

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). Pengaruh media pembelajaran macromedia flash terhadap hasil belajar siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 18(02), 102-109.
- Angelica, W., & Afriani, I. A. H. (2024). Engaging indonesian elementary school students in reading activities through web-based educational games. *English Language Teaching Methodology*, 4(3), 470-481.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, 3(1), 35-44.
- Bunga, V., & Munajah, R. (2024). Analisis kesalahan kalimat berimbuhan dalam teks narasi karangan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SD Yasporbi III Pasar Minggu Jakarta Selatan. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 103-117.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Daniel, K., Msambwa, M. M., Antony, F., & Wan, X. (2024). Motivate students for better academic achievement: A systematic review of blended innovative teaching and its impact on learning. *Computer Applications in Engineering Education*, 32(4), e22733.
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140-153.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-6
- Goliah, M., Jannah, M., & Nulhakim, L. (2022). Komponen kurikulum pembelajaran khususnya pada muatan 5 bidang studi utama di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11445-11453.
- Hamdani, A. R., Dahlan, T., Indriani, R., & Karimah, A. A. (2021). Analisis pengaruh penggunaan model problem based learning terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 751-763.
- Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart learning environments*, 10(1), 10.

- Lampropoulos, G., & Kinshuk. (2024). Virtual reality and gamification in education: a systematic review. *Educational technology research and development*, 72(3), 1691-1785
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). Analisis penggunaan jenis-jenis media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Bunder III.
- Mese, C., & Dursun, O. O. (2019). Effectiveness of gamification elements in blended learning environments. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 20(3), 119-142.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554-559.
- Novianti, A. E. (2024). Meningkatkan kemampuan membaca, menulis dan berbicara dalam Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar melalui gamifikasi. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(2), 612-630.
- Sailer, M., & Sailer, M. (2021). Gamification of in-class activities in flipped classroom lectures. *British journal of educational technology*, 52(1), 75-90.
- Sanz-Martos, S., Álvarez-García, C., Álvarez-Nieto, C., López-Medina, I. M., López-Franco, M. D., Fernandez-Martinez, M. E., & Ortega-Donaire, L. (2024). Effectiveness of gamification in nursing degree education. *PeerJ*, 12, e17167.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: Populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1-12.
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya keterampilan berbahasa indonesia pada kegiatan pemebelajaran sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5).
- Tsurayya, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pemanfaatan media interaktif berbasis baamboozle pada pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Bahasa*, 6(2).
- Tondang, B., Sitorus, H. A., Tambunan, I. F., Saragih, M. P., & Amirah, N. (2024). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(6), 1173-1184.

- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri analitik bidang melalui aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317-326.
- Widyawati, R., & Purnomo, H. (2025). Analisi kesulitan penulisan kata berimbuhan pada mata pelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 13(a), 329-337.
- Qulub, M., Utami, E., & Sunyoto, A. (2020). Stemming kata berimbuhan tidak baku bahasa Indonesia menggunakan algoritma jaro
- Yanti, F. R., & Caska, C. (2025). Penerapan model pembelajaran jenis TGT dengan menggunakan aplikasi baamboozle untuk meningkatkan hasil belajar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 8888-8897.