

DAFTAR RUJUKAN

- Ahdan, S., Sucipto, A., & Agus Nurhuda, Y. (2019). Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android Game to Stimulate Children's Multiple Intelligence Based on Android. *Senter 2019*, (November), 554-568.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Amalia, A. N., Suyono, & Riyan F. (2023). *Penyusunan Instrumen Penelitian Konsep, Teknik, Uji Validitas, Uji Reliabilitas, dan Contoh Instrumen Penelitian*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.
- Amelia, N., Ali, M., & Miranda, D. (2013). Peningkatan Aspek Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun TK Al-Ikhlas Ketapang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, 2(8), 1-15. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v2i8.3039>
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal KWANGSAN*, Vol. 1(1), 1-15.
- Arbaniyah, R., & Muchammad A. M. (2022). Implementasi Pembiasaan dalam Pengembangan Aspek Nilai Agama dan Moral di BA'Aisyiyah Krakitan I Bayat Klaten. *Jurnal PGPAUD Pelita Bangsa*, 2(2), 1-11.
- Asmiatun, S., & Astrid N. P. (2017). *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>

- Dewi, N. K. C., & Tirtayani, L. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 217-227. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.49245>
- Dewi, N. P . A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.23887/paud/v9i2.35439>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics Informatics, And Vocational Education)*, 2(2), 204-210. <https://Doi.Org/10.21831/Elinvo.V2i2.17315>
- Fadillah, F. A., & Iqbal, M. (2019). Poster Kecanduan Game Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Desain*, 7(1), 38. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i01.5469>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful Of Clap Hand Games For Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Hakim, L., & Dalli, C. (2016). ‘To be professional is a never-ending journey’: Indonesian early chilhood practitioners’views about the attitudes and behaviours of a professional teacher. *Early Years*, 5146 (Desember), 1-14. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1256275>
- Halidah, I. (2014). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 3(1).
- Hariyanti, M., Tri Samiha, Y., Maretha, D. E., & Hapida, Y. (2019). Hasil Pembelajaran Kognitif dengan Model Pembelajaran POE pada Pelajaran IPA di SMP/SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2019*, 89-94.

- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823-834. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V4i2.310>
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *JIPAI:J. Inov. Pendidik*, 1(1).
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221-225. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Inawati, A. (2017). Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini Asti Inawati. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 51-64.
- Jamilah, N., Sofyan, H., & Muazzomi, N. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Daring Pada Era Covid-19 Berbasis Sentra Persiapan. *Jurnal PAUD Emas*, 1(1), 1-9.
- Julidah, Hendra, Muslim & Retnoningsih. (2023). Penanaman Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini PAUD Kurnia Jaya Nusantara Sai Soromandi. *LITERASI: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 2(1), 93-106.
- Juniarti, Yenti. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Menggunakan Smart Apps Creator Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak di Masa Pandemi. *Penelitian Kolaboratif Dana BLU FIP*, 2, (1249).
- Juniarti Y., et. al. (2022). Development Of Interactive Learning Multimedia In Implementing Religious And Moral Values In Children. *Penelitian Kolaboratif Dana BLU FIP*, 2, (1249).

- Juniarti, Y., Utoyo, S., & Ramadan, G. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Dalam Membentuk Karakter Anak. 26 *JWW XVI* (Vol. 16, pp. 26-34. <http://ejurnal.unisri.ac.id?index.php/widyawacana/article/view/5099>
- Kasmiati, & Rahman. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di Era digital melalui Program Macromedia Flash 8. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(03), 121-131. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.11157>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516-525.
- Kosasih, I. (2015). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Saintifika*, 2(1), 43–52.
- Kristiono, N. (2018). Penanaman Nilai Anti Korupsi Bagi Mahasiswa FIS UNNES Melalui Mata Kuliah Pendidikan Anti Korupsi. *REFLEKSI EDUKATIF: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 40-45.
- Malawi, I., & Ani, K. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. Jawa Timur: CV AE Media Grafika.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779-792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Marker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23-30.
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164-1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>

