

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan *video* Animasi Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 99–107.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32104>
- Agung, A. A. G. (2022). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan Digitalisasi Dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2023). *Animated video Media Contains Tri Kaya Parisudha On The Theme Of My Environment*. *Mimbar Ilmu*, 28(1), 8–15.
- Agung, A. A. G., Kristiantari, M. G. R., & Ambara, D. P. (2025). Inovasi E-Kamus Dan Audiobook Gerak Dasar Ngigel Bali Untuk Meningkatkan Interaksi Kolaboratif Anak Disabilitas. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(10), 11962–11967.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i10.9638>
- Akbar Sa'dun. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Amanda, C. T., Widayat, A. R., Aimanah, F. U., & Noviyanti, S. (2023). Hakikat Dan Karakteristik Bahasa Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 11154–11165.
<https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6226>
- Amin, M. A., & Nurhidayah, P. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbantuan Google Sites Dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(2), 263–278.
<https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/364>
- An-Nisa, L., Farida, I. A., Eva, N., Apsari, D. A., & Utomo, H. B. (2025). Implementasi Model Addie Dalam Media Edukasi Sebagai Pemahaman Kesehatan Mental. *Psyche 165 Journal*, 41–46. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i1.466>
- Anwar, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ski. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 2(02), 67–78.
<https://ejurnal.mmnesia.id/index.php/JIMP/article/view/191>

- Asih, T. S., & Ujianti, P. R. (2021). Inovasi *video* Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon Pada Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 9(3), 375–384. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36665>
- Atika, P., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Penerapan Metode Gamified Learning Berbasis Media Platform *Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V Sdn Dupak 1 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 974–984. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18429>
- Ayuningsih, N. P. M. (2020). Validitas Isi Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning Dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Matematics Paedagogic*, 5(1), 54–61. <http://www.jurnal.una.ac.id/indeks/jmp>.
- Bayu, G. W. (2021). *Animation Media On Human Digestive System Material For Fifth-Grade Elementary School Students*. *International Journal Of Elementary Education*, 5(3), 488–495. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.37493>
- Bayu, G. W. (2025). *Animated video Based On A Contextual Approach To Improve Pronunciation And Contextual Understanding In The Material “I Want An Ice Cream Cone” For Fifth Grade Students*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 13(1), 158–166. <https://doi.org/10.23887/jeu.v13i1.91592>
- Bayu, G. W. (2021). *Video-Based Learning On Ppkn Education With The Topic Of Symbols And Meanings Of Pancasila*. *International Journal Of Elementary Education*, 5(3), 384–392. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.36703>
- Bayu, G. W. (2022). *Animated Video-Based Learning Media Assisted With Powtoon On Living Things Characteristics Topic*. *International Journal Of Elementary Education*, 6(3), 511–517. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i3.53418>
- Bayu, G. W., & Trisna, G. A. S. (2024). *Animated Video-Based Learning Media On Science And Social Content On The Water Cycle Topic For Fourth Grade Of Elementary Schools*. *Thinking Skills And Creativity Journal*, 7(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/tscj.v7i1.76555>
- Bayu, G. W. (2022). *Powtoon-Based Animated Videos As Learning Media For Science Content For Grade Iv Elementary School*. *International Journal Of Elementary Education*, 6(1), 29–37. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39821>
- Bayu Wira Gede. (2022). *Learning English In Elementary*. Undiksha.

- Candrawati, N. K. M. (2022). Persepsi Guru Terhadap Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 4(1), 17–21. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v4i1.108>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewi Inggriane Puspita. (2020). *Membuat Tinjauan Literatur* (Aef Herosandiana, Ed.). Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Aisyiyah. <https://doi.org/https://Repository.Unisa->
- Dhani Tri Virama. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Menggunakan Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mi Sunan Giri Kota Malang* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/35865/>
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Talang Padang. *Universitas Muhammadiyah Pringsewu*, 276–277. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4069>
- Diputra, K. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Brain Based Learning* Berbantuan Media Konkret Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Sd. *Thinking Skills And Creativity Journal*, 3(1), 8–17. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24304>
- Diputra, K. S., Trisiantari, N. K. D., & Jayanta, I. N. L. (2020). Gerakan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. *Jces (Journal Of Character Education Society)*, 3(1), 118–128. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/view/1483>
- Fatoni, Y. A., & Septiadi, D. D. (2021). Pengembangan Lks Berbasis Etnomatematika Pada Materi Transformasi Geometri Kelas Xi. *Indonesian Journal Of Mathematics And Natural Science Education*, 2(2), 115–125. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i2.67>
- Fauziyah Nina. (2022). *video Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Mi Mambaul Hidayah*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Harefa, E. H., Teguh, I. M., & Ujianti, P. R. (2022). Metode Pembelajaran Interaktif Penggolongan Benda Pada Anak. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 13(3). <https://doi.org/10.23887/jibk.v13i3.53267>

