

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fiyah, Laili. (2024). *Manajemen Program Gerakan Literasi Digital dalam Upaya Peningkatan Mutu Madrasah (Studi Kasus di MTsN Kota Madiun)*. Tesis. Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Electronic Theses of IAIN Ponorogo.
<https://share.google/jeq3yRYuQtLO5j8Vv>
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ary, Donald, et al. (2010). *Introduction to Research in Education*. Canada: Cengage Learning.
- Astuti, Pitria Puji, et al. (2022). *Analisis Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas V dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah di SDN Sumokali Candi*. Lintang Songo: Jurnal Pendidikan, 5(2).
- Ausubel, David P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Bandura, Albert. (1977). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press.
- Bandura, Albert. (1986). *Social Foundations of Thought and Action*. New Jersey: Prentice Hall.
- Bruner, Jerome S. (1960). *The Process of Education*. Cambridge: Harvard University Press.

- Creswell, John W. (2009). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Methods*. Terjemahan oleh Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dimiyati, dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Egeberg, Grete, dan Cathrine Tømte. (2017). “*Gam e-Based Learning in Education: How Gamification and Game-Based Learning Influence Motivation and Engagement*”. London: Routledge.
- Ermiana, Ida, et al. (2021). *Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SD Inklusif dalam Memecahkan Masalah Soal Cerita*. *Journal of Elementary Education*, 4(6).
- Fitriyanto, Gilang Ilham. (2020). *Achievement of Gradical Competency Standards in Mathematics Literacy at SMAN 1 Menganti Gresik*. *International Journal for Educational and Vocational Studies*.
- Fitriyanto, Gilang Ilham. (2020). *Evaluation of 2013 Curriculum Implementation in the Achievement of Gradical Competency Standards in Mathematics Literacy at SMAN 1 Menganti Gresik*. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(2), 1–7.
- Gardner, Howard. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Hamalik, Oemar. (2005). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handoko, Didin. *Wawancara Pribadi*. Jombang, 9 Desember 2025. Lihat juga profil narasumber pada NU Online Jombang:

<https://jombang.nu.or.id/daerah/didin-handoko-pengajar-mi-darussalam-dinobatkan-sebagai-guru-inspiratif-di-lingkungan-ma-arif-nu-jatim-cSUar>

Istiqomah, Ria Rahmatul, et al. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Karimah, Siti Badriah, Dwi Nur Reditha, dan Muhammad Hanif. (2025). “*The Effect of Educational Games on the Learning Motivation of Elementary School Children.*” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Amin* Vol. 2, No. 2. <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pai/article/view/489>

Kemendikbudristek. (2021). *Modul Literasi Numerasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Khodijah, Nyanyu. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Maslow, Abraham H. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper & Row.

Mayer, Richard E. (2001). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.

Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Miftahul Ulfa, Evi, et al. (2025). “*Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar*”. *Jurnal Basicedu*, 6(6). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3742>

- Misnawati. (2024). *Implementasi Literasi Numerasi pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mongisidi II Makassar*. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Bosowa.
<https://share.google/etZJPTDfn5lN5s4EL>
- Moleong, Lexy J. (1989). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Sri. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi pada Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA), 2(3).
<https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.29>
- Mulyani, Sri. (2025). “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi pada Siswa*.” *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)* Vol. 2, No. 3
<https://jurnal.jompu.org/index.php/jundikma/article/view/29>
- Mundir. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press.
- NU Online Jombang. (2024). “*Didin Handoko, Pengajar MI Darussalam Dinobatkan sebagai Guru Inspiratif di Lingkungan Ma'arif NU Jatim*”. Jombang.
<https://jombang.nu.or.id/daerah/didin-handoko-pengajar-mi-darussalam-dinobatkan-sebagai-guru-inspiratif-di-lingkungan-ma-arif-nu-jatim-cSUar>
- NU Online Jombang. (2024). “*Kisah Didin Handoko Raih Juara Lomba Edugame Aswaja di Kompetisi Inovasi Ma'arif Usung Tema Dakwah Islam Walisongo*.” Jombang.

<https://jombang.nu.or.id/daerah/kisah-didin-handoko-raih-juara-lomba-edugame-aswaja-di-kompetisi-inovasi-ma-arif-usung-tema-dakwah-islam-walisongo-ZmK1s>

Nugraheny, Dwi, dan Ayuningtias Destiranti. (2016). *Penerapan Edugame Interaktif untuk Pengenalan Pakaian Adat Indonesia*. Jurnal Angkasa, 8(1).
<https://media.neliti.com/media/publications/233463-penerapan-edugame-interaktif-untuk-penge-f24>

Pavlov, Ivan. (1927). *Conditioned Reflexes*. London: Oxford University Press.

Piaget, Jean. (1950). *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge & Kegan Paul.

Rahmawati, Nur Aisyah, Annisa Laila, dan Nur Rofiq Dalalah. (2025). *Efektivitas Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar*. Journal Scientific of Mandalika, 6(12).
<https://doi.org/10.36312/vol6iss12pp4435-4449>

Ranuharja, Firman, Ganefri, dan Ahmad D. Samala (2021). *Development of Interactive Learning Media Edugame Using ADDIE Model*. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, 14(1).
<https://doi.org/10.24036/tip.v14i1.412>

Raymond, dan Judith. (2004). *Motivasi Belajar*. Bandung: Grasindo.

