

DAFTAR PUSTAKA

- Abduhrohman, M. N., Qonita, N., Yulianti, Y., & Putri, Z. (2025). *Relevansi penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar*. 5(1), 257–261.
- Abdul, B., Mantau, K., Talango, S. R., Komunikasi, K., Kolaborasi, K., Kreativitas, K., & Adaptasi, K. (2023). *Irfani : Jurnal Pendidikan Islam Proses Pembelajaran (Literature Review) Irfani : Jurnal Pendidikan Islam*. 19, 86–107.
- Agung, A. A. (2017). *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. (2017). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Agung, A. A. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan
- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Aini, R. Q., & Sukartiningih, W. (2022). Pengembangan Interaktif C&T Menggunakan Smart Apps Creator 3 Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I SD. *E-Journal UNESA*, 10(2), E-journal Unesa. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45761/38732>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Pernik : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Amatullah, D. C; Sutrisno, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(Vol. 15, No. 1, (2022)), 243–250.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru

- Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Andri, R. M. (2017). Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 122–129. <http://www.jurnalmudiraindure.com/wp-content/uploads/2017/04/PERAN-Dan-Fungsi-Teknologi-Dalam-Peningkatan-Kualitas-Pembelajaran.Pdf>
- Andriani, D., Khaeroni, & Mastoah, I. (2022). Fun Reading App Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *PrimEarly : Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 5(2), 83–93. <https://doi.org/10.37567/prymerly.v5i2.1455>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *Insologi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Aslamiah, A., Cinantya, C., & Rafianti, W. R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif bagi Guru–guru Sekolah Dasar di Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 143. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6520>
- Asra, A. A., & Haryadi, -. (2016). Pengaruh Kemampuan Membaca, Penguasaan Kosakata, Dan Pemahaman Tata Bahasa Terhadap Kemampuan Menulis Narasi Siswa. *Diksi*, 24(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/diksi.v24i1.11494>
- Azzahrah, A. A., & Rustini, T. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis melalui Media Pembelajaran Interaktif Digital melalui Aplikasi Gemar (Game Membaca Lancar) pada Peserta Didik Kelas 2 SDN Cinunuk 01. *Journal on Education*, 6(1), 1806–1811. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3159>
- Bahri, A., Isnah, E. S., & Kharis, M. (2024). *Development of Interactive Reading Multimedia Based on Educational Games for Grade I Students of Inpres Malakaya Elementary School, Gowa District. 2024*, 203–209. <https://doi.org/10.11594/nstp.2024.3816>
- Cahyani, M., & Rabani, L. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Permulaan Melalui Penerapan Metode Struktural Analitik Sintetik Pada Siswa Kelas I Sd

- Improving Beginning Writing Skills Through Application of Synthetic Analytical Structural Methods in Class 1 Students. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5, 70–78. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/jipsd>
- Che Ibrahim, N. F. S., Mohd Rusli, N. F., Shaari, M. R., & Nallaluthan, K. (2021). Students' Perceptions of Interactive Multimedia Applications in the 21st Century Teaching and Learning Process. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(1), 15–24. <https://doi.org/10.30880/ojtp.2021.06.01.003>
- Devi, Y. N., Aryani, N. D., & Yogyakarta, U. N. (2025). *Jurnal Citra Pendidikan Anak Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Kb Tkii Al-Abidin Yogyakarta*. 4(April), 131–144.
- Dwi Novia Rachmawati, Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>
- Fadlurrohimi, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Fatirul, N. A. (2022). Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik). *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Fatoni, H. (2024). Hubungan Antara Kemampuan Membaca Dan Kemampuan Berpikir Kritis Di Era Digital. *Millennial : Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 11(1), 3.
- Febrianningsih, R., & Ramadan, Z. H. (2023). Kesiapan Guru dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3335–3344. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4686>
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigm of Independent Curriculum for Elementary Teacher School. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12, 236–243.
- Geminiawan, I. P. H. E., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2018). Karakteristik

- Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(2), 91.
<https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i2.17216>
- Hardanti, A. D. T., Rahmawati, F. P., & Widodo, W. (2022). Peningkatan Minat Membaca Menggunakan Media Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Negeri Bringin. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 261–266.
<https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.235>
- Hariato, E. (2020). “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.” *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Hartoyo, A., & Rahmadayanti, D. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Hasyim, I., Warsah, I., & Istan, M. (2022). Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Education and Instruction (JOEI)*, 4(2), 623–632. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.3212>
- Hayati, R., Armanto, D., & Zuraini, Z. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1549.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6534>
- Hidayat, R., Qi, T. Y., Ariffin, P. N. B. T., Hadzri, M. H. B. M., Chin, L. M., Ning, J. L. X., & Nasir, N. (2024). Online game-based learning in mathematics education among Generation Z: A systematic review. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 19(1), 1–8.
<https://doi.org/10.29333/iejme/14024>
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- 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), 203–213. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Kusfitriani N Slembaran, E. S. (2022). Game Based Learning (GBL) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 4 SD N Slembaran. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1444–1449. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Ladapase, E. M., & Susanti, M. S. (2019). Efektivitas Stimulasi Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Disputare*, 6(1).
- Lifia Yola Febrianti. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Berbasis Digital. *Binus University*. <https://lc.binus.ac.id/2022/12/17/pemanfaatan-teknologi-dalam-pembelajaran-berbasis-digital/>
- Lina. (2023). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Terhadap Keterampilan Menulis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1799–1806. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7536>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatal Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Musdalifah, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Media Flash Card. *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(3), 195–205. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i3.2446>
- Ni Made Rusniasa, Nyoman Dantes, & Ni Ketut Suarni. (2021). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

- Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri I Penatih. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 53–63. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.258
- Nia Della Yolanda, & Ummul Quro. (2022). Pengaruh Kemampuan Membaca Awal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1150–1159. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2978>
- Nisfia Rani, Rian Damariswara, I. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Instructional Games Materi Huruf Kapital Dan Tanda Baca Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri Mrican 2. *Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran* 4,4,6. [https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1432](https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/1432)
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nuraisyah, S., Risandi, A., & Sri Utami, I. I. (2023). Peningkatan Literasi Membaca Anak Melalui Pojok Baca. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 81–88. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i1.6593>
- Nurazizah, S. (2024). *Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3, 5666–5670.
- Pasha, M. A., Lestari, D., & Widodo, B. A. (2025). *Pengembangan Game Edukatif Labirin Berbasis Web sebagai Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar pada Materi Sistem Komputer*. 8, 5752–5760.
- Permana, R. A., Husein, H., & Sahara, S. (2023). Kahoot berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Pembelajaran Sekolah Dasar dengan Model Addie. *Jurnal Komputer Antartika*, 1(4), 209–213. <https://doi.org/10.70052/jka.v1i4.226>
- Permata, A. D. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis metode suku kata untuk membaca permulaan siswa di kelas I sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 No. 1(1), 76–85. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- Pertiwi, A. D. (2016). Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia

- Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372>
- Pradita. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 03(01), 73–85. <https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ECIEJ>
- Prasetya, D. D., G.I, W. S., & Syaad, P. (2013). Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Tekno*, 20, 45–50. <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4114/3988>
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12–24. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Rohayati, Y., Astra, I. . B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>
- Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Salsabillah, Fitri, Afifatul Maula Zahro, Rini Ramadhani, N. M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sd Negeri 02 Wonorejo Fitri. *Prosiding SEMAI 2 Seminar Nasional PGMI 2023*, 158–165.
- Setianingrum, Laras. Sumartiningsih, Sri. Yulianto, A. (2024). Pengaruh Media

- Kartu Kata Terhadap Keterampilan Membaca dan Menulis Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 823–829. <https://doi.org/https://doi.org/10.31943/bi.v9i2.794>
- Setya Dewi, I. G. A. B., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>
- Sholikhatun, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Dolphin Math Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 45–55. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.108>
- Srimularahmah, A., & Buhari, S. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Anak Tunagrahita Ringan Pada Siswa Kelas Vii-C Di Slb Negeri 1 Sinjai Kecamatan Sinjai Utara. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 1037–1045. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2906>
- Sudarma, I. K., Ilia, W., & Sukmana, Y. (2021). Improving Children's Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 118–126. <https://dx.doi.org/10.23887/ijee.v6i1>
- Sudarma, I., Teguh & Prabawa. (2015). Desain Prsan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugianto, O., Munawaroh, L., Supriani, I., Nur Cahyono, H., & Nyairoh, N. (2023). Peran Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 4(1), 17–24. <https://doi.org/10.59525/ijois.v4i1.197>
- Susanti, E., & Nurhamidah, D. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Bahasa Indonesia. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 8(2), 103. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v8i2.4650>
- Suyadi. (2010). Konsep Edutainment Pembelajaran di Tingkat SD/MI (Antisipasi keterkejutan mental anak pada masa transisi dari TK/RA ke SD/MI). *Al-Bidayah*, 2, 1–16.

- Syahfitri, L., Sari, C. K., & Ramadhani, T. S. (2025). *Transformasi Pembelajaran di Masa Pandemi : Dari Tatap Muka ke Dunia Maya*.
- Syamsurizal, O., Rizqa, M., & Ali, Y. A. (2025). *Pengaruh Reward dan Punishment dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di SDN 192 Pekanbaru*. 07(02), 9224–9236.
- Syuhendri, S., Musdalifa, N., & Pasaribu, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Stem Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 8(1), 73–84. <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>
- Ulya, S., Hapidin, H., & Akbar, Z. (2023). SIGANA Banjir: Game Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Banjir Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 151–164. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.311>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1.
- Wardhani, T. Z. Y., & Krisnani, H. (2020). Optimalisasi Peran Pengawasan Orang Tua Dalam Pelaksanaan Sekolah Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 48. <https://doi.org/10.24198/jppm.v7i1.28256>
- Widyastuti, A. W., & Wardhani, J. D. (2023). Analisis Permainan Kotak Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2907–2918. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4386>
- Wijayanti, T. I., & Utami, R. D. (2022). Mengembangkan Keterampilan Membaca dan Menulis Melalui Berbagai Metode dan Media Pembelajaran yang Bervariasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5104–5114. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3039>
- Windiyani, T., Boeriswati, E., Mohamad, ;, & Sumantri, S. (2019). Development of Scientific-Based Educative Multimedia Games to Improve Indonesian Narrative Writing Skills for Elementary School Students. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(6), 788–795. <http://ijmmu.comhttp://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v6i6.1215>

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulansari, K., & Sunarya, Y. (2023). Keterampilan 4c (Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaborative) Guru Bahasa Indonesia Sma dalam Pembelajaran Abad 21 di Era Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1667–1674. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5360>
- Yasmin, M., Hawa, D. S., & Rahman, I. F. (2025). *Literature Review : Efektivitas Penggunaan Game Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Di Sekolah*. 2(4), 626–640.
- Yatimah, T., Madjid, A., & Hartaya, K. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Didik Kelompok B Tk Pertiwi Gunungsindur Bogor*. 10(2), 141–161.
- Yemima Heginta Br Tarigan, Nana Hendra Cipta, & Siti Rokmanah. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>
- Zakso, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 916. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.65142>
- Zebua, F. R. S. (2023). Analisis Tantangan dan Peluang Guru di Era Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.55>