

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Adawi, R. 2014. Kesulitan Membedakan Bunyi Vokal Bahasa Prancis. *Jurnal Bahasa Unimed*. 25(4) : 1-14.
- Adri, R. F. (2020, Januari). Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamaiah Dasar. *Jurnal UMSB Menara Ilmu*, 14(1), 81-85. Retrieved Desember 4, 2024, from <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/1742>
- [Amazon.fr](https://www.amazon.fr/Le-Jeu-fran%C3%A7ais-Cartatoto/dp/B083T4X5CR?th=1), 2025. *Cartatoto Conjugaison - Jeu de Cartes éducatif Dès 5 ans - Apprendre à conjuguer Les verbes*. Amazon.com Inc. ou ses affiliés. <https://www.amazon.fr/Le-Jeu-fran%C3%A7ais-Cartatoto/dp/B083T4X5CR?th=1>. (Diakses pada: 23 Juni 2025).
- [Amazon.fr](https://www.amazon.com/Dixit-Board-Game-Award-Winning-Storytelling/dp/2914849656), 2025. *Dixit Board Game - The Award-Winning Game of Imagination and Creativity! Fun Family Storytelling Game for Kids & Adults, Ages 8+, 3-6 Players, 30 Minute Playtime, Made by Libellud*. <https://www.amazon.com/Dixit-Board-Game-Award-Winning-Storytelling/dp/2914849656>. (Diakses pada: 30 Juni 2025).
- [Amazon.fr](https://www.amazon.com/JApprends-Lire-Avec-Julie-French/dp/2011690420), 2025. *J'Apprends a Lire Avec Sami ET Julie (French Edition)*. Amazon.com, Inc. or its affiliates. <https://www.amazon.com/JApprends-Lire-Avec-Julie-French/dp/2011690420>. (Diakses pada: 30 Juni 2025).
- [Amazon.fr](https://www.amazon.fr/Japprends-avec-Sami-Julie-familles/dp/2017015717), 2025. *J'apprends avec Sami et Julie : Jeu des 7 familles + bataille*. <https://www.amazon.fr/Japprends-avec-Sami-Julie-familles/dp/2017015717>. (Diakses pada: 30 Juni 2025).
- Ananda, E. P. 2023. Daya Minat Dalam Penggunaan Bahasa Inggris Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Masyarakat Indonesia. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*. 1(2): 172-184.
- Anggiani, M. T, & Yasa, I. N. P. 2023. Pengaruh Objektivitas, Independensi, Pengetahuan dan Pengalaman Kerja terhadap Kualitas Audit (Studi Empiris pada Kantor Akuntan Publik di Bali). *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Humanika*. 13(2) : 240-251.



18. Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis}. *Jurnal Ilmu* : 176-186.

rosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta,

Cartatoto-Conjugaison Conjugaison - 110 cartes pour s'entraîner aux conjugaisons du programme de CP, CE1 et CE2. (n.d.). Didacto. Retrieved December 6, 2024, from <https://www.didacto.com/jeux-grammaire-orthographe-conjugaison/4954-cartatoto-conjugaison-3114520065245.html>

Chaer, A. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Copainsdavant.linternaute, 2024. Fabienne Deguelle (Mathé). CCM Benchmark. <https://copainsdavant.linternaute.com/p/fabienne-deguille-mathe-7048308> (Diakses pada: 23 Juni 2025).

Creswell, J. 2018. *Research Design*. SAGE Publication, Inc. United States of America.

Creswell, J. W., 2014. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.

CNN Indonesia. (2024, July 2). Apa Itu Acara Clash of Champions yang Viral di Media Sosial? *CNN Indonesia*. https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20240702121307-220-1116603/apa-itu-acara-clash-of-champions-yang-viral-di-media-sosial#goog_rew_ar_ded

Dicky, R. R. 2019. Kesulitan Belajar Bahasa Prancis Siswa Kelas X Di Smk Angkasa 2 Jakarta. *Thesis*, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.

Dixit. (n.d.). Libellud. Retrieved Desember 8, 2024, from <https://www.libellud.com/en/our-games/dixit/>

Dongen, N. V. & Sikorski, M. 2021. *Objectivity For The Research Worker*. European Journal for Philosophy of Science (2021) 11(93) : 1-25.

Djamaludin, A, dan Wardana. 2019. Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Peningkatan Pedagogis. CV. Kaaffah Learning Center, Pare-Pare.

Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt16xwcf>

Effendy, E., Aisyah, N., Manurung, R. S., & Nasution, R. (2023). Konsep Informasi, Konsep Fakta, dan Informasi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 5723-5729. Retrieved Desember 3, 2024, from <http://universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/14609>



ə, M., Kostucki, A., & Thiévenaz, O. (2018). *Grammaire du français - Niveau intermédiaire (A2/B1) - Livre + CD + Application*. CLE Internati.