Redaksi NU Online Jombang, “Didin Handoko Dinobatkan sebagai Guru Inspiratif di Lingkungan Ma’arif NU Jatim,” NU Online Jombang,
<https://jombang.nu.or.id/daerah/didin-handoko-pengajar-mi-darussalam-dinobatkan-sebagai-guru-inspiratif-di-lingkungan-ma-arif-nu-jatim-cSUar>

Redaksi NU Online Jombang, “Kisah Didin Handoko Raih Juara Lomba Edugame Aswaja di Kompetisi Inovasi Ma’arif”,

<https://jombang.nu.or.id/daerah/kisah-didin-handoko-raih-juara-lomba-edugame-aswaja-di-kompetisi-inovasi-ma-arif-usung-tema-dakwah-islam-walisongo-ZmK1s>

Redaksi NU Online Jombang, “*Komik ‘Ayo Kenal Tubuhmu’ Antar Guru MI Curahmalang Jombang Sabet Juara Nasional*,” NU Online Jombang, <https://jombang.nu.or.id/daerah/komik-ayo-kenal-tubuhmu-antar-guru-mi-curahmalang-jombang-sabet-juara-nasional-E8x1E>

Redaksi Tribun Jatim, “*Game Edukasi Aswaja Bikin Guru MI Jombang Sabet Juara*,” *Tribun Jatim*, 26 September 2024, <https://jatim.tribunnews.com/2024/09/26/game-edukasi-aswaja-bikin-guru-mi-jombang-sabet-juara-metode-menarik-untuk-belajar-sejarah-islam>

Redaksi Tribun Surabaya, “*Bantu Siswa Belajar Lewat Komik Augmented Reality, Guru Madrasah Jombang Raih Prestasi Nasional*,” *Tribun Surabaya*, 4 Juni 2025, <https://surabaya.tribunnews.com/2025/06/04/bantu-siswa-belajar-lewat-komik-augmented-reality-guru-madrasah-jombang-raih-prestasi-nasional>

Rohmatulloh. (2020). *Strategi Pengembangan Budaya Literasi dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 7 Kota Bumi Lampung Utara*. Tesis. Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung. IAIN Metro Digital Repository. <https://share.google/aJ6TK9U44DbYvcMCY>

Rosnawati. (2024). *Penerapan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Literasi Siswa SD*. Tesis. Direktorat Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang. <https://share.google/UuDrTmLJwMnp0Iw4A>

Sadiman. (2007). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Safitri, R. R., et al. (2025). *The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies: A Systematic Review*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10(1), 116–136.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>
- Sanjaya, Wina. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, John W. (2011). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Schunk, Dale H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Boston: Pearson.
- Setiawaty, Rina, dan Dwi Agus Santoso. (2024). *Peningkatan Literasi Guru SD melalui Pembuatan Mobile Learning Apps Bermuatan Edugame*. Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar, 5(2).
<https://doi.org/10.56972/jikm.v5i2.264>
- Simangunsong, Novita, dan Yanti Manik. (2025). *Utilization of Educational Game Media as a Strategy for Children's Cognitive Development in Elementary School*. Journal of Applied Educational Study, 1(2), 12–16.
<https://doi.org/10.64460/jaes.v1i2.58>
- Skinner, B.F. (1938). *The Behavior of Organisms*. New York: Appleton-Century.
- Skinner, B.F. (1968). *The Technology of Teaching*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryadi, A. (2019). *Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia: Jurnal Pendidikan.
<https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/2815>
- Sutrisno, R. D. (2025). “Peran Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah”. TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru, 5(3), 192–206.
<https://doi.org/10.51878/teacher.v5i3.7113>
- Suwarna. (2005). *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Syah, Muhibbin. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Tribun Jatim. (2024). “Game Edukasi Aswaja Buatan Guru MI Jombang Sabet Juara, Metode Menarik untuk Belajar Sejarah Islam.” *Tribun Jatim*, Jombang.
<https://jatim.tribunnews.com/2024/09/26/game-edukasi-aswaja-bikinan-guru-mi-jombang-sabet-juara-metode-menarik-untuk-belajar-sejarah-islam>
- UNESCO. (2003). *The Prague Declaration: Towards an Information Literate Society*.
- Uno, Hamzah B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Vidiawati, Vivin. (2019). *Implementasi Program Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Pondok Pinang Jakarta Selatan*. Tesis. Program Pascasarjana Institut PTIQ Jakarta.
<https://share.google/wFWKFp8yv4HDshnvU>
- Vygotsky, Lev S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wahidin, Unang, Yahya Muharikul Islam, dan Putri Fadillah. (2017). *Literasi Keberagamaan Anak Keluarga Marjinal Binaan Komunitas di Kota Bogor*. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(12), 128.
- Wiedarti, Pangesti, et al. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yin, Robert K. (2008). *Case Study Research: Design and Methods*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Yusuf, Syamsu. (2009). *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Rizqi Press.