

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia Rohmatul Fa'aza, Safitri Wiwit Nahdiah, 2024, PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME "ULIS" UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS, *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosia L*, Vol. 3 No. 3, Tahun 2024
- Badriyah, *Media-media Pembelajaran*, Pena Muda Media, Tahun 2023, hal. 15
- Bararah Isnawardatul. 2017. Efektifitas Perencanaan Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah, *Jurnal: Mudarrisuna*, Vol. 7 No.1.
- Basyori Sansan Ihsan. 2024. Analisis Kebutuhan Dalam Desain Pembelajaran, *Journal Of Education*, Vol. 5 No.5.
- Cahyo Karno Nur, Martini, and Riana Eri. 2022 “Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika,” *Journal of Information, System Research (JOSH)*, Vol.1 No. 1.
- Darisman Dede. 2020. Pengembangan Konsep Dasar Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PAI di SMA Plus Darussalam Ciamis, *Hawari Jurnal Pendidikan Agama dan Keagamaan*, Vol.1 No.1.
- Fadilah Aisyah dkk. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran, *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1, No 2.
- Fadillah M.. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group.

- Fanani Rizqy Rizal, Patoni Achmad, Wijayanto Adi. 2021. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM, *TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.10 (No.1).
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah, 'Peranan Med Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Prosiding.
- Firmadani Fifit. 2020 "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, Vol. 2, No. 1.
- Handoko Dwi, GumantaAditya n. 2021. Penerapan Permainan olahraga di SMAN 1 Baradatu, *journal of physical education*, Vol. 2, No.1, hal. 6
- Harjanto Arif, Winarto Arif Zuhdi, dan Romadon Abi. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Berbasis Web pada Kelas XI SMK Negeri 4 Samarinda," *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, Vol. 6, No. 1.
- Hasan Hajar. 2022. PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI DOKUMENTASI TERPUSAT PADA STMIK TIDORE MANDIRI, *JURASIK (Jurnal Sistem Informasi dan Komputer)*, Vol. 2.
- Hastuti, N. W., Nurrahmah, S., & Darmawan, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. 4

- Hulu Yunusman. 2023. Problematika Guru dalam Pengembangan teknologi dan Media Pembelajaran, *Jakarta: education and learning jurnal*, Vol. 2, No. 6.
- Husna Khamila, Supriyadi. 2023. Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *jurnal studi islam humaniora*, Vol. 4, No. 1.
- Hutauruk Ahmad Fakhri dkk. 2022. *Media Pembelajaran dan TIK*, (Yayasan kita menulis)
- Karomah Fahrin Nailatil, Devita, Mas'odi Zulfikar Januarga Ramli, Mas'odi. 2024. Perran manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, *jurnal IKA: ikatan alumni PGSD UNAIR*, Vol. 15 No.2.
- Karl M. Kapp, 2012, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (San Francisco: Pfeiffer)
- Kartika Rudi, 2021, Verifikasi dan Validasi Metode Uji Kualitas Udara (Samarinda: KBM Indonesia.
- Khomaria Lailatul, Chandra Ratnasari Dewi Dwi Ade, Eka Olivia. 2024. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradidional Egrang Batok Kelapa. *Journal Of Education Research*, Vol.5(4).
- Lestariningsih dkk. 2023. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*, (Bandung: CV. Media Sains Indonesia.

Luthfiah Jihan, Wijayanto Adi. 2021. Pengaruh Dongeng Melalui Media Digital Youtube Dan Zoom Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Selama Masa Pandemi Covid19 Di TK Negeri Pembina Kota Mojokerto, *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, Vol. 5 No. 02.

Marc Prensky, 2001, *Digital Game-Based Learning* (New York: McGraw-Hill)

Maryanti Elis, Egok Asep Sukenda, Febriandi Riduan. 2021. Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk siswa Sekolah Dasar.

Mawardi, Iriani, and Daryati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar*.

Munawir, Salsabila Zuha Prisma, Nisa Nur Rohmatun. 2022. Tugas, Fungsidan Peran Guru Profesional, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol 7, No. 1.

Mushaf Al-Qur'an Al Quddus, CV. Mubarakatan Thoyyibah, Kudus, Tahun 2023

Nada Anisa Rahma dan Asmendri. 2022. "Model ADDIE Pada Desain Case Conference Untuk Anak Berkebutuhan Khusus," *Indonesian Journal of Learning Studies*, Vol. 2.

Nurannisa Siti, Andreas, dan Nugroho Julius Andi. 2021. Pengembangan, *Jurnal Proses Desain Sebagai Media Pembelajaran Perancangan Desain*.