(n.d.). *J'APPRENDS AVEC SAMI ET JULIE : JEU DES 7 BATAILLE*. hachette education. Retrieved December 7, 2024,

from <https://www.parascolaire.hachette-education.com/livre/japprends-avec-s-ami-et-julie-jeu-des-7-familles-bataille>

- Hasbiyallah, dan Al-Ghifary, D. F. 2023. Memahami Manajemen Belajar dan Pembelajaran pada Pendidikan. *Gunung Djati Conference Series*, 22:(470-479).
- Inanna, Rahmatullah, & Hasan, M. (2021). *Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Tahta Media Group.
https://eprints.unm.ac.id/21188/1/FIX%20BUKU%20EVALUASI%20PE_M_BELAJARAN.pdf
- KBBI VI Daring (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Compiler). (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran>
- Kumar, R., 2019. *Research Methodology: A Step-by-Step Guide for Beginners* (Vol. 4). Sage Publications Limited.
- Lotfie, M, M. 2019. *Quasi-Experiments*. Dalam: Othman, J dan Lotfie M, M (eds.), *Research Design for Language Studies*. University of Malaya Press, Kuala Lumpur, pp. 161-175.
- Maemonah. (2018). *Asesmen Pembelajaran*. PGMI Press UIN SUKA.
- Maidiana. (2021, Juni). Penelitian Survei. *ALACRITY : Journal Of Education*, 1(2), 20-29. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.23>
- Mivtakh, B, A, N. 2023. Teori Tata Bahasa Generatif Transformatif Chomsky serta Aplikasinya dalam Gramatikal Bahasa Arab. *ALLAIS: Journal of Arabic Language and Literature Studies*. 2(1) : 67-79.
- Nanjaya, R. (2024, Agustus). Teka-teki Silang Sebagai Media Peningkatan Kosakata dan Minat Belajar Bahasa Bugis Siswa Kelas V SD Negeri 81 Kota Parepare. *Skripsi Fakultas Ilmu Budaya*.
- Ningsih, R. P. & Hasbi, M. 2024. Pengaruh Penggunaan Bahasa Inggris Pada Penamaan Produk dalam Peningkatan Nilai Jual Produk Pada Pelaku UMKM Kuliner Online di Banjarmasin. *Neraca Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 10(1) : 75-85.
- Nurhidayah, F. 2014. Keefektifan Penggunaan Media Permainan Kartu Kata Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X 1 Imogiri Bantul. *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta,
- ...gunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan ...
...graf Bahasa Prancis Bagi Siswa Kelas XI sma Negeri 4
...ultas Ilmu Budaya/Program Studi Bahasa dan Sastra Prancis.
...ersitas Brawijaya, Jawa Timur.



- Prancis di Indonesia, Timor Leste, dan ASEAN, 2013. Di Foire de Paris, para Penemu Bersaing dalam Lomba Karya Cipta Lépine. Prancis di Indonesia, Timor Leste, dan ASEAN. <https://id.ambafrance.org/Di-Foire-de-Paris-para-Penemu>. (Diakses pada: 23 Juni 2025).
- Pravitasari, E. A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(3) : 489-495.
- Puspitasari, Y. 2019. Analisis Penerapan Linguistik Struktural Dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Tingkat SMP/MTS Kelas VIII. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya. Lingua*. 15(2) : 125-134.
- Pustaka Pelajar. 2010. John W. Creswell, Research Design. Pendekatan Kualitatif. Kuantitatif dan Mixed Edisi III. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2024, Februari). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd*, 2(1), 1-11. Retrieved Desember 8, 2024, from <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>.
- Rochmawan, M, R. 2023. Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Permainan untuk Anak Usia Dini: Studi Literatur. *Sentra Cendekia*. 4(2) : 100-108.
- Rohmawati, A. (2015, April). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15-32. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091>
- Ruangguru, 2024. *Clash Of Champions*. <https://www.ruangguru.com/event/clash-of-champions>
- Schwarz, A., & Hunter, R. 2012. *The Role of Event Managers in Sports Competitions*. *Sport Management Review*, 15(2), 143-157.
- Sugiyono. 2007, Metodologi Penelitian Bisnis. PT. Gramedia, Jakarta.
- Supriyadi. 2014. Sintaksis Bahasa Indonesia. Gorontalo: UNG Press.
- Susanto, N. 2017. Hakikat dan Signifikansi Permainan. *Jendela Olahraga*. 1(2) : 99-104.



ri-Teori Linguistik. Prodi Sastra Inggris Fakultas Adab dan Ilmu Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta.

1. Pengaruh Penggunaan Media Game pada Pembelajaran Fisika Secara Daring dan Luring di MTs N 1 Gorontalo. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran*. 3(3) : 10-17.

Weinberg, R. S., & Gould, D. 2014. *Foundations Of Sport and Exercise Psychology. Human Kinetics.*

Wulandari, I, et al. 2020. efektivitas Permainan Kartu sebagai Media

Pembelajaran Matematika. *E-Dimas, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.* 1(2) : 127-131.

Yus. A. 2013. Bermain sebagai Kebutuhan dan Strategi Perkembangan Diri Anak. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI.* 8(2) : 153-158.

Zaini, M. 2021. Manajemen Pembelajaran Kajian Teoritis dan Praktis. IAIN Jember Press, Kupang Krajan.

