

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. (2015). Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Vol.8 No.2*
- Amelia, M. A. (2017). Analisis Soal Tes Hasil Belajar High Order Thinking Skills (HOTS) Matematika Materi Pecahan untuk Kelas 5 Sekolah Dasar.
- Agung, A.A.G (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G (2021). *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aliyan, A., Dayanti, F., & Mukaffa, Z. (2021). Implementasi Pendekatan Penilaian Acuan Normatif (PAN) Dan Pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) Dalam Mengevaluasi Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Siswa Kelas XI Sma Gema 45 Surabaya). *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 20(2), 183–191.
- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In N. Saputra (Ed.), *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI (026/DIA/2012).
- Agung, A.A.G., & Jampel, I.N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G., Parmiti, D.P., & Mahadewi, L.P.P. (2022). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi Dan Aplikasinya*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/Jispe.V3i1.43>
- Ariani, Nurlina dkk. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada
- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. N.Saputra (Ed.), Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI (026/DIA/2012).
- Anzelina, D., Eliyawati, E., Azizan, N., & Lubis, M. A. (2023). *Implementation of the Picture and Picture Learning Model to Improve Pancasila and Citizenship Education Learning Outcomes for Elementary School Students*. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3) <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i3.20991>

- Anindia Nur Amalia, Ida Putriani, & Adin Fauzi. (2023). Pengembangan multimedia pandaca (pandai tanda baca) untuk siswa sekolah dasar. *Madako Elementary School*, 2(1), 35–47.
<https://doi.org/10.56630/mes.v2i1.162>
- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955.
- Agustina, D. N. (2023). Pengembangan media video animasi pada mata pelajaran PAI kelas 4 SD IT Al-Ghazali Palangka Raya. In *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* (Vol. 4, Issue 2).
<https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1124>
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 11–19.
- Affandi, V. V. S., & Kaltsum, H. U. (2024). Analisis Faktor Kesulitan Siswa dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf: Studi di Kelas VI Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2453-2464.
- Ayuningtyas, R., & Safitri, A. (2024). Pengembangan Video Interaktif Bahasa Indonesia Dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SDN Uma Beringin. *Jurnal Kependidikan*, 9(2), 49-58.
- Adhulhadi, A., & Manurung, A. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas III sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 3(4), 430-438.
- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram*. 10, 625–633.
- Anzelina, D., Sutyaningsih, A. A. A. D., & Chindytia, C. (2025). Efektivitas Penggunaan Buku Saku PPKN Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(1), 336-343.
- Anggraini, S. (2025). *Pentingnya Peran Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar*. 04(01), 226–232.
- Bahrum, E. A., Zain, S., Ecca, S., & Kasman, N. (2021). Analisis Kesalahan Penggunaan Tanda Baca Pada Teks Biografi Siswa. *Cakrawala Indonesia*, 6(1), 14–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.55678/jci.v6i1.402>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *Prinsip dan Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia*

Di Sekolah Dasar. 12, 772–783.

- Chindytia, Kristiantari, M. G. R., Diantari, I. G. A., Dewi, N. K. R., & W. W., I. G. A. A. D. (2025). *Efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan kemampuan menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas III SD Negeri 1 Selanbawak*, *9*, 16288–16294. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28284>
- Devi, Aulia Diana. 2021. Implementasi Teori Belajar Humanisme dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal At-Tarbawi Vol.8 No.1*
- Dindariesta, N. K. W., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, *4*(2), 431–437.
- Daniyati, A., dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(1), 283 –285. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/download/993/798/>
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *7*(2), 145–158. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7386>
- 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>
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17.
- Fanani, U. Z. (2026). *Pengembangan Desain Pembelajaran Menulis Puisi Menggunakan Model ADDIE dengan Media Foto Sahabat sebagai Pemicu Imajinasi Murid SMPN 2 Gondang Bojonegoro Jawa Timur*. 73–8
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: History, principles, and applications*. Pearson Education.
- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(1), 100–108. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32453>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (*Analysis, Design,*

Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.

- Hutauruk, E. E., Anzelina, D., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2116–2121. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1011>
- Haikal, F., & Syofyan, H. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas III-A Di SDN Duri Kepa 17 Pagi. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 377–385.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development , Implementation, and Evaluation). Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model In Islamic Education Learning. 28–37.
- Hikmah, S. N. A. (2021). Pengembangan instrumen asesmen keterampilan menulis teks eksposisi. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 2(1).
- Hafidz, I. A., Syafei, M. M., & Afrinaldi, R. (2021). Survei Pengetahuan Siswa Terhadap Pembelajaran Atletik Nomor Lompat Jauh di SMAN 1 Rengasdengklok. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(2), 104–109.
- Harefa, E. H., Made Tegeh, I., & Ujjanti, P. R. (2022). Jibk Undiksha Metode Pembelajaran Interaktif Penggolongan Benda pada Anak. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 13, <https://doi.org/10.23887/jibk.v13i3>
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hudaya, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model 4 D dalam Pengembangan Video Pembelajaran pada Keterampilan Mengelola Kelas. *JPDWS*, 1(08), 495–505. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.553>
- Jatawitika, I. G. Y., Warpala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (2024). Efektivitas Multimedia

Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 159-168.

Khawani, A., & Prastowo, A. (2021). Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 2(2), 152–161. <https://doi.org/https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i2.188>

Luh, N., Oktariani, R., Gading, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). *Media Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(3), 470–479.

Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama tentang Media Pembelajaran SD*. Pabuaranmekar: CV Jejak, anggota IKAPI.

Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah, Z. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi dan Kependidikan*, 10(2), 57–65. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/pbiotik/article/view/14246>

Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan Video Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika dan Bahasa pada Era Merdeka Belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1671. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6139>

Mudiana, I. G. N. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 386–396. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.687>

Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>

Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>

Nugroho, A. S., & Rijal, N. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.

