

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel. (2022). Komponen-komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS, JOEAI (Journal of Education and Instruction). JOEAI (Journal of Education and Instruction), 5, 299.
- Alamsyah Said, A. B. (2016). Strategi Belajar Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Dengan Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa (. 240.
- Amelia, O. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Energi Terbarukan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9, 36.
- Amelia, R. d. (2013). Format Pengembangan Strategi PAIKEM Dalam Pembelajaran Agama Islam. 22-23.
- Anam, K. (2024). Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Buku Ajar Digital Berbasis Bookcreator bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7, 521.
- Angko, N. d. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. Jurnal Kwangsang, 1, 1-15.
- Bakry, N. S. (2003). Fikih dan Ushul Fikih, 8.
- BP, A. R. (2022, juni). Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa, 2, 3.
- Damayanti, R. O. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga Melalui Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa. Quanta Journal, 7, 16.

- Delma Saputri, M. N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology And Education Journal*, 3, 136.
- Dermawan, D. S. (2012). *Komunikasi Pembelajaran*. 95.
- Djamarah, S. B. (n.d.). *Guru dan anak Didik Dalam Interaksi edukatif* . 52.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. *Journal of Physics*, 171-817 .
- Fadilah, A. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *jurnal of Student Research(ISR)*, 1, 3.
- Faediyah, V. R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Semester 5 Tadris IPS A UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1, 2.
- Fatimah, S. H. (2023). Desain Pembelajaran PAI Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 4, 266.
- Firmadani, F. (94). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. 2020.
- Halidah, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4, 67.
- Hamalik, O. (n.d.). *Kurikulum dan Pembelajaran*. 159.
- Hamalik, O. (2007). *Dasar-Dasar Dasar-Dasar Pengembang kurikulum*. 34.
- Hasan, D. M. (2021). *media pembelajaran*. 4.

- Hasibuan, N. (2016). Pengembangan Pendidikan Islam Dengan Implikasi Teknologi Pendidikan. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1, 189.
- Hidayat, F. d. (n.d.). *Analysis, Design, Develope, Implementation, Evalutation*. 32-33.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 7, 34-35.
- IV, D. P. (1995). 201.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *jurnal Bangun Rekaprima*, 7, 82.
- Karimah, R. F. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII . *jurnal pendidikan fisika*,, 7.
- Kartika Himmatu'Adila, S. (2024). Analysis of Discipline Character and Learning Interest on Student Learning Outcomes. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3, 148.
- Keputusan Menteri Agama No 165 Tahun 2014, P. K. (n.d.). Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab. 35.
- Ketut Sepdyana Kartini, I. N. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bberbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4, 13.
- Kholipah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1, 63.
- Ma"sum, M. (n.d.). *Amsilah At-tashrifiyah: Ilmu Shorof*. 54.

- Majid, A. (n.d.). Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. 135.
- majid, A. (2005). Perencanaan Pembelajaran (mengembangkan kompetensi guru). 24.
- Majid, A. (2013). Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. 173-174.
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. 3, 133.
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. 84.
- Meilani Safitri, M. A. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. Jurnal Pendidikan Dasar, 3, 56.
- Merrisa Monoarfa, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. 1089.
- Merrisa Monoarfa, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru,. 1089.
- Moch. Chabib, E. T. (2017). Efektifitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 2, 912.
- Mohammad Tegar Kharissidoi, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. Indonesian Journal Of Education And Humanity, 2, 109-110.
- Nastiti, S. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Tindakan Kelas, 3, 50.

- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur. ITTIHAD, 1, 186.
- Nurjannah, R. A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Model Artikulasi Pada Tema Perkembangan Teknologi. 4, 71.
- paggara, H. (2022). Media Pembelajaran. 20.
- Pristiawanti. (2022). Pengertian Pendidikan, Jurnal pendidikan dan konseling. Jurnal pendidikan dan konseling, 4, 7915.
- Puspita, A. L. (2017). Telaah Kurikulum Fiqh Madrasah Ibtidaiyah. 2.
- Putri Ika Kusumawati, E. W. (2024). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Lintasan Belajar Bilangan Cacah Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Profesi Guru(JIPG), 5, 119.
- Putri, A. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. 315.
- Rahman, M. d. (2013). Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. 45.
- Rahmawati, D. C. (n.d.). Pengembangan Media Permainan Lilar Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia,. 39.
- RI, D. K. (2020). Fikih Madrasah Ibtidaiyah Kelas 3. 6-9.
- Riska Pebrianti, D. F. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD Negeri 27 Lubuklinggau. linngau journal of elementary school education, 6.
- Rosyadi. (2020). Pola Pendidikan di Era Disrupsi. 21.
- Rudi Haryadi, H. N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan, 7, 69.

- Rusman, D. K. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. 170.
- Saleh, M. S. (2023). Media Pembelajaran. 12.
- Samsudin, S. (2019). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Kepribadian di Era Disrupsi. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 1, 165-148.
- Sani, R. A. (2022). Inovasi pembelajaran. 34.
- Saodah. (2022). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PKN SD. *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2, 387.
- Sholahuddin, M. (1989). Media Pendidikan Agama. 19.
- Siregar, i. (n.d.). Ilmu Fiqih, 5-6.
- Siti Aisyah, Y. F. (2022). Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Materi Larutan Penyangga. *Journal Of Chemistry Education And Integration*, 1, 37.
- Sri Haryati, M. N. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. 37, 13.
- Subandi, B. (2021). Studi Hukum Islam, 39.
- Sudarmika, P. S. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal EDUTECH*, 6, 22.
- Suhailah, F. (2021). Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5, 19.
- Syafi'l, F. A. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 19, 63.
- Syahputri, A. Z. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilm Pendidikan dan Pengajaran*, 2, 161.

- Syahrir, A. P. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman . 735.
- Tanjung, R. E. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan informatika*, 7, 79.
- Undang-undang sisdiknas, U. R. (2009). tentang Sistem Pendidikan Nasional. 1.
- Verrysaputro, E. A. (2024). Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Menganalisa Keefektifan Peningkatan Kemampuan Numerasi Siswa SD N 2 Tanjung Dalam Program Kampus Mengajar. *BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 2, 129.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Istiqro'*, 5, 5.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5, 1-11.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 71.
- Wati, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 1, 69-70.
- wijayanto, A. (2022). Bunga Rampai Kolaborasi Multidisiplin Ilmu Dalam Menghadapi Tantangan di Era New Normal. 20.
- Wiwin Yuliani, N. B. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan Dan Konseling. 5, 14-15.
- Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal On Education*, 5, 3933.

- Yaumi, M. (2014). Prinsip-Prinsip Desain pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013. 80-81.
- Yuberti. (2015). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pemikiran Islam*(3), 59-78.
- Yullanaa, D. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6, 249-250.