

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A., & Agung, G. (2014). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Aspahani, E. L., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Rancangan Media E-Poster Berbasis Website Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 158–167. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25458>
- Ayuni, V. S., Munandar, H., & Junita, S. (2020). Pengembangan Media Poster Pelestarian Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Tema 6 Subtema 3. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–14.
- Az' Zahra, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Poster Interaktif Berbasis Android Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 131–144. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1066>
- Bashir, F. A., & Bramastia. (2022). Implementasi Game Based Learning Berbasis Digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8070–8083.
- Burhan, A. S., & Anggapuspa, M. L. (2021). Analisis Makna Visual pada Poster Film Bumi Manusia. *Jurnal Barik*, 3(1), 235-247.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Laksita Indonesia.
- Candiasa, I. M. (2011). *Statistik Multivariat Disertasi Aplikasi SPSS*. Undiksha Press.
- Chou, Y. K. (2015). *Actionable gamification: Beyond point, Badges, And Leaderboards*. Gamification Pioneer & International Keynote Speaker.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Destiara, M. (2020). Analisis Kepraktisan Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Islam-Sains Berbantuan Media Augmented Reality. *Proceeding Antasari Internaition Conference*, 1(1), 59–64.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What is Known, What is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1–15.
- Efendi, D., Sesmiarni, Z., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., & Indonesia, S. B. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 90–98.
- Ekawarna. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Gaung Persada Press.
- Fadilla, D. A., Nurfadhilah, S., Studi, P., Pendidikan, T., & Indonesia, U. P. (2021). Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 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(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/jpi.052.05>
- Fathona, S., & Zudan. (2014). *Pembelajaran Sains*. Ombak. <http://dx.doi.org/10.1186/s13662-017-1121->
- Ferayani, E., Noviyanti., & Laksana, R. B. (2023). Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(03), 125-132.
- Fiteriani, I., Ningsih, N. K., Irwandani, I., Santi, K., & Romlah, R. (2021). Media Poster dengan Pendekatan Etnosains: Pengembangan Bahan Ajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(4), 540–554. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i4.20984>
- Habeahan, K. N. B., Zahara HHarahap, S., & Pgsd Fkip, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa the Effect of Using Poster Media on Student Learning Outcomes in Subjects Ipa Class Iv At Sdn 067246 Medan Tuntungan T.P 2022/2023. *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, 2(Mei), 1–8.
- Haryono, A. D. (2015). *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Genius dan Pustaka Inspirasi.
- Hasnun, A. (2006). *Pedoman Menulis untuk Sisw SMP dan SMA*. Andi.
- Hermawan. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. UPI Press.
- Hess, G., Brook, E. (1998). The Class Poster Conference as a Teaching Tool. *Journal of Natural Resources and Life Sciences Education*, 27(1): 255-258.
- Hidayat, S., Apriliya, S., & Fauziyaturrosyidah, A. (2021). Metode Gamification Sebagai Solusi Fenomena Learning Loss Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: A Literatur Review. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5.
- Ibrahim. (2001). *Media Pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, tv, dan penulisan naskah slide. (Bahan sajian program pendidikan akta mengajar III-IV)*. FIP-IKIP Malang.
- Jariah, A., Nasar, A., & Harso, A. (2018). Efektivitas Pendekatan Saintifik Berbasis Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas X Mia Man Ende. *Jds*, 2018(1), 56–60.
- Jayanti, D., Arnyana, I. B., & Gunamantha, I. M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus VI Kecamatan Mengwi. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 55–64.
- Kamardana, G., Lasmawan, I. W., & Suarni, N. K. (2021). Efektivitas Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar Di Kelas V Sekolah Dasar Gugus Ii Tejakula Tahun Pelajaran 2019/2020. *PENDASI: Jurnal*

*Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 115–125.  
[https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i1.264](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.264)

- Kapp, K. (2012). *Gamifikasi Pembelajaran dan Pengajaran. Metode dan Strategi Berbasis Permainan untuk Pelatihan dan Pendidikan*. Pfeiffer.
- Karimun, M., & Syafii. (2021). Desain Poster Digital Karya Siswa Kelas X Mipa 2 Sma Negeri 3 Demak. *Eduarts: Journal of Arts Education*, 10(2), 65-75.
- Kertamukti, R. (2015). *Strategi Kreatif Dalam Periklanan: Konsep Pesan, Media, Branding, Anggaran*. Rajawali Press.
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Laili, A. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Poster IPA Berbasis Kurikulum 2013 untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa SMP. *Jurnal Pena SD*, 3(2), 6–12.
- Melia, R., Sumarni, S. S., & Syafdaningsih. (2017). Pengaruh Permainan Estafet Puzzle Terhadap Kerja Sama Anak Kelompok a Tk. *Jurnal Tumbuhkembang*, 4(1), 52–58.  
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/article/view/8239>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.  
<https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Monica. (2010). Pengaruh Warna, Tipografi, dan *Layout* pada Desain Situs. *Jurnal Humaniora*, 1(2), 459-468.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada (GP) Press.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 659–663. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Nandini, P. E., & Agung, A. A. G. (2022). Pengembangan Media Poster Berbasisi Problem Based Learning pada Muatan IPA Materi Sumber Energi Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 68–73.
- Ningsih, N. K. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Poster dengan Pendekatan Etnosains pada Pembelajaran IPA*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurfadhillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Pamungkas, S. W., & Jamirullah, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di Sdn Sarakan II Tangerang.

- Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1282>
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Pamungkas, S. W., Jamirullah, R. F., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster pada Materi Perubahan Wujud Zat Benda Kelas V di SDN Sarakan II Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134.
- Osa, J. O., & Musser, L. R. (2004). *The Role of Posters in Teacher education Programs*. Pennsylvania State University.
- Parwati, N. N., Suryana, P., & Apsari, R. A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17–25.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>
- Putri, D. P., & Kurniawan, D. T. (2017). Pengembangan Desain Poster Edukasi Ekologi sebagai Upaya Meningkatkan Wawasan Lingkungan Wisatawan Hutan Mangrove Karangsong Kabupaten Indramayu. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1), 258- 262.
- Riegel, C., & Mete, R. (2017). Educational Technologies for K-12 Learners: What Digital Natives and Digital Immigrants Can Teach One Another. *Educational Planning*, 24(4), 49–58.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2005). *Media Pengajaran*. Sinar Baru.
- Rohim, D. C., & Rahmawati, S. (2020). Peran Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 230–237.  
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p230-237>
- Sadiyah, F., & Rezania, V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Pada Materi Ips Kelas Vi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September).  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/90680>  
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/9068/4190>
- Salmitha, L. (2021). Efektivitas Media Poster Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Di Mi Ma ' Arif Nu 003 Samarinda. *Borneo Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 125–133.
- Sari, P. K., Rostini, D., Ahmad, A., Fajarianto, O., & Yliastiani, N. (2019). The Effect of Poster Media on Students' Learning Motivation in Social Science for Primary Students. *Proceedings of the International Conference on Education, Language and Society (ICELS 2019)*, 6(1), 371–375.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.5220/0008999203710375c>

- Sari, S. P., Aprilia, S., & Khalifatussadiyah. (2020). Penggunaan Metode Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Educational Journal of Elementary School*, 1(1), 19–24. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/index>
- Satrio, A., & Rini, T. P. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Pengenalan Lingkungan Lahan Basah Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal*, 12(4), 386–396. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/395910A> dilaksanakan
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Subianto, I. B., Anto, P., & Akbar, T. (2018). Perancangan Poster sebagai Media Edukasi Peserta Didik. *Jurnal Desain*, 05(03), 215-222.
- Sudana, I. B. K. M., Suyasa, P. W. A., & Agustini, K. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kubutambahan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(1), 43–54.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Rosda Karya.
- Sudiartini, N. N., & Margunayasa, I. G. (2023). Peranan Poster Edukasi Sebagai Media Belajar Interaktif Materi Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Sistematis. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1503-1513.
- Suharman, Utami, & Dewi. (2020). Pengembangan Media Modul Pembelajaran Tematik Tema “Cuaca” Subtema “Perubahan Cuaca” Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Minda*, 1(2), 1–14. <https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/mindafkip/article/view/1>
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT Pusaka Insan Madani.
- Susanto, A., & Radiallahunha, D. (2021). Pengaruh Media Poster terhadap Kreativitas dan Inovasi Anak dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(2), 101–106. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.10187>
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2014). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Teni, & Agus Yudiyanto. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.73>
- Utari, R., Andayani, Y., & Savalas, L. R. T. (2020). Pengembangan Modul Kimia Berbasis Etnosains Dengan Mengangkat Kebiasaan Petani Garam. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(5), 478–481. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i5.2081>
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*,

7(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>

- Yovita, Qomariah, W. F., & Syafaren, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar : Sistematis Literatur Review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 3(1), 1–8.
- Yulius, Y., Halim, B., & Patriansah, M. (2022). Tinjauan Unsur Visual Desain Poster Iklan Layanan Masyarakat ‘Yuk Kurangi Sampah Plastik Mu’. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 34-50.
- Zaharah, Yelianti, U., & Asra, R. (2017). Pengembangan Modul Elektronik dengan Pendekatan Saintifik Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia untuk Siswa Kelas VIII. *Edu-Sains*, 38(5), 1–6.