Nurrit Teni. 2018. a pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, *misykat*, vol. 01.

- Nuryanah, Zakiah Linda, Fahrurrozi, dan Hasanah Uswatun. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap, *dalam Jurnal Bassicedu*, Vol.5 No.5.
- Pamungkas Arimbi, Tohir Ahmad. 2023. Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Lagu pada Siswa Sekolah Dasar, *innovative education journal*, Vol.5, No.2.
- Pebrian dan Jamil Zawaqi Afdhal. 2021. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang Batok Kelapa di Taman Kanak-kanak Miftahul Jannah.
- Pito Abdul Haris. 2020 "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qu'an," *Danragogi*, Vol. 6, No. 2.
- Pradani Tatsa Galuh. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Surabaya,
- Pristiwanti Desi, Badariah Bai, Hidayat Sholeh, Dewi Ratna Sari. 2022. Pengertian Pendidikan, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol 4, No.6.
- Putra Lovandri Dwanda dkk. 2024. Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar, *JDPP*, vol.12, No.1.
- Putri Arina, Sya Mega Febriani. 2023. Tantangan Berbicara Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar, Bogor: *Karimah Tauhid*, Vol 2, No.2.
- Qomara Dhona Ayu, Wijayanto Adi, Erfiana Nita Agustina Nurlaila Eka. 2024, PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN BOOK CREATOR UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN IPAS

MATERI HARMONI EKOSISTEM, *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, Vol.9 No.2.

Rahman Abdul, Nasution Windy Syah Putri, Fitri Septi Khairum. 2026. Desain Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Mengajar, *Jurnal Inovasi dan Kreativitas*, Vol. 6 No (1).

Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta)

Rustamana, A., Agustin, N., Pisma, V. A., & Syams, A. W. A, PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MEDIA CETAK: STORYBOARD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(4), 1–6,

Safitri Mutia, Nazliati, dan M. N. Rasyid. 2023. Penerapan media web wordwall untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa di SMP 2 Al- Ikhtibar, *jurnal ilmu Pendidikan*, Vol.9, No. 1.

Saleh M. Sahib dkk, 2023. Media Pembelajaran, EUREKA MEDIA AKSARA.

Septyadi Dwijantoro Buntomo dan Alfiah. 2021. *White Sand: Kumpulan Artikel Ilmiah Pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika*, cet 1, I, (Klaten: Penerbit Lakeisha.

Sitepu Ekalias Noka. 2021. Media Pembelajaran Berbasis Digital, Prosiding Pendidikan Dasar, Vol. 1, No. 1.

Subiyati M.. 2016. Bahasa Inggris, Tumbuh Mengglobal Dari Bahasa Tertindas Sampai Bahasa Keburuhan Intelektual, *Cakrawala Pendidikan*, Vol. 1, hal 19

- Sudirman. 2020. *Proses Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia)
- Sugiani Wini. 2022. Aplikasi Berbasis Word Wall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia, *JGI*, Vol.2, No.2.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhariyanti Mela, Priyadi Maya Setia, Alhadi Izzah Azizah, Rachmatia Meutia. 2024. Peran Permainan Egrang dalam Melatih Keseimbangan Tubuh Anak, *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, Vol. 13.
- Suharyanto dan Kisupriyoko. 2023. Inovasi Pengembangan Sistem Digitalisasi Informasi, Pengendalian dan Pelaporan Layanan Pendidikan Menengah Kabupaten Kulon Progo Didaktik: *Jurnal Ilmiah*. Vol. 09 No. 01.
- Sujana Wayan Cong. 2019. Fungsi dan tujuan Pendidikan Indonesia, *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 4, No.2.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sya, M. F., & Helmanto. 2021. Pemerataan Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar Indonesia. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.7 No.1.
- Tafonao Talizaro. 2018. “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2.
- Utami Adinda Desty Dian. 2022. Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar.

Utami Widanti, Mega Febriani Sya, and Arif Hidayat. 2022. Developing English learning material for grade 4 students. *LADU: Journal of Languages and Education*, 2(6).

UU Pasal 20 No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

UU. RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wijayanto Adi dkk, 2021 *Nyalakan Semangat Pendidikan Melalui Daring*, Akademia Pustaka.

Wijayanto Adi dkk. 2023. *Urgensi Pembelajaran Pendidikan Dasar*, Akademia Pustaka.

Wijayanto Adi dkk. 2025. *Yang Terdepan dalam Menghadapi Pembelajaran Daring*, (Tulungagung: Akademia Pustaka)

Zuhro Ika Nafisatus, Sutomo Moh, Mashudi. 2022. Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Model ADDIE, *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, vol 5.