

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2022). Penerapan Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Linguistik dan Pembelajaran*, 123-134.
- Andini, A. (2019). Penerapan Permainan Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 67-79.
- Asyrofi, N. R. (2023). Penerapan Metode Intiqaiyyah dengan Bentuk Permainan Tebak Kata dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab . *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Awaliah, I. M. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 244.
- Bawono, Y. (2017). Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah : sebuah kajian pustaka. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 118.
- Damayanti, R. F. (2018). Penerapan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Literasi dan Bahasa Indonesia*, 140-153.
- Dewi, R., & Rahman, A. (2020). Cerita Berantai sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 89-100.
- Dwijandono, & Muhatin. (2022). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas IV SDN Sukowinangun 1 Magetan Tahun Ajaran 2021/2022.
- Edy Kurniawan, M. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Kelas II MI Dwi Dasa Warsa. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 28.
- Farhaeni, M. (2024). Pengaruh Penguasaan Bahasa dalam Membangun Hubungan Sosial dan Peradaban Manusia. *Jurnal Pendidikan dan Budaya*, 45-56.

- Fauzan, M. (2019). Pengaruh Permainan Tebak Kata Terhadap Peningkatan Keterampilan Kosakata Siswa. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 95-107.
- Fauzi, M. (2020). Penerapan Permainan Bahasa Tusuk Kata. *Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1-12.
- Firdaus, D. W. (2018). Pengaruh Wacana Rumpang terhadap Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa*, 90-105.
- Firdaus, R. (2023). Peran Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Linguistik dan Pembelajaran*, 210-220.
- Firman, Hastuti, P., Sukmawati, H. B., & Rahmawati. (2019). Analisis Hubungan Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Memahami Unsur Intrinsik Cerpen Siswa SMP Di Kota Kendari. *Jurnal Kajian Bahasa*.
- Fitriana, L., & Sugiarto, R. (2022). Pengaruh Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 105-120.
- Futihat, E. w. (2020). Pengembangan Media Puzzle Huruf. *Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1-12.
- Habibah, S. (2020). Pengaruh Penguasaan Kosakata Dan Rasa Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris. *Journal of English Language Teaching*.
- Hakim, A., & Pratiwi, L. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Literasi dan Bahasa Indonesia*, 210-220.
- Handayani, S. (2018). Efektivitas Metode Scramble Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca dan Menulis. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 75-90.
- Hanifah, U. (2016). Penerapan Model Paikem Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid"*, 311.

- Harti, S. A. (2017). Penerapan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1-12.
- Hartono. (2020). Pengembangan Kosakata Khusus Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia . *Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1-12.
- Haryanto, P. (2020). Efektivitas Scramble Kalimat untuk Meningkatkan Pemahaman Struktur Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 50-65.
- Hidayah, N., & Nugraha, T. (2019). Efektivitas Media Gambar Seri terhadap Keterampilan Menulis Siswa. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 80-95.
- Irmawati, A. T. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Permainan Bahasa Di Kelas Bahasa Indonesia. *Pendidikan dan Pengajaran*, 150-162.
- KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Oleh Siswa Sekolah Dasar Di Kota Medan. *Jurnal Kajian Bahasa*.
- Kusuma, & Widodo. (2020). Penerapan uji N-Gain dalam mengukur peningkatan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 123-134.
- Lestari, N., & Wulandari, R. (2017). Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Berbahasa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 215-227.
- Mutria Farhaeni, S. M. (2024). Bahasa Dalam Membentuk Interaksi Sosial Dan Identitas Budaya. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*.
- Ningsih, R., & Rahman, A. (2020). Penggunaan Media Permainan untuk Mengasah Kemampuan Berbahasa Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 223-234.
- Nugroho, H. (2020). Penerapan Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 142-153.
- Nurhayati. (2020). Pengaruh Penguasaan Kosakta Umum Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1-10.

- Nurhidayah, S. (2022). Penerapan Permainan Pilih Kalimat untuk Meningkatkan Pemahaman Struktur Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 123-135.
- Nurul, H., & Anggraeni, D. (2016). Penggunaan Gambar Bercerita dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi. *Jurnal Media Pendidikan*, 120-135.
- Oktaria, A. K. (2020). Analisis Hubungan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test.
- Pramono, S. (2021). Peran Bahasa dalam Pembentukan Identitas Sosial dan Budaya. *Jurnal Ilmu Sosial*, 132-145.
- Prasetyo. (2021). Peran uji N-Gain dalam evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 245-257.
- Pratama, A. (2020). Penggunaan Permainan Kartu Bingo Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Siswa . *Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 34-45.
- Purwadi, M. K. (2011). Pengaruh Metode Pembelajaran Permainan Bahasa Peningkatan Kreativitas Anak. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 129.
- Putra, A. (2020). Pengaruh Permainan Scramble Kata terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 45-60.
- Putri, E. W., & Kurniawan, R. (2021). Efektivitas Penggunaan Gambar dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 45-58.
- Rahayu, I., & Permata, S. (2018). Efektivitas Permainan Kartu Wayang Tokoh untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 70-85.
- Rahmat, M. N. (2017). Efektivitas Permainan Menjodohkan Kata untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 120-135.

- Rahmawati, E., & Yulianti, S. (2020). Penerapan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 112-125.
- Ramadhani, R. A. (2020). Efektivitas Permainan Tebak Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Narasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 140-155.
- Russanti, L. (2022). Korelasi Antara Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 07 Seluma.
- Saidah, S. K., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar.
- Samortin, M. (2020). Effects of Gamified Learning Activities in Enhancing Junior High School Students' English Vocabulary Retention. *Institute of Education*.
- Santosa, D., & Arifin, M. (2018). Efektivitas Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 90-105.
- Sari, D. (2020). Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 112-125.
- Serani, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1-10.
- Setiawan, H. (2019). Efektivitas Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendidikan dan Psikologi*, 99-110.
- Sucipto, N. M. (2017). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah : FONEMA*, 104.
- Suryani, E., & Kurniawati, D. (2020). Penggunaan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 215-227.
- Susanti, W. (2020). Permainan Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa: Studi Kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 134-147.
- Sutanto, S. (2021). Permainan Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Keterampilan Komunikasi. *Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 75-88.
- Sutopo. (2020). Pengembangan Kosakata Idiomatik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1-12.

- Syaifudin, M. (2022). Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.
- Wicaksono, B., & Indriani, T. (2016). Penerapan Tebak Gambar dan Bercerita untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 200-215.
- Widodo, S. (2020). Peran Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di Kelas Bahasa Inggris. *Pendidikan Sosial*, 98-110.
- Widyastuti. (2020). Pengembangan Kosakata Khusus Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1-12.