Nurhayati dan Dewi Salistina. 2022. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Gerbang Media Aksara

- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 441.
- Octavianti, A. S., Uswatun, F., Eza, S., Hidayat, N., Purwo, A., & Utomo, Y. (2022). Analisis penggunaan frasa verba pada surat kabar Suara Merdeka yang berjudul “Kurikulum ruh pembelajaran tingkat paling dasar hingga bangku kuliah.” *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 2(1).
- Putra, W. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 174.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.31841>
- Pertiwi, A. B., Idmania, D., Pradana, O. S., Ciptarini, R., Gustami, M., Syafa, S. Z., Purwo, A., Utomo, Y., & Ripai, A. (2024). Analisis kesalahan berbahasa pada teks berita dalam platform digital Kompas edisi Desember 2023 sebagai alternatif membaca kritis siswa kelas IX SMP. *Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 4, 84–105.
- Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI>
- Pratiwi, F. I., Royani, M. J., Dian, S., Wardani, P., & Izzatul, W. (2025). Analisis Pemahaman Siswa Kelas III terhadap Materi Kalimat Aktif dan Pasif dengan Menggunakan LKPD di MI Ma'arif Mangunsari. 4(2), 12515–12519.
- Putra, D. A., Azwar, R., Efrina, G., Nahdlatul, U., & Sumatera, U. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. 9, 23590–23598.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30402>
- Rahman, Sunarti. 2021. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Merdeka Belajar* 1(November):289–302.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Rahmawati, E., Nabilatul Fauziah, D., & Syafrida, R. (2022). Penggunaan Media Video untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4, 2655–6561. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i.107>

- Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285–291.
<https://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/2046>
- Rahma, K. A., Mulyati, D., & Permana, H. (2023). *Pengembangan Gamifikasi Untuk Melatihkan Kolaborasi Siswa Sma Pada Materi Termodinamika. February*. <https://doi.org/10.21009/03.1102.pf28>
- Rivan, M., Purwandari, S., & Bintang, A. A. (2023). Penerapan Metode SAS Berbantuan Media Spin Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Indonesia: *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 21,37–43.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59562/indonesia.v5i1.54016>
- Rijal, A., & Maharani, T. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Kahoot Siswa Kelas II Sekolah Dasar . *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 39-49.
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4),2644–
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>
- Sholekha, I., & Mulyono. (2021). Penggunaan kalimat aktif dan pasif pada novel "Rindu" oleh Tere Liye kajian sintaksis.
- Syawal, M., & Haryadi, H. (2022). Kesulitan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 331–341. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4287>
- Santoso, Melisa, G., & Sitanggang, I. A. (2022). Perancangan Website E-Commerce Ineed.Id. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 19–23.
- Satrio, A., & Rini, T. P. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Pengenalan Lingkungan Lahan Basah Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(4), 386.
<https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i4.39591>
- Subekti, N., Mulyadi, A., & Saputra, Y. (2022). Strategi Pembelajaran Melalui Video Interaktif Pada Masa Pandemi Terhadap Peningkatan Minat Belajar PJOK di SMA Negeri 1 Cineam Kab. Tasikmalaya. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 7(1), 80–86.

- Simanjuntak, J., Purba, N., & Sitio, H. (2023). Pengaruh Model Talking Stick Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Tema I Subtema I Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV SD Negeri 091522 Marubun Kecamatan Tanah Jawa Kabupaten Simalungun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 3615–3628. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6836>
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*.
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>
- Siti Rohmah Kurniasih, Mulyawan Safwandy Nugraha, & Hafid Muslih. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2 SE-Articles), 245–264. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Sahriza Daan Nur, M. A., Purba, H. S., Saputra, N. A. B., Wiranda, N., & Adini, M. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Materi C++ Dasar. *Computing and Education Technology Journal*, 3(2), 48. <https://doi.org/10.20527/cetj.v3i2.10700>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., & Syahrial, S. (2024). Analisis Soal Tes Hasil Belajar Siswa Soal Berstandar Nasional Bahasa Indonesia Kelas 5 Sekolah Dasar *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1265–1277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7354>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor>
- Salsabila, A., Wolor, C. W., & Marsofiyati, M. (2024). Pengaruh Gaya Belajar Dan Cara Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 21-34
- Tegeh. (2014). *Buku Metodologi Penelitian Pengembangan*. Singaraja, Universitas Pendidikan Ganesha.
- DAFTRA ISIValentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Wulandari, R. T. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD

- Wulandari, A. P., dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal of Education*, 05(02), 3929 – 3930. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/1074/856/>
- Warta, W., El Khuluqo, I., & Irdalisa, I. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas V Materi Organ Pernapasan Pada Manusia. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(3), 143–156.
- Wulandari, N. D., Hamzah, R. A., & Jannah, N. L. (2025). *Jurnal Ilmiah Insan Mulia Telaah Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 2(1), 19–27.
- Wahyuningsih, I., Aisyah, S., & Lestari, F. Y. (2025). *Analisis Penggunaan Kalimat Aktif dan Kalimat Pasif pada Rubrik Pendidikan Kompas . com Bulan September 2024*.
- Zeybek, N., & Saygi, E. (2023). Gamification In Education : Why, Where, When, And How? A Systematic Review Games And Culture. 15554120231158625, 1–9
- Zanah, D. N., Putri, C., & Melati, I. I. (2023). Penggunaan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia dengan Model Discovery Learning. *Journal of Education Research*, 4(2), 592–598. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/213%0Ahttps://jer.or.id/index.php/jer/article/download/213/172>

