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6226>
- Amelinda, J., Suartama, I. K., & Gde Wawan Sudatha, I. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Journal Of Social Science Research*, 4(4), 113–123. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12592>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Arya, M., Laksana, D., Tegeh, I. M., Wayan, N., & Widiastini, E. (2025). *Balinese Art-Oriented Digital Comic Media for Pancasila Education Subjects to Improve Learning Outcomes*. 6, 65–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jji.v6i1.96842>
- Aryadnyani, P. V., Widiani, I. W., & Bayu, G. W. (2025). *Media Audio Visual Berbasis Pembelajaran Metakognitif Berbantuan Podcast untuk Meningkatkan Kemampuan Speaking dan Listening Siswa*. 9(1), 69–78. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i1.91543>
- As Sayfullooh, I., Irdamurni, Montessori, M., Bentri, A., Marhadi, A., & Latifah, N. (2024). Integrating Role-playing into Board Games for History Education: Developing Non-digital Media to Boost Social Interaction. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(3), 596–608. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i3.87049>
- Bayu, G. W., Asih, A., Tantri, S., Ayu, I. G., & Manik, A. (2025). *Vocabulary Building Model in Elementary School English Learning*. 6, 205–213. <https://doi.org/10.23887/jji.v6i1.96675>
- Br Sinulingga, J. (2021). Meningkatkan Penguasaan Vocabularies Siswa Melalui Lagu – Lagu Bahasa Inggris Di Kelas Viil-2 Smp Negeri 2 Mardindingding Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016. *ELT (English Language*

- Teaching Prima Journal*), 2(1), 24–59.
<https://doi.org/10.34012/eltp.v2i1.1460>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Erlita, Dea; Iftihal, Nova; Pramiswari, Indyah; Munahefi, D. N. (2026). Pembelajaran Melalui Monopoly Board Game Bernuansa Javanese Culture Terintegrasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. 4(1), 396–402.
<https://jurnal.kolibi.id/index.php/cendikia/article/view/359>
- EYLC Team. (2021). *My Next Words Grade 5 - Student's book for Elementary School* (pp. 1–152).
<https://drive.google.com/file/d/1OBYISySdhzzmmyyAXXNkOnMlbc5N5Mdu/view>
- Fadilah., A. K. R. N. N. A. K. S. P. H. U. S. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fitriyah, Lailatul Aisyah, Siti NurhaliezyaPutri, Mutiara Sihombing, Erulim Gumelar, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran ADDIE dalam Meningkatkan Efektivitas Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (Jipm)*, 3(1), 122–126.
<https://doi.org/10.56854/jipm.v3i1.344>
- Handayani, E. (2024). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.7903>
- Harlina, H., & Yusuf, F. N. (2020). Tantangan Belajar Bahasa Inggris di Sekolah Pedesaan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(3), 325–334.
<https://doi.org/10.17509/jpp.v20i3.28191>
- Haryadi, R., Nuraini, H., Kansaa, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 7(1), 68–73.
<https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.426>
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Hidayati, N. A., & Darmuki, A. (2021). Penerapan Model Auditory Intellectually Repetition (AIR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mahasiswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 252–259.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.959>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Inna Nur Khasanah, Desak Pulu Parmiti, I. G. W. S. (2018). Pengembangan Media

- Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di Sd Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 210. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20292>
- Kadek, N., Mediawadi, D., & Bayu, G. W. (2022). *Media Pembelajaran KOSIFACAY pada Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar*. 5(2), 349–358. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48875>
- Khairani, A. I. (2019). Pendidikan Bahasa. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 1(01). <https://doi.org/10.36709/jb.v1i01.7599>
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Kustanti, D., & Prihmayadi, Y. (2017). Problematika Budaya Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Al-Tsaqafa*, 14(01), 172. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v14i1.1798>
- Kusumayanti, N. P. M., & Bayu, G. W. (2021). Learning Ecosystems with Educational Monopoly Media. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 248. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34629>
- Lestari, S. (2018). Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa Volume 4, Nomor 1, April 2018 PENERAPAN PBL. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 4(April), 53–62. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v4i1.14>
- Lestariningsih, D., Wibawa, S., & Zulfati, H. M. (2024). Boardgame Ular Tangga Berbasis *Augmented Reality* dengan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Keragaman Budaya. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 324–336. <https://doi.org/10.36379/autentik.v8i2.545>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Malik, M. S., & Maemunah, M. (2021). Basic age children's literacy skills (Study of Language Development Analysis for Children aged 7-12 Years in Madrasah Ibtidaiyah (MI) Salafiyah Tajungsari, Tlogowungu District, Pati Regency). *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 6(2 SE-Artikel Asli), 195–214. <https://doi.org/10.19109/jip.v6i2.5754>
- Megawati, F. I., Malikhah, N., Kalikayen, S., Kecamatan, U., & Timur, I. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Board Game Kelas V. 64–75. <https://journal.sinov.id/index.php/sinov>
- Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *D'CARTESIAN*, 7(1), 44.

