

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, H. I., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885–1896.
- Annuar, H., Solihatin, E., & Khaerudin. (2025). *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning*.
- Asyiah, D. N. (2017). The Vocabulary Teaching and Vocabulary Learning: Perception, Strategies, and Influences on Students' Vocabulary Mastery. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 9(2), 293–318.
- Azila, M. N., & Febriani, E. (2021). Penggunaan Tingkat Tutur Bahasa Jawa Pada Komunitas Pasar Krempyeng Pon-Kliwon Di Desa Ngilo-Ilo Kabupaten Ponorogo (Kajian Sociolinguistik). *Metahumaniora*, 11(September), 172–185.
- Aznina, N., & Salleh, M. (2017). Struktur Suku Kata Dasar Bahasa Jawa Parit Sulong. *Jurnal Melayu*, 16(1), 1675–7513.
- Baharudin, Ida, F., Sukasih, S., & Wulan, S. C. (2022). Muallimuna : jurnal madrasah ibtidaiyah. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 1–20.
- Budiyani Budiyan, & Sujarwo. (2017). Interactive Learning Multimedia: Enhancing Vocabulary Mastery for Junior High School Students. *Jurnal Kependidikan*, 4(2011), 295–307.
- D Sulistiyowati, N. A. (2025). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di The Influence of Game Based Learning (GBL) Method on the Learning Outcomes of Grade V Students in Pancasila Education Subject. *Action Reseacrch Jurnal Indonesia*, 7(76), 2184 – 2195.
- Desi, N., & Saleh Nurming. (2017). Hubungan antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Kabupaten Majene. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4405>
- Erliyana, R., Dwijonagoro, S., & Muhajirin. (2025). Antusiasme Peserta Didik dalam Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Jawa Teks Anekdot. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 70–83.

- Fadliyani, N. M., Roshayanti, F., & Suprihatini, G. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Puzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5, 106–112.
- Fatmawati, Y., & Wiranti, D. A. (2024). Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2053–2063.
- Gingga, P., Loso, J., StaviniBELIA, Aristanto, Rossa, R., & Citrawati, L. Na. (2024). Game- based learning (GBL). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Holidazia, R., & Rodliyah, S. (2020). Strategi Siswa dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Students ' Strategies in English Vocabulary Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(April), 111–120.
- Islam Kireida Rona, Komalasari Kokom, Siti, M. L., Juwita, & Adnin Ismi. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ideas*, 3(2018), 619–628. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Kangas, M., & Ruokamo, H. (2023). Game-based features in intelligent game-based learning environments: a systematic literature review. *Interactive Learning Environments*, 32(7), 3431–3447. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2179638>
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062.
- Khusniyah, S., Kamilah, W. N., Rahmania, A. N., & Putri, S. T. (2025). Pengembangan Media Papan Bolang Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Jawa. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 8(3), 1094–1103. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1338>
- Kurniawati, N., Waluyati, S. A., & Saputra, A. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII dengan Media Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 10 Palembang. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 5935–5942.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812.

- Madani, E. (2021). Konsep Dasar Pembelajaran Koiy. *Journal of Islamic Education El Madani*, 1, 25–36.
- Maimunah, S., & Kusmiyati. (2025). Dampak Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Pendabah 3. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Mansur, N., Fatimah, & Zulfikri. (2023). Improving Vocabulary Mastery Through Crossword Puzzle. *Datokarama English Education Journal*, 4(1), 51–60.
- Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D / Prof. Dr. Sugiyono*. (2019). Bandung : Alfabeta, 2019. https://lib.umpr.ac.id/opac/detail-opac?id=10440&utm_source=chatgpt.com
- Naja, L. F., Aini, I. N., Qilla, H., Rosyida, F., Putri, D., Achmad, N. F., & Cahyaningtyas, A. P. (2025). Analisis Kesulitan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Di SD Negeri Wates 01. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 7(1), 1–11.
- Nasifa. (2023). Analisis Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 105–114.
- Putri, Wi. A. C., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Rizki, H. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa. *Intergrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Rahini, N. T., Nyoman, S. I., & Wayan, N. I. (2024). Application of Game Based Learning Using Crossword Media in Improving English Vocabulary. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 8–15.
- Rahma, H., & Wiranti, D. A. (2024). Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Krama Kelas V SDN 03 Sekuro. *Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 17–24.
- Ramadhani, F., Ginting, B., & Harfiani, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Non-Digital " Jadul " terhadap Konsentrasi Siswa saat Belajar Mata Pelajaran PAI. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(September), 18–30.
- Nurjanah, S. (2020). (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Kelas IV di MI Al Busyro. *Premiere*, 2(1), 31–42.
- Peraturan Gubernur Nomor 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib Disekolah/Madrasah*. (2014). 9, 1–9.

- Prasetya, N. I. (2025). Game-Based Learning in Programming Courses : A Platform Development for Enhanced Learning Engagement. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(12), 2593–2602. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.12.2455>
- Pristanti, M. D. (2025). *Pengaruh Metode Game Based Learning Berbantuan Media Crossword Puzzle terhadap Kemampuan Melafalkan dan Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri di Surabaya.*
- Rambe, R. N., & Putri, R. T. (2023). Crossword Puzzle Learning Media to Improve Mastery of Indonesian Vocabulary in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 762–768.
- Santoso, B. H. (2011). *Game-Based Learning (GBL).*
- Sari Sri Windy, Munirah, & Haslinda. (2025). Penerapan Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia di Kelas II SD Inpres Hartaco Indah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 242–254.
- Setiawan, B., & Insani, N. H. (2025). Monopoly Media “ Unggah-Ungguh Basa ” on Speaking Skills of “ Bahasa Jawa Ragam Krama ” in Junior High Schools. *Ournal of Educational Research and Evaluation*, 9(3), 463–471.
- Slavin, R. E. (2003). *STUDENT-Centered And Constructivist Approaches To Instruction.* Allyn & Bacon.
- Sri, N., & Nurlina, L. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosakata Ilmiah Peserta Didik melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang Berbasis Digital dalam Pembelajaran Teks Diskusi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 48–56.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & R&D* (p. 110).
- Suhud, A., Woro, W., Samsiarni, & Havid, Ha. (2025). Menjelajahi Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia: Studi Korpus Bahasa Lisan dan Tulis Siswa Sekolah Dasar. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 14(1), 141–155.
- Sutopo, A., & Prayitno, H. J. (2020). The Influence of Vocabulary Mastery, Reading Interest, and Learning Motivation toward Translation Skill. *Universal Journal of Educational Research*, 8(1), 297–303. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080136>
- Uli, B. R., Doly, N. M., & Dermawan, N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Penguasaan Kosakata (Vocabulary) Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif pada

Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas I SD Negeri 090612 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September 2024), 2548–6950.

Videnovik, M., Vold, T., Kiønig, L., Bogdanova, A. M., & Trajkovik, V. (2023). Game - based learning in computer science education : a scoping literature review. *International Journal of STEM Education*. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00447-2>

Wicaksono Yoga Pradana, & Haryadi. (2017). Hubungan Minat Membaca, Penguasaan Kosakata, dan Nilai Rapor terhadap Keterampilan Berpidato Siswa Kelas IX. *Diksi*, 25(3), 69–80.

Zahro, I. A., & Wiranti, D. A. (2025). Efektivitas Media Kartu Peran terhadap Hasil Belajar Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Kelas V SDN 1 Lebak. *Jurnal Pendidikan Guru*, 6(3), 532–543.