- Munzilin, I. A. (2022). Pengembangan Game Animasi Untuk Meningkatkan Aspek Nilai Agama dan Moral TK Muslimat NU 01 Gresik. *JIEEC: Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 4(2), 47-54.
- Nasher, F., & Ferdiansyah, M. I. (2021). Game Edukasi Mengenal Huruf Hijaiyah untuk Anak Usia Dini berbasis Mobile (Studi Kasus: DTA Nurul Muttaqien). *Media Jurnal Informatika*, 13(2), 92-100. <https://doi.org/10.35194/mji.v13i2.1917>
- Nasution, A. (2023). Pembelajaran Tematik Berbasis Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Mutu Siswa. *Al-Khair Journal: Management, Education, and Law*, 3(1), 130. <https://doi.org/10.29300/kh.v3i1.10862>
- Natari, R., & Suryana, D. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Agama dan Moral AUD Selama Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3659-3668. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1184>
- Dewi. N. K. C., & Tirtayani, L. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 217-227. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.49245>
- Nurjanah, S. (2018). Perkembangan Nilai Agama dan Moral (Sttpa Tercapai). *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 43-59. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v1i1.177>
- Oktavia, T. dkk. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Yang Efektif Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Di SDN 64/1 Teratai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 492-496. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Pangestu, I., Habisukan, U. H., Hapida, Y., Handayani, T., & Oktiansyah, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping pada Materi Eubacteria Kelas X. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2019*, 76-81.

- Pawana, M. G., Suharsono, N., dan Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model ADDIE Pada Materi Pemrograman WEB Siswa Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Vol. 4(1), 1-10.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 tahun 2014 tentang *Kurikulum 2013 PAUD*.
- Pradnyana, I. M. A., Arthana, I. K. R., & Sastrawan, I. G. B. H. (2017). Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Binatang Buas Untuk Anak Usia Dini (Studi Kasus : TK Negeri Pembina Singaraja). *Lontar Komputer*, 8(3), 188-199.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta:Kencana.
- Pulungan, N. (2022). Pentingnya Pendidikan Nilai Agama dan Moral Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(3), 25-28. Retrieved from <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>
- Qalbi, Z. (2022). Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini Di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu. *Journal On Teacher Education*, 4(2), 1566-1574
- Rahayu, D., Indryani, & Wulandari, B. A. (2023). Pengembangan Media Sex Kids Education (SKIDU) Berbasis Board Game Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 83-95. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1179>
- Rasyid, M., Aziz, A. A., & Saleh, A. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 69-80.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun GAME Edukasi Pengenalan Warna untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash

- Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Jawa Barat:Widina Bhakti Persada Bandung.
- Safitri, L. N., & 'Aziz, H. (2019). Pengembangan Nilai Agama Dan Moral Melalui Metode Bercerita Pada Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 85-96. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-08>
- Safitri, N., Kuswanto, C.W., & Alamsyah, Y.A. (2019). Metode Penanaman Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 1(2), 29-44. <http://doi.org/10.15408/jece.v1i2.13312>
- Siregar, E. S. (2023). *Pembelajaran Inkuiri Berbasis Multimedia*. Medan:UMSU PRESS.
- Sofyan, Hendra. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta:CV. INFOMEDIKA.
- Sofyan, H., Anggereini, E., & Saadiah, J. (2019). Development of E-modules based on local wisdom in central learning model at kindergatens in Jambi city. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1137-1143. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1139>
- Sugiyono. (2019). *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alphabet.
- Syafrizal, A., Andika, R., & Panggabean, A. P. (2018). Perancangan Game Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan HTML 5 Berbasis Multimedia Interaktif. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 7-12. Retrieved from <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/2077>
- Tanfidiyah, N. (2017). Perkembangan Agama dan Moral yang tidak Tercapai pada AUD: Studi Kasus di Kelas A1 TK Masyitohn Dasari Budi Yogyakarta.

Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam, 11(2), 199-222.
<https://doi.org/10.21580/nw.2017.11.2.1810>

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
 Jakarta:Depdiknas.

Warkinti, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>.

Widi, A. S. (2019). *Desain Media Interaktif (Kopetensi Keahlian Multimedia)*. Jakarta:PT Bumi Aksara.

Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10.194>

Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1-8.

Yunita P.N., & Richardus E. I. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta:ANDI.

Zain, A. (2015). Pemahaman Anak Terhadap Agama Menurut Persepsi Guru PAUD (Mahasiswa Non-Reguler PIAUD) UIN Antasari). *Jurnal Edukasi AUD*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.18592/jea.v4i1.2164>

Zain, A. Anwar. (2021). *Strategi Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini*. Cirebon:Insania.