<https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113>

- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., & Masgumelar, N. K. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Naisya Ramadhani, Wafna Jannata Ulya, Septina Berlian Nustradamus, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Sistematis Literature Review: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>
- Naufal, A. F., Farisna, Y. S., Fitri, A. A., Triasari, A., Lahati, G. S., Qanitah, T., & Pristianto, A. (2023). Penerapan Permainan Step Box Colour Terhadap Peningkatan Konsentrasi dan Daya Ingat Pada Anak Tunagrahita di SLB Anugerah Colomadu. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 135–142. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v3i2.338>
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Nugrahani, I. M., & Anam, K. (2022). Validitas Isi Model Latihan Tenvol Untuk Meningkatkan Kemampuan Smash Bolavoli. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(1), 119. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v5i1.7272>
- Nurjannah. (2019). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4(8), 292–313. <https://media.neliti.com/media/publications/119169-ID-peningkatan-kemampuan-penguasaan-kosakat.pdf>
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Oktavia, M., & Prasasty, A. T. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan. *November*, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Patiung, D. (2017). Peran Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendekatan Komunikatif Di Sma Negeri 1 Sesean Kabupaten Toraja Utara. *Inspiratif Pendidikan*, 6(1), 110. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i1.4921>
- Prastita, I. N., Ratnaya, I. G., & ... (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Perbaikan Mesin Pendingin Refrigerator One Door. ... *Teknik*

- Elektro Undiksha*, 9(2), 104–112. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v9i2.23644>
- Pratiwi, N. L. P., Suarjana, I. M., & Werang, B. R. (2024). Upakara Bali Ethnomathematics Monopoly Media Based on Augmented Reality on Geometry Material. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 379–390. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74367>
- Putra, I. G. W., Agung, A. A. G., & Suwatra, I. I. W. (2019). Pengembangan E-Modul Agama Hindu Untuk Siswa Kelas V SDN 5 Kampung Baru. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.*, 7(2), 1–13.
- Putri, N. K. B. Y., Wulandari, I. G. A. A., & Agetania, N. L. P. (2024). Value Clarification Technique Model Assisted by Media Board Game on Nationality Attitudes of Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(3), 433–442. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i3.91595>
- Ratminingsih, N. M. (2018). Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 19. <https://doi.org/10.17977/um048v24i1p19-28>
- Ratnadi, N. N. A., & Mahardika, I. M. N. O. (2024). Efektifitas Metode Suggestopedia Dalam Meningkatkan Pemahaman English Vocabulary. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(02), 82–89. <https://doi.org/10.53977/ps.v3i02.1559>
- Ruhansih, D. S. (2017). *Efektivitas Strategi Bimbingan Teistik Untuk Pengembangan Religiusitas Remaja* (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibiidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 116. <https://doi.org/10.33394/vis.v11i1-7791>
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995.
- Sari, M. E., Tegeh, I. M., Wayan, N., & Widiastini, E. (2024). *Developing Critical Thinking in Pancasila Education : The Impact of Animation-Based Video Media on Elementary Students*. 7(2), 207–216.
- Sari, S. M., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288–298. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>
- Sarwiningsih, R. (2017). Komparasi Ketepatan Estimasi Koefisien Reliabilitas Tes Ujian Nasional Kimia Provinsi Jambi Tahun Ajaran 2014/2015. *JKPK (Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia)*, 2(1), 34–42.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media

- Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *Dirāsāt: Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam*, 2(2), 192–213. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v2i2.879>
- Sukma, C. W., Margunayasa, G., & Werang, B. R. W. (2023). Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4261–4275.
- Sukma, N., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard Untuk Kelas V Sd. *Jpgsd*, 11(4), 923–934.
- Suriantara, I. G., Tegeh, I. M., & Bayu, G. W. (2022). *Media Pembelajaran Sederhana Monopoli pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar*. 5, 533–545.
- Susanto, Ahsanul Huda; Wulandari, M. D. D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. 09, 689–706. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102>
- SUSWATI, U. (2021). Penerapan Problem Based Learning (Pbl) Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 127–136. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.444>
- Syaipudin, L. (2020). Efektifitas Media Komunikasi di Tengah Pandemi: Respon Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 Kabupaten Tulungagung. *Kalijaga Journal of Communication*, 1(2), 165–178. <https://doi.org/10.14421/kjc.12.06.2019>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tritjahjo Danny Soesilo, Yustinus Windrawanto, Kristin, F., Aurellia Jeslyn, & Adi Nurhidayat. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning dan Penggunaan Board Game Career Racing Dalam Peningkatan Kematangan Karier Peserta Didik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(1), 93–100. <https://doi.org/10.24246/j.js.2025.v15.i1.p93-100>
- Wan Amar Ikram Wan Abdullah, & Kaseh Abu Bakar. (2022). Penguasaan Kosa Kata Menerusi Dimensi Saiz dan Pengukuran Kosa Kata Bahasa Arab di Malaysia. *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences*, 5(1), 2022. <http://www.bitarajournal.com>
- Wati, E., Harahap, R. D., Safitri, I., & Labuhanbatu, U. (2022). Analisis Karakter Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Erna. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 5994–6004. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2953> ISSN

- Wayan, N., Widiastini, E., Rati, N. W., & Sukmayasa, I. M. H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran TKN Berbantuan Komik Digital Terhadap Pemahaman Konsep Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV SDN 4 Banyuasri. 7(02). <https://doi.org/10.62097/ad.v7i02.2541>
- Wayan, N., Widiastini, E., & Yudiana, I. K. E. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Berbantuan Storytelling terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. 4(3), 386–392. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Widiyantara, I. G. R., Gading, I. K., & Bayu, G. W. (2023). Media Game Edukasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. 7, 182–195. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v7i3.75330>
- Widyaputri, P. N. S., & Agustika, G. N. S. (2021). Media Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 45–52. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.32741>

