

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, D., Ringan, T., & Edukasi, M. G. (2019). Media Game Edukasi Untuk Anak Tunagrahita Di Slb Perwari Padang. *Journal of Multidisciplinary Research And Development*, 2(1), 154–161.
- Aminah, S., & Yuliawati, F. (2018). Pengaruh Metode Struktur Analitik Sintetik (SAS) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Kelas I di SD Muhammadiyah Kleco 1 Yogyakarta. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 1–16. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.126>
- Aryo Kusuma Yaniaja, A. K. Y., Hendra Wahyudrajat, H. W., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>
- Ayuniar, D., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2021). Upaya Guru Dalam Mengajarkan Keterampilan Membaca Siswa Sd Pada Masa Pandemi Covid-19 Sdn Gugus Iv Kecamatan Pujut. *Progres Pendidikan*, 2(1), 26–30. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.75>
- Basri, H. (2018). Cognitive Ability In Improving The Effectiveness Of Social Learning For Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/11054>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Dewi, L. N. P. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Ekosistem dengan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Filmora untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 493. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37138>
- Dila, F. (2008). Pengaruh Tingkat Keterampilan Membaca Bagi Kecerdasan Peserta Didik. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4.
- Hasanudin, C. (2015). Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Aplikasi Bamboomedia Bmgames Apps Pintar Membaca Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa SD Menghadapi MEA. *Pedagogia :*

- Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.84>
- Junita, W. (2023). Penggunaan Mobile Learning sebagai Media dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED ISBN 978-623-92913-0-3*, 602–609.
- Kamala, N. P. J. K., Antara, P. A., & Paramita, M. V. A. (2023). Busy Book Media to Stimulate the Spatial Abilities of Children Aged 5-6 Years. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2), 229–237.
- Kartini, A., Nurwahidah, L. S., Loekman, A., Misbah, D., & Hidayatulloh, A. (2021). .Perkembangan Huruf Hijaiyah dari Masa ke Masa. *ARSY: Jurnal Aplikasi Riset Kepada Masyarakat*, 2(1), 61–70.
- Kemayasha, K. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Model Borg and Gall Untuk Pelajaran Produktif Menggabungkan Fotografi Digital Ke Dalam Sajian Multimedia Di Smk Negeri 3 Singaraja*. 1–22.
- Ketut Sinta, N. A., Gede Astawan, I., & Made Suarjana, I. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35919>
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Libriani, P. W., Suarjana, I. M., & Bayu, G. W. (2023). Quick Response Code-based Pop-Up Book Media: Plant Reproduction Systems Topic for Grade VI Elementary School. *Journal of Education Technology*, 7(2), 381–389. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.60917>
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mulyani, E. W. S. (2018). The Impact of The Utilization of Android Application in Learning Space Elisabeth. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 122–136.

- Ningtyas, N. P. D. R., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 120. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28967>
- Nivandi Supriagi, N. S., Tyiagita Mulyadi Hidayat, T. M. H., & Alfian Dimas Ahsanul Rizki Ahmad, A. D. A. R. A. (2021). Pendidikan Manufaktur Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Inovasi Di Era Industri 4.0. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.230>
- Novitasari, Y., & Prastyo, D. (2020). Egosentrisme Anak Pada Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 17–22.
- Pebriani, N. L. P., Japa, I. G., & Antara, P. (2021). Video Pembelajaran Berbantuan Youtube untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Belajar Perubahan Wujud Benda. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 397. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.37980>
- Pujiyanto, H. (2021). Metode Observasi Lingkungan dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa MTs. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(6), 749–754. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.143>
- Purwaningrat, K., Antara, P., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 128. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.33225>
- Putri, K. P. C., Suarjana, I. M., & Bayu, G. W. (2023). Balinese Culture-Based Digital Comic Learning Media for Strengthening Pancasila Student Profiles for Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(2), 305–314. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i2.61431>
- Putu, N., Setiarini, D., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). *Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. 8(3), 435–443.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf. *Jurnal Tawadhu*, 5(1), 25–34.
- Ristiana, M. G., & Dahlan, J. A. (2021). Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam

- Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JPMI - Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 127–136. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.127-136>
- Sattriawan, A., Sutiarto, S., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 950–963. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.314>
- Sembiring, S. B., Agung, A. A. G., & Antara, P. A. (2021). Media Audio Visual dengan Tema Lingkunganku Terhadap Keterampilan Berbicara Anak di Depan Umum. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 371. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40134>
- Solihin, L. (2020). Darurat Literasi Membaca Di Kelas Awal: *Masyarakat Indonesia*, 46(1), 34–48. <https://doi.org/10.14203/jmi.v46i1.914>
- Sumanto, S., & Syahrina, E. P. A. (2018). Multimedia Interaktif Pengenalan Seni Dan Budaya Indonesia Pada Sdn Jatiwaringin Ii Bekasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(1), 10–18. <https://doi.org/10.37438/jimp.v3i1.83>
- Syawaluddin, A., Faisal, M., & Risal, R. (2018). Pengaruh Metode Sas (Struktural Analisis Sintesis) Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SDN Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, 8(3), 244. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i3.6922>
- Tiku Ali, J., & Patombongi, A. (2016). Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Membaca Berbasis Android. *Simtek: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.51876/simtek.v1i1.1>
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 332–337. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i4.29714>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan

Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa.
Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 7(1), 79.
<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>

