

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia dan sastra (basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/74ndone.v3i2.4839>
- Almira, A. (2022). *Perancangan Informasi Permainan Ular Tangga Melalui Media Board Game* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Ary, D., Jacobs, L.C., & Sorensen, C.K. (2010). *Introduction to Research in Education* (8<sup>th</sup> ed.). Wadsworth.
- Avianto, Y.A., & Prasida, T.A.S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Board Game. *Aksara*, 30(1), 133-148. <http://dx.doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148>
- Budiman, M. R. S. B., & Hendrik, M. (2023). Diagnosis Kesulitan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Al-Bathani Sekolah Dasar Muhammadiyah Setiabudi 12 Pamulang. *Cendekiawan*, 5(1), 85-91. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v5i1.327>
- Cohen, L., Manion, L., & Marrison, K. (2007). *Research Methods in Education* (6<sup>th</sup> ed.). Routledge.
- Djamaluddin, A., & Wardana (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Kaaffah Learning Center.
- Eriyanti, R. W., Syarifuddin, K. T., Datoh, K., & Yuliana, E. (2020). *Linguistik umum*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Farhurohman, O. (2017). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23-34. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/primary/article/view/412>
- Fasold, R., & Connor-Linton, J. (2014). *An introduction to language and linguistics*. Cambridge University Press.
- Firdaus, M. R., Nahdi, K., Hamdi, Z., & Sururuddin, M. (2023). Kesulitan Analitik Aspek Berbicara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 26-33. <https://dx.doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15022>
- Fowler, R. (1974). *Understanding Language: An Introduction to Linguistics* (1<sup>st</sup> ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003267836>

- Gereda, A., (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia: Menggunakan Bahasa Indonesia dengan Baik dan Benar*. Edu Publisher.
- Griffee, D. T. (2012). *An Introduction to Second Language Research Methods (Design and Data)*. TESL-EJ Publications
- Gunalan, P., & Mustafa, Z. (2024). Board Games as an Innovative Teaching Tools in Cell Division. *Journal of Science and Mathematics Education in Southeast Asia*, 46, 115-134.  
<https://myjms.mohe.gov.my/index.php/jsmesea/article/view/23796>
- Hanief, Y.N., & Himawanto, W. (2017). *Statistik Pendidikan*. Deepublish.
- Harefa, E., Afendi, A.R., Karuru, P., Sulaeman, Wote, A.Y.V., Patalatu, J.S., Azizah, N., ... Sulaiman. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T.K., Tahrim, T., Anwari, A.M., ... Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Ibda, H. (2022). *Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Era Digital*. Pilar Nusantara.
- Ilham, M., & Wijati, I.A. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Lembaga Academic & Research Institute
- Jain, R.K., Triandis, H.C., & Weick, C.W. (2010). *Managing Research, Development, and Innovation: Managing the Unmanageable* (3<sup>rd</sup> ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Juarnita, M., Helminsyah, Mahmud, T. (2024). Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kecerdasan Berbahasa Pada Siswa Kelas III SD Negeri Jambo Manyang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 5(1).  
<https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/2312>
- Jayamaha, P.L. (2024). Exploring Mixed Reality Board Games as an Innovative Educational Tool for Teaching History in Primary Schools. *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)*, 8(1), 20-40.  
<https://doi.org/10.46328/ijtes.519>
- Khoiruman, M. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2).  
<http://dx.doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>

- Korneeva, A., Kosacheva, T., & Papura, O. (2019). Functions of Language in the Social Context. *SHS Web of Conferences*, 69. EDP Sciences.  
<https://doi.org/10.1051/shsconf/20196900064>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kurniawan, M. S., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika dan strategi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 65-73.  
<https://dx.doi.org/10.30595/v1i1.7933>
- Lestari, N. D. (2022). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Upayanya dalam Menghadapi Tantangan Era Society 5.0. *Edukasi*, 20(2), 162-177. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v20i2.5210>
- Li, W., Liping, P., & Khan, Q. (2018). *Research Methods in Education*. Sage Publications.
- Maryanti, E., Egok, A.S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrag Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Medina, Z.N.A., Zukhaira, Yusf, M., (2019). The Arabic Adventure; Media Board Game untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTS di Purbalingga. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 8(1), 58-66.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>
- Mesra, A., Salem, V.E.T., Polii, M.G.M., Santie, Y.D.A.S., Wisudariani, N.M.R., Sarwandi, ... & Santiari, N.P.L., (2023). *Research & Development dalam Pendidikan*. Mifandi Mandiri Digital.
- Mustadi, A., Amelia, R., Budiarti, W.N., Anggraini, D., Amalia, E., & Susandi, A. (2021). *Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dan Bersastra yang Efektif di Sekolah Dasar*. UNY Press.
- Ningsih, S.M., Kustina, R., & Hayati, F. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak PAUD Usia 5-6 Tahun di TK Bungong Seuleupok Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 5(1). <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/2105>
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., ... & Husen, W. R. (2020). *Pengantar pendidikan dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edu Publisher.

- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Nursalim, I., Permatasari, K.A., Hayati, L., Agustina, R.D., Hidayat, S., & Ummah, Z.N. (2024). *Terampil Berbahasa 4M1B*. Eureka Media Aksara.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pamuji, S.S., & Setyani, I. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Guepedia.
- Priadana, M.S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Ratnaningsih, N.M. (2018). Implementasi Board Games dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 19-28. <http://dx.doi.org/10.17977/um048v24i1p19-28>
- Saleh, M.S., Syahrudin, Saleh, M.S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Sa'adah, R.N., & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Literasi Nusantara Abadi.
- Sahir, S.H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Samsiyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia: Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi*. AE MEDIA GRAFIKA.
- Santoso, I., & Madiistriyatno, H. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Indigo Media.
- Setiawan, U., Malik, A.S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., ... Maldini, C. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Widina Bhakti Persada Bandung
- 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>

- Sudarman (2015). *Statistik Pendidikan*. Mulawarman University Press.
- Sujarweni, W. (2020). *Metodologi Penelitian: Bisnis dan Ekonomi*. PUSTAKABARUPRESS
- Susanto, J. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD. *Journal of Primary Educational*, 1(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>
- Taufina (2021). *Mozaik Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*. Angkasa.
- Weirian, J., Setiawan, T.A., & Utami, B.S. (2019). Perancangan Visual Artwork Board Game Edukasi Membangun Sikap Toleransi. *Jurnal Imajinasi*, 13(2), 43-54. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>
- Widodo, B.S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Sistematis & Komprehensif*. Eiga Media.
- Widyawati, W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya dan Gerak untuk Kelas IV SD*. Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia
- Winarni, E.W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.