

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, A. P. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PENGANTAR MAWARIS*.
- Anwar, Moh., & Sodik, H. (2025). Kerangka Konseptual Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dan Implementasinya dalam Pendidikan di Indonesia. *Tafhim Al-'Ilmi*, 17(01), 69–95. <https://doi.org/10.37459/TAFHIM.V17I01.340>
- Azzahra, Y., & Jaya, C. A. (2025). Pendekatan Deep Learning: Transformasi Mindful, Meaningful, dan Joyful dalam Pembelajaran Holistik. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 5(3), 769–776–769–776. <https://doi.org/10.47467/EDU.V5I3.9245>
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Dalam *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6/COVER>
- Chotimah, S. C., Fantofik, D., Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta, S., & Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam: Berkesadaran (Mindful), Bermakna (Meaningful), dan Menggembirakan (Joyful). *An-Nuha*, 5(4), 673–682. <https://doi.org/10.24036/ANNUHA.V5I4.758>
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/JPI.052.05>
- Fitriyah, N. A., Fransisca, Y., Sulistiyo, E., & Anifah, L. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN JENGA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR TEKNIK ELEKTRONIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 13(02), 157–164. <https://doi.org/10.26740/JPTE.V13N02.P157-164>
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7 ed.). Pearson Education, Inc.
- Husni, N., Aulia Arsy, R., Fitria, H., & Imam Bonjol Padang, U. (2023). PROBLEMATIKA PENDIDIKAN ISLAM DI INDONESIA. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(2), 137–145. <https://doi.org/10.31004/JPION.V2I2.107>
- Ismail, A. (2016). *Education games: menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Pilar Media.

- Kartika, D. (2024). *Pengembangan Jenga Geografi (JeGe) Sebagai Media Evaluasi Geografi Pada Materi Lapisan Atmosfer Kelas X SMAN 71 Jakarta*.
- Kemendikdasmen RI. (2025). *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (2025).
- Khasanah, S. N., Hendrapipta, N., & Andriana, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 213–230. <https://doi.org/10.31603/EDUKASI.V15I2.10508>
- Khoridah, A. N. (2022). *PENGEMBANGAN PERMAINAN JENGA TEMATIK TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 SISWA KELAS V SD NO. 4 KEROBOKAN KUTA UTARA BADUNG TAHUN AJARAN 2021/2022*.
- Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1373/958>
- Malina, D. F. (2019). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa antara Menggunakan Media Konvensional dan Multimedia pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 03 Jembrana Tahun Pelajaran 2019/2020*.
- MARTON, F., & SÄLJÖ, R. (1976). ON QUALITATIVE DIFFERENCES IN LEARNING: I—OUTCOME AND PROCESS*. *British Journal of Educational Psychology*, 46(1), 4–11. <https://doi.org/10.1111/J.2044-8279.1976.TB02980.X>
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning, second edition. *Multimedia Learning, Second Edition*, 1–304. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Paimin, P., Syafi'i, I., & Jaenullah, J. (2026). Integrating Deep Learning to Foster Meaningful and Joyful Learning in Quranic Studies: A Merdeka

- Curriculum Framework. *Assyfa Journal of Islamic Studies*, 4(1), 1–20.
<https://doi.org/10.61650/ajis.v4i1.969>
- Rahmawati, Y., Mu'ti, A., Suyanto, S., & Herianingtyas, N. (2025). PEMBELAJARAN MENDALAM: TRANSFORMASI PEMBELAJARAN MENUJU PENDIDIKAN BERMUTU. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18.
<https://doi.org/10.24832/jpkp.v18i1.1281>
- Ramayulis. (2008). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Kalam Mulia.
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2(0), 10–16.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749>
- Rumondang, G., Ishaq, I., & Yuliantoro, Y. (2025). Pengembangan Media Permainan Jenga Balok dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pengetahuan Mengenai Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia pada Peserta Didik Kelas XI SMA Santo Tarcisius Dumai. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 486–496.
<https://doi.org/10.54371/JIIP.V8I1.6770>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., Rahardjito, & Natakusumah, S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sanaky, H. A. H. (2009). *Media Pembelajaran*. Safiria Insania Press.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning 12th Edition*. <https://lccn.loc.gov/2017015584>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. ALFABETA.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.
- Sutirman. (2013). *Media Pembelajaran*. Penerbit Graha Ilmu.
- Syafi'i, A., & Darnanengsih. (2025). PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERBASIS DEEP LEARNING: MINDFUL LEARNING, MEANINGFUL LEARNING, DAN JOYFUL LEARNING. *Al-Mumtaz: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 45–57.
<https://doi.org/10.47945>
- Tarmidzi, T., Putri, D. P., & Zahran, A. (2021). Desain Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Ular Tangga Berbasis Penguasaan Konsep Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.33603/CJIIPD.V4I1.4811>
- Usman, C. M. (2026). *Wawancara*.

Widiyanto, H. T. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran “Acakata” Berbasis Gamifikasi dan Permainan Anagram untuk Kelas Literasi Dasar Teras Cerdas.*

