

Daftar Pustaka

- Abdussamad , Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Pers.
- Abubakar, H. R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Aisyah, I., Putra, M. J., & Riyoko, E. (2024). Penerapan Media Baca Big Book Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Negeri 89 Palembang. *Jurnal Tugas Pendidikan, Volume. 6, No. 2*, 468-477.
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Suber dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah Volume. 5, No. 2*, 146-150.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD, Volume. 3, No. 1*, 35-44.
- Anggraeni, F. D. (2022). Analisis Motivasi Belajar IPA dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz Berbantuan Whatsapp Group pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 1 Jakarta Tulungagung. *UNS (Sebelas Maret University)*.
- Arianti. (2019). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan Volume. 12, No. 2*, 117-134.
- Berianto, D. (2018). Nilai Sejarah Toponim di Kecamatan Bukit Kecil Kota Palembang Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di SMP Negeri 33 Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah, Volume. 4, No. 2*, 99-110.
- Dzaky, A. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Selama Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Karanganyar Trenggalek. *IAIN Kediri: Etheses IAIN Kediri*.
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). *Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data*. *Mitita Jurnal Penelitian, Volume. 1, No. 3*, 34-46.
- Fitriana, I. (2017). Evaluasi Program Pembelajaran Guru SD Alumni PLPG di UPTD Pendidikan Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang Tahun 2016 dengan Model Descrepancy . *Magister Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana FKIP-UKSW*, 83-130.

- Gaol, M. L., Sitompul, K. L., & Zarlis, M. (2017). Penerapan Algoritma Backtraking dalam Game Pencarian Kata Menggunakan Aksara Batak Toba. *Seminar Nasional Teknologi Informatika, Volume. 1, No 1*, 134-139.
- Gustina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Cari Kata Berbasis Android untuk Menstimulasi Pembelajaran HOTS. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasa, Volume. 5, No. 1*, 31-46.
- Hanandita, H., & Irhandayaningsih, A. (2019). Persepsi Pustakawan pada Fungsi Humas di Perpustakaan Perguruan Tinggi (Studi Kasus UPT Perpustakaan Universitas Diponegoro). *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 261-270.
- Harisnur, F., & Suriana. (2022). Pendekatan Strategi, Metode dan Teknik dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Genderang Asa: Journal Of Primary Education, Volume. 3, No. 01*, 20-32.
- Idrus, L. (2019, Agustus). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam Volume. 9, No.2, Volume. 9*, 920-935.
- Jarto, T. (2022). Budidaya Ikan Arwana oleh Masyarakat di Desa Benius Kecamatan Selimbau Kabupaten Kapuas Hulu. *IKIP PGRI Pontianak*.
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 745-751.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat Volume. 12, No 3*, 145-151.
- Muhib, M. K., & Wulandari, S. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Cari Kata (ACAK) dengan Menggunakan Software Adobe Flash CS5 pada Mata Pelajaran Kearsipan di Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Jombang . *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, Volume. 07, No. 02*, 14-20.
- Muhibbin , & Marfuatun. (2020). Urgensi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow dalam Mengatasi Prokrastinasi Akademis di Kalangan Mahasiswa. *Educatio: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume. 15, No. 2*, 9-20.
- Nurma, & ichsan. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi Volume. 6, No. 01* , 169-175.
- Paliyus, R., Danial, M., & Udjulawa, D. (2015). Implementasi Backtracking dalam Permainan Cari Kata untuk Mengenalkan Nama dan Fungsi Anggoa

Tubuh. *Teknik Informatika, Program Studi Teknik Informatika, STMIK MDP GI Palembang Jl. Rajawali No.14 Palembang 0711-376400.*

- Pratama, A., Fitri, D., Nugraha, E. S., Dikananda, A. R., & Nurdiawan, O. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Cari Kata Menggunakan Metode Addie Berbasis Android pada SDN 2 Warugede. *Volume. 6, No. 2*, 173-182.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, Volume. 4, No. 6*, 7911-7915.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289-302.
- Rohmawati, M., & Rusmiyati. (2014). Pengaruh Penggunaan Metode Mind Map Melalui Permainan Cari Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang. *FBS. Jurusan Bahasa Asing, Prodi Pendidikan Bahasa Jepang. Universitas Negeri Surabaya*, 1-8.
- Ruhmadi, T. (2017). Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan Volume. 11, No. 1*, 33-41.
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskrriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam Volume. 2, No. 1*, 48-60.
- Rusniyanti, Pandang, A., & Latif, S. (2022). Analisis Motivasi Belajar Rendah Siswa Selama Masa Pandemi dan Penanganannya (Studi Kasus di SMA Negeri 8 Makassar). *Pinisi Jurnal Of Education*, 1-16.
- Tindon, J., & Muliani, E. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Negeri 024868 Binjai Barat Tahun Ajaran 2022. *Jurnal Curere Volume. 6, No. 2*, 65-75.
- Wahyuni, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle pada Kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), Volume. 6, No. 3*, 336-342.