

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Masudah, & Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal Jurnal PAUD Teratai*, 9(1).
- Almunawar, A., Hamzah, R. A., & Sugiarti, S. (2025). *Teori , Genre , Jenis Sastra Anak. April*.
- Alwi, A. N., Halimah, N., Susanti, M., & Marcelina, L. (2023). Pengaruh Media Kamus Digital Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 13(1), 143–152. <https://doi.org/10.23969/Literasi.V13i1.6836>
- Amelia, S., Wedi, A., & Husna, A. (2022). Pengembangan Modul Berbantuan Teknologi
- Augmented Reality Dengan Puzzle Pada Materi Bangun Ruang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 62–71. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p062>
- Anggraeni, H., Fauziyah, Y., & Fahyuni, E. F. (2019). Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 191–203. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh-e-issn:2580-2453https://doi.org/10.24042/alidarah.V9i2.5168>
- Anis Fuadah, F. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227–238. <https://doi.org/10.47353/bj.V3i1.220>
- Awalia, L. M., Pratiwi, I. A., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Di Desa Karangmalang. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3940–3949. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1354>
- Christianti, M. (2023). *Permainan Literasi Untuk Anak-Anak*. 12(1), 11–22. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>

- Darmayanti, N. K., & Surya Abadi, I. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual Dalam Muatan Materi Gagasan Pokok Dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 9(1), 170. <https://doi.org/10.23887/Jpgsd.V9i1.32481>
- Dewa, I. G. S. T. A. A. S., Hermawan, G. S., & Sadyana, I. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Bagi Pemula. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 3(3), 365–373.
- Fajri, S. R., Citrawathi, D. M., Adnyana, P. B., & Putu, I. B. (2025). *The Strategic Role Of Conservation Education In Efforts To Improve Biodiversity Literacy : A Systematic Review*. 22(2), 374–392.
- Faradisha, P. T. D., & Ambara, D. P. (2022). Permainan Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menstimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 153–162. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47136>
- Fatchurrozaq. (2018). *W ' Na*. El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama, 6(2), 191–221.
- Fitriani, S. N. (2022). Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Dengan Metode Adabta Melalui Pendekatan Tarl. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 69–78. <https://doi.org/10.37216/Badaa.V4i1.580>
- Hamidah, A., & Simatupang. (2020). *Pengembangan Buku Panduan Teka-Teki Silang Pada Pemecahan Masalah Anak Kelompok B*. 1–23.
- Hasanah, M. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Baca-Tulis Permulaan Dalam Perspektif Emergent Literacy. *Litera*, 14. <https://doi.org/10.21831/Ltr.V14i1.4409>
- Hidayat, D. (2021). The Implementation of Gamification System in Asian Higher Education Teaching. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 2(1). <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i1.7218>
- Hidayatullah, S., Syihabuddin, S., & Damayanti, V. (2021). Analisis Kebutuhan Media Literasi Berbasis Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1190–1196. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i3.1183>

- Ilmiyah, N., HafidhotulIlmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Journal Information Engineering and Educational Technology* (Vol 3, Number 1, bll 46–50). <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Katili, A. S. (2023). *Biodiversity Literacy In Science Education For*. <https://Repository.Ung.Ac.Id/Get/Karyailmiah/10339/Turnitin-Biodiversity-Literacy-In-Science-Education-For-Biodiversity-Conservation.Pdf>
- Kumala, F. N., Setiawan, D. A., & Shaleha, P. R. (2020). *Contextual-Based Animal Encyclopedia: Hots On Elementary School's Students*. 417(Icesre 2019), 132–137. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200318.025>
- Lathifah, I. (2025). *Improving Elementary Students ' Science Literacy Through Game-Based Learning Supported By Baamboozle Media*. 08(01), 60–69.
- Latifah, U., & Sampoerna, M. N. (2025). *Implementasi Pendidikan Karakter Pada Cerita Rakyat Sebagai Bahan Ajar Di Sekolah Dasar Negeri 14 Temenggung Kecamatan Limun Kabupaten Sarolangun*. 9, 27302–27314. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1478575.pdf>
- Lestari, Indah, K., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas Iii Di Sdn 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Lestari, K., Putra, N., & Negara, I. G. (2018). Pengaruh Model Tipe Numbered Head Together Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Kelas Iv Sd Gugus Yos Sudarso. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 40–45.
- Lestari, Shinta, D., & Susilo, J. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Endah Yuliana Lestari 1, Dewi Shinta 2 , Joko Susilo 3 , Khoirulloh 4*. 6(2), 2815–2822. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2503/pdf>
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal Of Education And Teaching (Jet)*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>

- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Maharani, E., Hutagaol, B., Pardede, O. B., Simbolon, W., Sitompul, J. N., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Kaputama, U., & Fabel, T. (N.D.). *Penerapan Literasi Baca Melalui Teks Fabel Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Vii Full Day Smp Panca Budi Medan*. 7(2), 846–852.
- Malik, M. S., & Maemunah, M. (2020a). Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dasar (Studi Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Salafiyah Tajungsari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati). *Jip Jurnal Ilmiah Pgmi*, 6(2), 195–214. <https://doi.org/10.19109/Jip.V6i2.5754>
- Malik, M. S., & Maemunah, M. (2020b). Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dasar (Studi Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun Di Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Salafiyah Tajungsari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati). *Jip Jurnal Ilmiah Pgmi*, 6, 195–214. <https://doi.org/10.19109/Jip.V6i2.5754>
- Melliyanti, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Kelayakan Dan Efektivitas Media Komik Berbasis Kontekstual Pada Muatan Ipa Materi Sumber Daya Alam. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 124–133. <https://doi.org/10.23887/Mi.V27i1.44587>
- Mulyani, D., Cahyati, N., & Rahma, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 161–172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>
- Mumtahana, L., Ikmal, H., & Sari, A. A. (2022). Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Lempar Dadu Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.31538>
- Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimudin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., Nisa', E.U., & Sari, C. K. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk

- Media Pembelajaran: Congklak Bilangan sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>
- Murniviyanti, L., & Marini, A. (2021). *Edubasic Journal : Jurnal Pendidikan Dasar Developing Comic Media For Reading Comprehension Ability Of Historical Texts In Elementary School Students*. 3(2), 187–196. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic/article/view/39485/pdf>
- Nisa, L. C., Rafid, R., Perdana, R., Putra, B., Fariq, M., & Attruk, H. (2024). *Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pendidikan Biologi Untuk Menjaga Keanekaragaman Hayati Dan Keseimbangan Ekosistem*. 368–375. <https://comdev.pubmedia.id/index.php/comdev/article/view/1488>
- Noviyanti, L. D., & Werdiningsih, I. (2023). *Vocabulary Mastery On Novice Learners : Exploring The Use Of Word Search Puzzle*. 2(2016), 135–140.
- Nudiati, D. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal Of Learning Education And Counseling*, 3(1), 34–40. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>
- Nurcholis, R. A., & Istiningsih, G. (2021). Problematika Dan Solusi Program Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas Rendah Di Sd Negeri Butuh. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 189–195. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.206>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Students ' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1115>
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Pratami, W., Ayu, N., & Saputra, H. (2019). Pengaruh Media Gameedukasi “Teka Teki Pengetahuan” Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Sdn 03 Protomulyo. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 15–22.
- Priyanti, N. L. S., Sujana, I. W., & Darsana, I. W. (2017). Pengaruh Keterampilan Dasar Literasi Berbantuan Media Grafis Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas Iv Sd. *Journal Of Education Technology*, 1(2),

110. <https://doi.org/10.23887/Jet.V1i2.11772>
- Putri, I. I. M., Rmiyanti, R., & Ningsih, E. R. (2020). Realisasi Gerakan Literasi Digital Sebagai Implementasi Gerakan Literasi Nasional Di Sekolah Muhammadiyah Pangkalan Bun. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 2(2), 87–99. <https://doi.org/10.23917/Blbs.V2i2.12836>
- Putri Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221. <https://doi.org/10.32939/Tarbawi.V15i02.466>
- Rahmi, A. (2013). *Pengenalan Literasi Media Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 8(April), 261–276. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/sawwa/article/view/656/594>
- Ramandanu, F. (2019). Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Melalui Pemanfaatan Sudut Baca Kelas Sebagai Sarana Alternatif Penumbuhan Minat Baca Siswa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 10. <https://doi.org/10.23887/Mi.V24i1.17405>
- Rusmono, & Alghazali, M. I. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jtp - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269–282. <https://doi.org/10.21009/Jtp.V21i3.13386>
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1), 11. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>

