

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2003). Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar.
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70.
- AGUSTINI, N. (2023). *pengaruh media pembelajaran berbasis wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi virus sman 1 boyan tanjung* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Ahmadiyanto, A. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-ruf-si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viii SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980-993.
- Cheng, Y. M., Lou, S. J., Kuo, S. H., & Shih, R. C. (2013). Investigating elementary school students' technology acceptance by applying digital game-based learning to environmental education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 29(1).
- Hamalik, O. (2020). Psikologi belajar dan mengajar
- Larasati, P. A. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Damar Kurung Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Maulidina, M., Susilainingsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, 4(2), 113-118.
- Munawaroh, K. (2021). *peningkatan keterampilan menyimak dan menelaah teks narasi menggunakan media zoom siswa kelas vii smpn 01 semarang semester genap tahun pelajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Prasetya, D. D., Sakti, W., & Patmanthara, S. (2013). Digital game-based learning untuk anak usia dini. *Tekno*, 20(2), 45-50

- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan media game digital edukatif untuk pembelajaran menulis laporan perjalanan siswa sekolah menengah pertama. *LingTera*, 1(2), 123-135.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127-141.
- Rahman, K. (2014). Pengembangan Kurikulum Terintegrasi DI Sekolah/Madrasah. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Sardiman, A. M. (2019). Interaksi dan motivasi belajar mengajar.
- Slavin, R. E. (2009). Cooperative learning teori, riset dan praktik.
- Sunhaji, D. (2015). Strategi Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar.
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal pendidikan vokasi*, 6(1), 111-120.
- Zuhroh, N. (2020). *pengaruh brand experience terhadap brand loyalty pada penggunaan produk kosmetik lip cream merek pixy (Studi Kasus Pada Mahasiswi FEB UMPRI)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Pringsewu)

- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan media game digital edukatif untuk pembelajaran menulis laporan perjalanan siswa sekolah menengah pertama. *LingTera*, 1(2), 123-135.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127-141.
- Rahman, K. (2014). Pengembangan Kurikulum Terintegrasi DI Sekolah/Madrasah. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Sardiman, A. M. (2019). Interaksi dan motivasi belajar mengajar.
- Slavin, R. E. (2009). Cooperative learning teori, riset dan praktik.
- Sunhaji, D. (2015). Strategi Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi dalam Proses Belajar Mengajar.
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran praktik kelistrikan otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal pendidikan vokasi*, 6(1), 111-120.
- Zuhroh, N. (2020). *pengaruh brand experience terhadap brand loyalty pada penggunaan produk kosmetik lip cream merek pixy (Studi Kasus Pada Mahasiswi FEB UMPRI)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Pringsewu)