

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianto. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai air Haji. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 50-53.
- Arikunto, F. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Bahnan, R. (2019). Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Kompetensi Dasar Menirukan Pembacaan Pantun Anak di Kelas IV SD Negeri 26 Sungailiat. *Cendikiawan*, 13-19.
- Bellanca, J. (2011). *Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Indeks.
- Calam, A. a. (2016). Merumuskan visi dan misi lembaga pendidikan. *Jurnal Saindikom*, 15.
- Council, B. (2017). *The Treasure Map*. Retrieved from Retrieved from The United Kingdom's international organisation for educational oppurtunities and culture relations: <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stiroes/the-treasure-map>
- Ferryka, P. (2018). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah dasar. *Jurnal Magistara*, 58-64.
- Friskilia, O. a. (2018). Regulasi diri (pengaturan diri) sebagai determinan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 36-43.
- Hasanah, S. U. (2019). Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud Dan Metode Konvensional Model Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dan Pengaruhnya Terhadap Respon Siswa Kelas V MI Ma'Arif 01 Pahonjean Majenang. *Jurnal Tawadhu*, 804-822.
- Khotimah, A. d. (2021). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Melalui Game Arabic Treasure Hunter. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 62.
- Mahmud. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Bandung: Tsabita.
- Nashoih, A. K. (2022). Penguatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Kartu BiZi Bagi Guru Bahasa Arab Di Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18-25.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 171.

- Pertiwi, A. D. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8839-8848.
- Poerwanti. (2008). *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Purnomo, T. L. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* , 120.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Pusat, P. (2017). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia*. Retrieved from Regulasip: Peraturan Undang-Undang Dan Sumber Informasi Hukum: <https://www.regulasip.id/book/1393/read>
- Soekanto, S. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Solehun, L. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 67-69.
- Suardana, P. (2019). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan metode demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar permainan tolak peluru. *Journal of Education Action Research*, 270-277.
- Sudirman. (2003). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi, A. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suharsimi, A. (2013). *Prosedur Penelitian ; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suptijo. (2010). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia.
- Sutikno, M. (2014). *Metode & Model- Model Pembelajaran*. Mataram: Holistica.
- Suyatno. (1997). *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Syahid, E. d. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Jurnal Pendidikan Edumaspul*, 81.

- Tampobulon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- Usman, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Wasidi, S. A. (2019). Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 81.

