

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bowen, G. A. (2009). *Document analysis as a qualitative research method*. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40.
- Creswell, J. W. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, A., & Muhlisrarini. (2019). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran*. Malang: UM Press.
- Hidayat, R. (2019). Pembelajaran Menulis Berbasis Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8(2), 45–53.
- Kemendikbud. (2020). *Kurikulum Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kerlinger, F. N. (2006). *Asas-Asas Penelitian Behavioral*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prensky, M. (2018). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Prensky, M. (2018). *Education to Better Their World: Unleashing the Power of 21st-Century Kids*. New York: Teachers College Press.
- Rahmawati, D., & Nugroho, A. (2021). Game-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 22–30.
- Rahmawati, D., & Putra, R. (2021). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menulis. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–156.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2022). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, N. (2022). Game-based learning untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa SD. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 5(1), 33–42.

- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, P. (2017). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Wordwall. (2023). *Wordwall: Create Better Lessons Quicker*. Diakses dari <https://wordwall.net>
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications*. Thousand Oaks: Sage.