

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA Press.
- Al Faruq, H. A., Wardati, N. K., Abdillah, F. P., & Putri, S. I. (2025). Efektivitas Flashcard Digital Sebagai Media Pedagogis dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris: Systematic Literature Review. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 10(3), 814–820. <https://doi.org/10.30591/jpit.v10i3.8668>
- Alamsyah, K., Setiantoro, W. T., Oeleu, J. J., Faisal, & Utami, A. K. (2024). Analisis Program Layanan Pemesanan Perjalanan Digital pada Aplikasi Agoda dengan Metode Skala Likert. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 3, 864–872.
- EF Education First. (2025). *EF EPI 2025: Indeks kemahiran bahasa Inggris EF (EF English Proficiency Index)*. Tersedia di www.ef.com/epi
- EYLC Team. (2021). *My Next Words Grade 2 - Student's Book for Elementary School* (F. Fanana & N. Iffah, Trans.). Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek.
- Febriani, A., Oktavia, R., Dwi Utami, R., & Satrial, A. (2025). Journal of Islamic Early Childhood Education The Role Of The School Environment In Early Childhood Language Development. *Journal of Islamic Early Childhood Education (JIECE)*, 3(1), 21–29. <https://jurnal.staiyastispadang.ac.id/index.php/JIECE/index>
- Febriansyah, M. F., & Sumaryana, Y. (2021). Pengembangan aplikasi media pembelajaran sekolah dasar menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Informatics and Digital Expert (INDEX)*, 3(2), 61–68. <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics>
- Firmansyah, I. J. E., & Yamasari, Y. (2022). Rancang bangun game edukasi ular tangga kepramukaan berbasis Android. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 04(2), 207–218. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v4n02.p207-218>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hutasuhut, N., & Albina, M. (2025). Instrumen Penelitian Pendidikan. *BLAZE : Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 3(3), 177–190. <https://doi.org/10.59841/blaze.v3i3.2976>
- Khomsin, & Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris Pada

- Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Korenar, M., & Pliatsikas, C. (2023). L2 Acquisition and Neuroplasticity: Insights from the Dynamic Restructuring Model. In K. Morgan-Short & J. G. van Hell (Eds.), *The Routledge Handbook of Second Language Acquisition and Neurolinguistics* (pp. 191–203). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003190912-14>
- Lubis, J. P., Fitri, N. Z. N., & Ridwan, S. C. (2024). Pentingnya menguasai bahasa Inggris dan faktor yang mempengaruhi kemampuan berbahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3599–3605.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12553>
- Mahendra, F. E., Rusani, I., Maryam, A., Andini, R., & Yuliani, N. (2024). Analisis Kemampuan Penyelesaian Soal Modus Median Dan Mean Mahasiswa Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Statistik Di Universitas Muhammadiyah Sorong. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 13(2).
- Oscar, S., & Sutanto, I. (2024). Rancang Bangun Game Mobile Pencarian Jejak Untuk Pembelajaran Pramuka Menggunakan Metode Pengembangan Game Development Life Cycle (GDLC). *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(3), 1022–1035. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i3.710>
- Putera, A. S., Sari, B. N., & Susilawati. (2025). Implementasi Game Edukasi Dalam Menunjang Pembelajaran Pengenalan Hewan Mamalia dan Reptil Menggunakan Rpg Maker (Studi Kasus Sdn Tunggakjati IV). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(3), 75–81.
- Putri, A. G., Muhimmah, H. A., Zuhdi, U., & Setiawan, R. (2025). Pengembangan Media Game Edukasi “Ethnotopia” Berbasis Roblox dengan Pendekatan Etnopedagogi untuk Integrasi Kearifan Lokal Trenggalek dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(11), 2878–2891.
- Ramadhani, A. S., & Handayani, I. (2025). Analisis Kualitas Instrumen Minat Belajar dalam Pembelajaran Matematika: Pendekatan Model Rasch. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 17(1), 353–367.
<https://doi.org/10.26618/sigma.v17i1.18344>
- Saputri, I. N., Kintani, P. A., Nabilasari, I., Kurniasari, N. H., Widodo, Y., & Aprianti, K. (2024). Penerapan game edukasi ular tangga berbasis web terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut anak. *Jurnal Kesehatan Gigi Dan Mulut (JKGM)*, 6(1), 105–110.
<https://doi.org/10.36086/jkgm.v6i1.2153>
- Setiawan, E. W., Saifudin, I., & Bakti, B. S. (2024). Pengembangan Game Edukasi Animal Menggunakan Construct 2 sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris (Studi kasus: SDN Kertonegoro 04 Jember). *Jurnal Smart*

Teknologi, 5(6), 741–749.
<https://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JST/article/view/23497>

- Setiawan, M. N., Fatahillah, A., & Adawiyah, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Lectora Inspire dan Plotagon pada Materi SPLDV untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Tadris Matematika*, 6(2), 275–290. <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.2.275-290>
- Siahaan, F. (2022). The Critical Period Hypothesis of SLA Eric Lenneberg's. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 40–45. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.77>
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Syifauz, M. Z. A., Manurung, P., N P, R. F., & Setiyawan, M. (2024). Desain dan implementasi aplikasi boardgame edukatif ular tangga berbasis digital untuk anak sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional AMIKOM Surakarta (SEMNAS)*, 1127–1139. <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/753>
- Yusuf, F., Handayani, R., AP, N., Mulqi, T., Kartini, I., & Ronrong, N. (2025). PKM Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Inovatif: Kartu Ular Tangga yang Digamifikasi untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata di Sekolah Dasar. *Abdimas Langkanae*, 5(2), 431–444.