

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, A. N., Masya, P. D., & Aenirrisallah, R. (2024). Pengembangan Media Website Edukatif Ceban (Cekatan Membaca Al-Qur'an) pada Pembelajaran PAI Kelas 4 SD. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 158 - 168.
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135-148.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438.
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono, D. (2020). Kepraktisan media pembelajaran daya antibakteri ekstrak buah sawo berbasis macromedia flash. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72-80.
- Annisa, D. S. (2025). Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan *Educaplay* Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL). *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 6(1), 21-31.
- Antara , P. A. (2019). Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini dengan Pendekatan Holistik . *Jurnal Ilmiah Visi PGTK PAUD dan Dikmas*, 14(1), 17-26.
- Antara , P. A. (2019). Implementasi Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Holistik . *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan Dikmas*, 17-26.
- Antara, A. A. P. (2020). *Penyetaraan Vertikal dengan Pendekatan Klasik dan Item Responsse Theory (Teori Dan Aplikasi)*. Deepublish.
- Antara, A. A. P. (2020). *Penyetaraan vertikal dengan pendekatan klasik dan item responsse theory (teori dan aplikasi)*. Deepublish.
- Antara, P. A. & Maula, I. K. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk

Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 252-260.

Antara, P. A. (2015). Pengembangan bakat seni anak pada taman kanak-kanak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 10(1), 29-34.

Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & Ardana, I. W. (2023). The Effectiveness of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos on Children's Tolerant Character in River Watersheds. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 424-429.

Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & Putri, N. N. C. A. (2023). Stimulasi Tari Kreatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak: Stimulasi Tari Kreatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak. Pratama Widya: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 76-84.

Antara, P. A., Paramita, M. V. A., & Iju, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dalam Stimulasi Kemampuan Tarian Modern Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(2), 241-248.

Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Rini, D. N. K. S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 189-201.

Aryananda, I. G. A. O., Suardika, I. G., & Purnama, I. G. A. V. (2022). Aplikasi Game Edukasi "Legenda Kebo Iwa" Menggunakan Unity Berbasis Android. *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer*, 18(1), 1-10.

Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690.

Cahyadi, A. A. N. A. E., Linggih, I. N., & Sugita, I. W. (2021). Geguritan Kebo Iwa (Kajian Bentuk, Fungsi, dan Pendidikan Karakter). *Dharma Sastra: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Daerah*, 1(2), 91-97.

Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F,*

R2). Guepedia.

Dasi, N. L. K., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Al-Irsyad*, 4(3), 354. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>

Design: The ADDIE Approach. Inggris: Springer.

Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD matematika berbasis problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(2), 920-929.

Fitriarosah, N. (2016). Pengembangan Instrumen Berpikir Kreatif Matematis untuk Siswa SMP. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(2), 243-250.

Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 56-70.

Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91-100.

Ishlahul'Adiilah, I., & Haryanti, Y. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 49-56.

Koyan, I. W. (2011). Asesmen dalam pendidikan.

Manurung, A. S., Fahrurrozi, E. U., & Gumelar, G. (2023). Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Papeda*, 5(2), 120-132.

- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal pendidikan*, 29(2), 93-100.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media pembelajaran multimedia interaktif untuk anak tunagrahita ringan. *Jurnal pendidikan*, 29(2), 93-100.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan adobe flash player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195-202.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 262-270.
- Permana, N. S. (2022). Mendesain Hybrid Learning Dengan Model Pengembangan Addie Untuk Pelajaran Pendidikan Agama. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(1), 105-115.
- Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 317-329.
- Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game *Educaplay*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(4), 164-174.
- Puspaningrum, G. A., Sari, N. E., & Novarina, F. (2024). Optimalisasi Motivasi Belajar dalam Pelajaran Matematika: Implementasi Media Interaktif *Educaplay*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 246-255.
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 137-152.

Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122-130.

Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49-58.

Septina, R. Y. Transformasi Pembelajaran dengan *Educaplay*: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 1(1), 12-21.

Setianingsih, I., Rosidi, A., & Anas, I. (2025). Pengaruh Game *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 22(3), 343-356.

Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242-248.

Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028.

Suliyanto. (2017). Uji Kolmogorov Smirnov. *Ekonometrika Terapan : Teori & Aplikasi Dengan SPSS*.

Tarigan, T. B., Arifin, M., & Nurasiah, N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran *Educaplay* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II di SD Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 15792-15801.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif*:

Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23-27.

Widiana, W. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas III SDN Purwanto IV Malang. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 882-892.

Widiastika, M. A., Hendracipta, N., Syachruraji, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64.

Wirayasa, I. D. G. P., & Darmayasa, I. P. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Model 4D pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 81-88.