- Saputra, D., Sukardi, S., Giatman, M., & Edidas, E. (2020). a Need Analysis for Evaluation Media Development of the Project-Based Quiz Creator in Computer and Basic Network Subject. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 3(1), 76–79. <https://doi.org/10.24036/jptk.v3i1.7023>
- Saleh, K. N. (2025). *Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iii Sd/Mi*. https://Repository.Syekhnurjati.Ac.Id/17014/1/2108107066_1_Cover.Pdf
- Sapulette, V., & Markiano, E. (2024). *Indonesia Berbasis Cerita Rakyat*. 7(2021), 14342–14349.
- Sari, Cahyana, S. M., Putri, R. M., Adinata, H., & Kunci, K. (2024). *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar* : 3(C), 83–98.
- Sari, P. A. P. (2020). Hubungan Literasi Baca Tulis Dan Minat Membaca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 3(1), 141–152.
- Siregar, S. R., Ginting, S. W., & Lubis, A. K. (2025). *Jurnal Basicedu*. Mengembangkan Empati Dan Karakter Kewarganegaraan Melalui Literasi Cerita Rakyat Nusantara Di Sekolah Dasar 9(4), 847–853.
- Solehah, Y. A., Sunarya, N. O., Istiqomah, C., & Dewi, P. (2025). *Central Publisher*. Peran Guru Dalam Mengimplementasikan Program Literasi Media Di Sdn Cikupa 3, 3265–3272. <https://Centralpublisher.Co.Id/Jurnalcentralpublisher/Index.Php/Publish/Article/View/614/626>
- Subhan, B., Rini, E., & Slamet, J. (2025). *Peningkatan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Digital Interaktif* . 1(4), 131–138. <https://Ejournal.Gemacendekia.Org/Index.Php/Selaya>
- Satria, V. H., & Herumurti, D. (2021). Role-Playing Game as Learning Media To Support Online Learning. *Journal of Education Technology*, 5(4), 579–587. <https://doi.org/10.23887/JET.V5I4.39718>
- Shofa, H., & Surjono, H. D. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Role Playing Games (RPG) Pada Materi Lingkaran untuk Siswa

- SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 151–164.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15048>
- Suprianto, A., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Students' Autonomous and Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 8(1), 84–91.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.115>
- Suryani, R., & Hazizah, N. (2023). Pola Asuh Orangtua dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Digital Anak di Era Teknologi di Nagari Aia Manggih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4790–4797.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5995>
- Suyono, Titik, H., & Wulandari, I. S. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(2), 116–123.
<https://doi.org/10.17977/um009v26i22017p116>
- Suryani, R., & Hazizah, N. (2023). Pola Asuh Orangtua Dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Digital Anak Di Era Teknologi Di Nagari Aia Manggih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4790–4797.
<https://doi.org/10.31004/Jptam.V7i1.5995>
- Suyono, S. (2017). *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. 26 (2), 116–123.
- Swari, I. G. A. A. M., & Ambarawa, D. P. (2022). Video Animasi Mengenal Huruf dan Angka untuk Menstimulus Kemampuan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 163–172.
<https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47346>
- Tokarieva, A. V., Volkova, N. P., Harkusha, I. V., & Soloviev, V. N. (2019). Educational Digital Games: Models and Implementation. *CEUR Workshop Proceedings*, 2433, 74–89. <https://doi.org/10.31812/EDUCDIM.V53I1.3872>
- Virgiawan, R., & Harimurti, S. M. (2021). Pemanfaatan Media Dalam Jaringan (Daring) Pada Mata Kuliah Islam Rahmatan Lil Alamin. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 3(1), 365–384.
<https://doi.org/10.20885/Rpi.Vol3.Iss1.Art5>

- Von Der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., & Egloff, B. (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. *Frontiers in Psychology, 10*, 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
- Wijayanti, S. H., Utami, N., Pratikto, A., & Pramono, H. (2020). Menggerakkan Literasi Baca-Tulis Di Rusunawa Muara Baru Pluit. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia, 2*(2). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v2i2.7234>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10*(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Wingga Pratami, Ngurah Ayu, & Henry Januar Saputra. (2019). Pengaruh Media Game Edukasi “Teknik Pengetahuan” Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 03 Protomulyo. *Jurnal Profesi Keguruan, 5*(1), 15–22.
- Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779>
- Wahid, M. H., & Suyanto, H. (2023). *Perang Diponegoro Sebagai Tendangan Bola Salju. 12*(2), 211–218.
- Wahyudi, M. A., & Kusumawardani, A. (2024). *The Effectiveness Of Word Search Puzzle Game As. 9*(1), 43–52.
- Wijayanti, S. H., Utami, N., Pratikto, A., & Pramono, H. (2020). Menggerakkan Literasi Baca-Tulis Di Rusunawa Muara Baru Pluit. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia, 2*(2), 88–96. <https://doi.org/10.24912/jbmi.v2i2.7234>
- Zakiya, R. S., & Kurniasari, R. (2021). Pengaruh Media Game Educandy Terhadap Pengetahuan Hipertensi Pada Remaja Di Desa Telaga Murni. *Jurnal Gizi Dan Kuliner, 2*(2), 1–7. <https://doi.org/10.35706/Giziku.v2i2.5932>