

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, R. (2019) “Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital, Tanda Baca, dan Penulisan Kata pada Koran Mercusuar,” *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 4(4), p. 19.
Available at:
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/BDS/article/view/12178/9361>.
- Bacsafra, M. A., Kusumawardani, D. M. and Darmansah (2022) “Pengembangan Sistem Informasi Badan Pusat Statistik Kabupaten Kuningan Berbasis Android Dengan Metode Prototype,” 6, pp. 379–390.
- Borman, R. I. and Purwanto, Y. (2019) “Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak,” *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(2), p. 119. doi: 10.26418/jp.v5i2.25997.
- Ekowati, A. and Kamalia, F. (2022) “Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Teks Deskripsi Siswa Kelas Vii Smp Plus Al-Watasi Caringin Bogor,” *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 1(2), pp. 32–37. doi: 10.55215/triangulasi.v1i2.4464.
- Ghufron, S. (2022) “Kesalahan Kalimat Pembelajar Bahasa Indonesia: Sebuah Systematic Review,” *Tahun*, 6(2). doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2216.
- Haryanto, H. and Lakoro, R. (2012) “Game Edukasi ‘ Evakuator ’ Bergenre Puzzle Dengan Gameplay Berbasis Klasifikasi Sebagai SGAME EDUKASI ‘EVAKUATOR’ BERGENRE PUZZLE DENGAN GAMEPLAY BERBASIS KLASIFIKASI SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN DALAM MITIGASI BENCANA,” *Techno.COM*, 11(1), pp. 47–54.
- Istiqomah, I. *et al.* (2021) “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi),” *Community Empowerment*, 6(3), pp. 464–471. doi: 10.31603/ce.4425.
- Kementerian Agama (2020a) “Qur’an Kemenag,” *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an*.
- Kementerian Agama (2020b) “Qur’an Kemenag,” *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an*.

- Krisdiawan, R. A. (2018) “Implementasi Model Pengembangan Sistem Gdlc Dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle,” *Nuansa Informatika*,12(2), pp. 1–9.
- Kunsiang, A. *et al.* (2022) “ANALISIS FINANSIAL USAHA PERAHU TAKSI PARIWISATA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI DESA JIKO INDUK KECAMATAN MOTONGKAD KABUPATEN BOLAANG MONGONDOW TIMUR PROVINSI SULAWESI UTARA World Health Organization (WHO) menjelaskan bahwa Coronaviruses (Cov) adalah v,” 10(1), pp. 25–31.
- Lasiratan, W. (2019) “Pada Teks Dialog Siswa Kelas Viic Di Smp Negeri 4 Tolitoli,” *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 4(3), pp. 35–48.
- Lutfianti, K. (2020) *ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN EJAAN BAHASA INDONESIA PADA TEKS EKSPOSISI KARYA SISWA KELAS VIII SMP Skripsi.*
- Much, I. *et al.* (2016) “Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert,” 1(2), pp. 1–12.
- Musyawir *et al.* (2022) “ANALISIS KESALAHAN EJAAN BAHASA INDONESIA PADA SPANDUK IKLAN DI NAMLEA KABUPATEN BURU DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PENGAJARAN BAHASA INDONESIA Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia , Universitas Iqra Buru (UNIQBU) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sa,” 1(1), pp. 47–57.
- Nugraha, S. I. and Wachyudi, K. (2019) “THE 1 ST PROCEEDINGS OF NATIONAL SEMINAR ON TEACHING ENGLISH TO YOUNG LEARNERS UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG 2019 Wednesday , August 7 th 2019.”
- Nurcholis, A. and Hidayatullah, S. I. (2019) “Tantangan Bahasa Arab sebagai Alat Komunikasi di Era Revolusi Industri 4.0 pada Pascasarjana IAIN Tulungagung,” *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 3(2), p. 283. doi: 10.29240/jba.v3i2.999.
- Nurrita, T. (2018) “Pengembangan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat*, 03, pp. 174–175.

- Pito, A. (2018) “Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran,” *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3(2), pp. 87–101. doi: 10.54437/ilmuna.v3i2.228.
- Rahim, S., Nur, M. and Auliah, N. (2020) “Pengaruh audit operasional dan pengendalian internal terhadap efektivitas pelayanan kesehatan instalasi rawat inap rumah sakit (studi pada rumah sakit milik pemerintah di pekanbaru),” 4(4), pp. 408–417.
- Rahman, R. A. and Tresnawati, D. (2016) “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia,” *Jurnal Algoritma*, 13(1), pp. 184–190. doi: 10.33364/algoritma/v.13- 1.184.
- Ramadan, R. and Widayani, Y. (2013) “Game development life cycle guidelines,” *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACSYS 2013*, (June), pp. 95–100. doi: 10.1109/ICACSYS.2013.6761558.
- Salamah, U. and Khasanah, F. (2017) “Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing,” *Information Management for Educators and Professionals*, 2(1), pp. 35–46.
- Shihab, Q. (2015) *Tafsirq, TafsirQ.com*.
- Sitohang, K. and Alfianika, N. (2022) “ANALISIS KESALAHAN BERBAHASA INDONESIA DALAM MENULIS SURAT RESMI SISWA SMP DI KOTA PADANG INDONESIAN LANGUAGE EROR ANALYSIS IN WRITING OFFICIAL LETTER FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN PADANG,” 15(1), pp. 64–76. doi: 10.30651/st.v15i1.
- Zikri, M. A. (2022) “THE INFLUENCE OF USING KAHOOT APPLICATION ON.”