

REFERENCES

- Adharyanty, W., & Riska, S. Y. (2020). *Pengembangan media pembelajaran game kosakata Bahasa Inggris*. STMIK Asia Malang Press. Malang.
- Ahmad, H. (2020). *Praktek statistika SPSS*. Academia Press. Indonesia
- An-nisa, N., & Suwartono, T. (2020). *Factors affecting EFL students' vocabulary learning*. Journal of Applied Linguistics, 0316
- Alabsi, T. A. (2016). *The effectiveness of role play strategy in teaching vocabulary*. Theory and Practice in Language Studies, 6(2), 227–234. Madinah: Academy Publication.
- Bavi, F. (2018). *The effect of using fun activities on learning vocabulary at the elementary level*. Journal of Language Teaching and Research, 9(4), 629–639. Iran: Academy Publication.
- Cahyani, I., Haerudin, D., & Mulyati, Y. (2021). *The effectiveness of educational games in Indonesian language learning: A quasi-experimental study*. Journal of Physics: Conference Series, 1764(1), 012138
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.)*. Lawrence Erlbaum Associates. New Jersey
- Darmasyah (2011). *Strategi pembelajaran menyenangkan dengan humor*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hidayat, N., & Prasetya, A. (2024). *Mobile learning melalui Buku Digital Interaktif (BUDIN) untuk peningkatan penguasaan kosa kata*. Universitas Dr. Soetomo Press. Surabaya.
- Jaya, I. (2020). *Penerapan statistik untuk penelitian pendidikan*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press. Oxford.
- Lahadisi (2014). *Inkuiri: Sebuah strategi menuju pembelajaran bermakna*. Jurnal Al-Ta'dib, 7(2), 85–98

- Layyinah, L. (2017). *Menciptakan pembelajaran fun learning based on scientific approach dalam pembentukan karakter peserta didik pada pembelajaran PAI*. TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education, 4(1), 1–9
- Mayer, R. E. (2019). *Computer games in education*. Annual Review of Psychology, 70, 531–549.
- Mawarni, A. M., Suwandi, & Susanto, D. A. (2021). *The effectiveness of fun game Kahoot as a media in the teaching of vocabulary*. Journal of English Language Teaching, Linguistic and Literature Studies, 1(2), 133–145. Manado.
- Mulyadi, A. (2021). *Permainan bahasa: Media pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). *Foundations of game-based learning*. Educational Psychologist, 50(4), 258–283.
- Priyasudiarja, Y., & Purwaningsih, Y. S. (2024). *70 English games fun & learning*. Penerbit Andi.
- Purnomo, B. (2022). *Gamification: Membuat belajar seasyik bermain game*. Andi Publisher.
- Ramadhan, S. (2023). *Strategi pembelajaran kosakata melalui game edukasi di era digital*. Prenada Media. Jakarta.
- Ratmaningsih, N. M. (2017). *Permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Inggris*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Rosalina, I. (2012). *Efektivitas program nasional pemberdayaan masyarakat mandiri perkotaan pada kelompok pinjaman bergulir*. Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat, 1(1), 1–8.
- Sari, D. P. (2021). *Fun English learning: Kreativitas mengajar kosa kata di era digital*. Lingkar Media.
- Sartika, D. (2019). *Analysis of students' proficiency in English language learning*. Getsempena English Education Journal (GEEJ), 6(2), 248–257
- Setiawan, R. (2025). *Edutainment: Bermain sambil belajar di Sekolah Dasar*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sudarmaji, I. (2022). *Peningkatan penguasaan kosakata: Media dan metode di kelas Bahasa Inggris*. Bumi Aksara. Jakarta.

- Sugiyono (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Susaniari, & Ambawati. (2024). *A systematic review on the implementation of game-based learning to increase EFL students' motivation*. Journal of English Language and Education (JELE).
- Wahyuni, S. (2023). *Digital games in language teaching: Praktik dan implementasi di Indonesia*. Deepublish. Yogyakarta.
- Wardiah, M. L. (2016). *Teori dan kajian manajemen: Efektivitas organisasi pendidikan*. CV Wahana Resolusi. Bandung.
- Yunus, M. M., Salehi, H., & Amini, M. (2016). *Impact of using CALL on Iranian EFL learners' vocabulary knowledge*. English Language Teaching, 9(1), 173–182.