

Daftar Pustaka

- Putri, A. G., et al. (2025). Pengembangan Media Game Edukasi “Ethnotopia” Berbasis *Roblox*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Nurpadilah, Siti, dkk. “Kemampuan Menulis Teks Negosiasi dengan Menggunakan Metode Picture and Picture di SMK”. *Jurnal Parole*. 1. 2018
- Mulyatiningsih, Endang. Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik. Yogyakarta: UNY Press. 2012
- Utami, Rusmawati, Eriyani, dkk (2024) “Analisis Keterampilan Berbicara dalam Gerakan Literasi Antiperundungan Melalui Bermain Peran pada Anak Usia 6-12 Tahun di Rprtra Beringin Indah Rawamangun”
- Panggabean, Suvriadi, dkk. “Pengaruh Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Pertiwi Medan”. *Jurnal MathEducation Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 89-96
- Lestari, Laila Tri, dkk. “Pengembangan Bahan Ajar Teks Negosiasi dengan Pendekatan Konstruktivisme berbasis Kecakapan Personal pada Siswa”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 7, No. (2) November 2021
- Hidayati, Atie. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V SD Padurenan II di Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017”. *Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar”* Vol. V No. 2 Juli 2018
- Darmuki, Agus, dkk. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif tipe Jigsaw pada Mahasiswa PBSI tingkat I-B IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019”. *Jurnal Kredo* Vol. 2 No. 2 April 2019
- Karima, Karimna Isya. “Penerapan Metode *Edutainment* melalui Permainan Simak-Ulang-Ucap untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab”. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab* Vol. 2 No. 1 | 58-68
- Kadafi. Tito Tria. “Pengembangan Media Permainan Kartu Berembug terhadap Peningkatan Keterampilan Memproduksi Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 9 Kota Tangerang Tahun Pelajaran 2021/2022”. Skripsi

- Priyant, Nuning Anis. "PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATERI NEGOSIASI MELALUI METODE PEMBELAJARAN TWO-STAY TWO-STAY SISWA KELAS X TKR SMK SULTAN AGUNG 1 TEBUIRENG JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2018". Sastronesia: Jurnal Program Studi Bahasa & Sastra Indonesia. Volume 6 No. 2, 20
- Budiana, Nurchalistiani. "Pengembangan Materi Ajar Berbicara Berbasis Web untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI di SMA". Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMANTIKS) 2019. "Kajian Linguistik pada Karya Sastra"
- Noviyana Sari dan Maryatun, Pengaruh Penggunaan Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Kelas X Semester Genap SMK Negeri 1 Metro Tahun Pelajaran 2015/2016, (Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro. Vol.4. No.2. 2016), h. 70
- Nida Wahyuni, Penggunaan Metode Drill Dalam Pembelajaran Matematika. (Jurnal PPs Universitas Cokroaminato Palopo. Vol 02, NO.1, 2013), h. 401
- Safitri, R. (2019). Pengaruh Metode Drill Terhadap Hasil Smash Siswa Ekstrakurikuler Permainan Bulutangkis Smk Negeri 1 Lemahabang Kecamatan. 1(2), 68– 76
- Linguist, Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa (Bandung: Angkasa, 2021), h. 3.
- Tarigan, Henry Guntur. Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa (Cetakan ke-8). Bandung: Penerbit Angkasa. 2013.
- Harijanti, Sutji. Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia. Semarang: Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2020
- "Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita melalui Media Audio Visual VCD pada Anak Kelompok B PAUD Dharma Wanita Kabupaten Bengkulu Tengah." Jurnal Ilmiah Potensia, Vol.2, No.2 (2017), h.140

- Hidayat, R., & Kurniawan, D. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–55
- Suherli, S., Kusmana, S., & Gloriani, Y. (2017). *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK Kelas X (Edisi Revisi)*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesi
- Nugroho, R. A., & Sari, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Roblox* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 5(1), 56–68
- Mindarta,E,K. (2025). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis *Roblox* Studio Pada Mata Pelajaran Chassis Otomotif Pada Siswa SMKN di Kota Malang.
- Magdalena, Ina et al. 2021. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi.” *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 3(2): 312–25
- Azzahra, Murjainah, Suriadi. PENGARUH PENGGUNAAN *ROBLOX* GAMESEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 68 PALEMBANG.(2025), h
- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers and Education*, 147. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>