

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, L. K., Kartika, N. P., Yuli Irfanto, W., Peran Guru, P., & Bina Insan Mandiri Surabaya STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya Al-Azhar Menganti Gresik, S. M. (2022). Problematika Peran Guru Dalam Membentuk Profil Belajar Pancasila Pada Era Digital Kelas Iv Mi Miftahul Ulum Sidowungu Gresik. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 58–65.
- Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46–56.
<https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>
- Alifah, S. (2021). Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Untuk Mengejar Ketertinggalan Dari Negara Lain. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 113.
https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.968
- Amanulloh, M. J. A., & Wasila, N. F. W. (2024). Implementasi dan Pengembangan Kurikulum Merdeka dalam Mewujudkan Pendidikan Berkualitas. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 33–58.
<https://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/article/view/230>
- Ameldi, R., & Ahsyar, T. K. (2018). Sistem informasi reservasi lapangan futsal berbasis android pada lapangan futsal. *Jurnal Ilmiah*, 4(1), 81–90.
- Arif, M. N., & Sumawati, M. sondang. (2016). Pengembangan Game Edukasi Interaktif pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 01(02), 28–36.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/17423>
- Ariyana, R. Y., Susanti, E., & Haryani, P. (2022). Rancangan *Storyboard* Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331.
- Bustomi, H. T., Harianto, K., & Maulana, R. A. (2020). MEMBANGUN APLIKASI PENDAFTARAN DAN KELUHAN PELANGGAN TV KABEL PADA PELANGI TV BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 21–25.
- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. E. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35.
<https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Fajar, R., & Zega, W. (2023). Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 53–64.
- Ghufron, M. . (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil*

Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018, 1(1), 332–337.

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.

Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>

Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2014). Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 8(2), 263–272. <https://doi.org/10.35968/jsi.v8i2.741>

Khofifah, D. juliana, Yusman, & Rosip, A. S. (2024). Strategi Pembelajaran Guru Pai Dalam Meningkatkan Sikap Kedisiplinan Dan Kecerdasan Spiritual Siswa Di Madrasah Aliyah Swasta Al-Washliyah Indrapura Kecamatan Air Putih Kabupaten Batu Bara. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 198–207.

Maurya, Y. O., Pradana, F., & Arwan, A. (2019). Pengembangan Aplikasi Pelaporan Keuangan Desa Berbasis Citizen Centric. *JPTIK*, 3(6), 5936–5945.

Najuah, Sidiq, R., & Reni, S. S. (2022). *Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*.

Nasirudin, M., Shobirin, M. S., Wafa, M. A., Hasan, A. H. Z., Amal, M. I., Pertiwi, W., & Ma'rufah, L. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembelajaran Ilmu Fiqih di Desa Tanggalrejo Jombang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 49–53. <https://doi.org/10.32764/abdimasagama.v5i1.4104>

Nurdiana, I. W., & Zainiyati, H. salamah. (2020). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android SmartPhone Al-Qurán Hadits Kelas IV MI Hidayatul Ulum Tempel Krian. *Journal of Islamic Religious Education*, 04(02), 115–124.

Nurlina, A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. suharni, & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>

Pranoto, S., Sutiono, S., Sarifudin, & Nasution, D. (2024). Penerapan UML Dalam Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi Pembangunan Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi. *Surplus: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(2), 384–401. <https://qjurnal.my.id/index.php/sur/article/view/866>

Risdiany, H. (2021). Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Kualitas Pendidikan Di Indonesia Saat Ini. *Seminar Nasional Ilmu ...*, 3(2), 197. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/163/163>

Syahputra, R. (2023). Alat Pendeteksi Level Air Otomatis Pada Tangki Air

Wudhu Masjid Ulil Albab UNSRAT Berbasis Mikrokontroller. *Jurnal Ekonomi Islam*, 11(1), 63–70.

Taufan, M. A., Rusdianto, D. S., & Ananta, M. T. (2022). Pengembangan Sistem Otomatisasi *Use Case Diagram* berdasarkan Skenario Sistem menggunakan Metode POS Tagger Stanford NLP. *JPTIK*, 6(8), 3733–3740.

