

DAFTAR PUSTAKA

- Achyanadia, S. (2016). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Sdm. In *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11-21.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16 (1), 98-107.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*, 3(1), 35-44.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 191-202.
- Aminu, Y. (2020). Pengemabngan Model Jerold Melalui Kartu Kalimat Untuk Meningkatkan Menulis Karangan Siswa Kelas V SD. *Jurnal Syntax Idea*, 2(2), 98-103.
- Andi Ibrahim. 2018. Metodologi Penelitian. Makasasar: Gunadarma Ilmu.
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Alam, T. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 9(20), 174-187.
- Asmariyani, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Keislaman Dan Peradaban*, 5(1), 25-42.
- Batubara, H. H. 2020. MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF. Semarang: Fatawa Publishing.
- Daryanto, J., Karsono, & Matsuri. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Temabng Macapat Berbasis Video Interaktif Joko Daryanto, Karsono, Matsuri. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 59-65.
- Diba, F., & Muttaqien, N. 2019. PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK.. Jakarta: Pustakapedia.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *E-Journal Univesitas Pendidikan Indonesia*, 19(1), 34-43.
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(20), 25-34.

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. 2021. Media Pembelajaran. Makassar: Tahta Media Group.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1-6.
- Khairani, M. . (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, Vol 10, No. 2, h. 95–102.
- Laelasari, E., Dyah, L., & Kartini, T. (2018). Model Gamifikasi Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring. Bandung: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Laely, P. (2019). Peran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dalam Persebaran Ilmu Pengetahuan dan Pendidikan di Indonesia, 1-11.
- Lantu, R. Z., & Irfana, T. B. (2019). Kepemimpinan dan Kepuasan Kerja Dampaknya Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Ilmiah Manajemen Ubhara*, 1(1), 54-63
- Lestari & Kurnia, Y. C., S. (2020). Body dissatisfaction dan keterkaitannya dengan subjective well-being pada perempuan masa emerging adulthood. *Mediapsi*, 6(2), 86-93.
- Mailani, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Matematika Kelas Rendah Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(4), 204-215.
- Mailani, E., Simanihuruk, A., & Manurung, I. F. U. (2019). Pengembangan Media Berbasis Interactive Audio Interaction (IAI) Bagi Mahasiswa PGSD Unimed. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 9(4), 290-299.
- Mudiana, dkk. (2022). Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 383–392.
- Mu'izzuddin, M. 2020. Model Desain Pembelajaran Bahasa Arab. Banten: UIN SMH Banten.
- Nasution, M. (2018). Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne. *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, 6(2), 112.
- Nurfadhillah, S. 2021. Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Bojong: CV Jejak (Jejak

Publisher).

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT. Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Nora Amal Jaya, H.E. (2021). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan teknologi Informasi. Banten: Surya Kencana.
- Oka, G. P. A. 2022. Model Konseptual Pengembangan Model Pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32.
- Purniasih, N. K. D., Darmawiguna, I. G. M., & Agustini, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Sumber Energi Berorientasi Gamifikasi Untuk Siswa Kelas 4 North Bali Bilingual School. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 1–10.
- Raihan. 2017. Metodologi Penelitian. Jakarta: Universitas Islam Jakarta.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. 2016. Media Pembelajaran. Bekasi: CV. Nurani.
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul Media Pembelajaran. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati bandung*, 2013-2015
- Shinta, L. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Kreativitas pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 69 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 133-143.
- Sugiyoni. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Cv Alfabeta.
- Sukmawati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN Wonorejo 01. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 2(2), 49–59.
- Suryani, Nunuk, Setiawan, Achmad, Putra, A. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Palangkaraya: PT Remaja Rosdakarya.
- Taufina. 2016. Mozaik Keterampilan Berbahasa Sekolah Dasar. Medan: CV. Angkasa.
- Verawaty, E., & Zulqarnain. 2021. Bahasa Indonesia Bergerak Bersama. Jakarta: Pusat Perbukuan.