- Hasan, M., Tahrim, T., Fuadi, A., Mawaddah, I. A., Khasanah, U., Jayanti, D., Susanti, S., Ridha, Z., Trisnawati, S. N. I., & Rahmah, N. (2023). Teori–Teori Belajar. In *Penerbit Tahta Media*. Tahta Media Group.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *video* Animasi Berbasis Addie Pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Juliantini, L. S., Jampel, I. N., & Diputra, K. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Brain Based Learning Berbantuan Media Konkret Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Sd. *Thinking Skills And Creativity Journal*, 3(1), 8–17.
<https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24304>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas' Odi, M. Odi. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 15(2), 211–222.
<https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Kemendikbudristek Bskap. (2022). *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Menengah*. In *Badan Standar, Kurikulum Dan Standar Pendidikan: (Pp. 1–111)*. <https://bskap.kemdikbud.go.id/>
- Kurniawan, B., Basri, I., Widiastuti, N. P. K., & Ahmad, R. A. R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Metode Epic 5c Berbasis Model Case-Based Learning Pada Materi Tematik Terpadu Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 312–319.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41368>
- Latifah, A., Tresnawati, D., & Sanjaya, H. (2022). Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Tanaman Daun Herbal. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 515–526. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-2.1138>
- Lena, S., Mai, S. S., Emilia, T., & Khairanis, S. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3). <https://pbsi-upr.id/index.php/Bhinneka/article/view/175>
- Lilik Dewi Candra Wulan. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 3 Jember* [Universitas Islam Negeri].
<https://digilib.uinkhas.ac.id/40484/>

- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Iii Sdn Sindangsari Iii. *Pandawa*, 3(1), 119–128. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1005>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, And Future Of The Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Muliani, E., & Tindaon, J. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran *video* Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Guru Di Sd Negeri 104333 Marubun Tahun 2021. *Abdimas Mandiri-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 77–80. <https://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/abdimaaspkm/article/view/77>
- Nabila, E. Z. (2025). *Pengembangan Media Gim Interaktif Pada Materi Teks Berita Berbasis Educaplay Di Kelas Vii Smp Negeri 2 Indralaya Utara*. Tersedia Dari Repositori Universitas Sriwijaya. https://repository.unsri.ac.id/169975/4/RAMA_88201_06021182126013_0006125201_01_front_ref.pdf
- Nada, Y., & Muhaimin, M. Z. (2025). Pengembangan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Mufradat Siswa Di Sekolah Dasar. *Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, Dan Ekonomi*, 6(1), 65–75. <https://doi.org/10.63230/almuttaqin.v6i1.249>
- Nada, Y., & Zuhriyah, N. (2024). Development Of Educaplay As Arabic Language Learning Media For Senior High School. *International Conference On Islamic Education And Islamic Business (Icobei)*, 1(1), 331–338. <https://journal.uir.ac.id/index.php/icobei/article/view/21428>
- Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui *video* Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 285–293. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37466>
- 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. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i4.1982>
- Presbianti, Y. R. (2025). The Development Of Game-Based Learning Media By Using Educaplay To Increase Student Motivation And Participation. *Research And Development*

- In Education (Raden)*, 5(1), 273–288.
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/raden/article/view/38809>
- Pujiharti, E. S., & Isnaini, U. (2025). Instrumen Dan Pengumpulan Data Dalam Meningkatkan Kualitas Data Pada Penelitian Pendidikan. *An Nahdliyyah*, 4(1), 2830–5612. <https://ejournal.stainu malang.ac.id/index.php/annahdliyyah/article/view/81>
- Putra Aldi Ivandi. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Muatan Ipa Kelas V Subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia Di Sekolah Dasar* [Tersedia Dari Repositori Universitas Jambi]. <https://Repository.Unja.Ac.Id/43977/>
- Putri, H. S., Luthfy, P. A., & Karmila, M. (2023). Pengembangan *video* Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 05 Nomor 02*, Page 39-49.
<https://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/3842/1/HAFIDHA%20SAMARA%20PUTRI-20150005.pdf>
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi Spss*. Prenada Media.
- Ramdhanti. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lynk.Id Dan Educaplay Pada Pembelajaran Matematika Dalam Materi Satuan Panjang Kelas Iii Di Min 3 Jember*. <https://Digilib.Uinkhas.Ac.Id/37733/>
- Rangkuti, A. A. (2017). *Statistika Inferensial Untuk Psikologi Dan Pendidikan*. Kencana.
- Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). *video* Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Ips. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 5(1), 127–135. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.46605>
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
https://Books.Google.Com/Books?Hl=En&Lr=&Id=Pjhcdwaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pp1&Dq=Penelitian+Pengembangan+Model+Addie+Dan+R2d2:+Teori+%26+Praktek.+Lembaga+Academic+%26+Research+Institute.&Ots=Ycpetwbxdy&Sig=Q_Opgeqevvjsnh48d2bbl_F0x1k
- Santhalia, P. W., Hukunala, M. D., & Sudarmi, M. (2024a). Pengembangan Aplikasi Gambas Mie: *Game Based Assessment Momentum And Impulse*. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan Ipa*, 13(2), 130–138. <https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/view/86036>

- Santyasa, I. W. (2005). Analisis Butir Dan Konsistensi Internal Tes. In *Makalah Disajikan Dalam Workshop Bagi Para Pengawas Dan Kepala Sekolah Dasar Di Kabupaten Tabanan, Tanggal*.
- Saputri, M. L. H., Ardana, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2023). Pengembangan Tes Berpikir Kritis Sains Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendasi Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 25–35.
https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/1686
- Sianturi, R. (2025). Uji Normalitas Sebagai Syarat Pengujian Hipotesis. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 11(1), 1–14.
<https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/7091>
- Siregar, R. R., Simatupang, W. W. S., Nasution, M. H., Prisila, R., & Siagian, S. S. A. (2024). Perkembangan Bahasa Pada Anak Sekolah Dasar/Mi. *Journal Sains Student Research*, 2(1), 376–382. <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i1.586>
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran*. Ganesha University Of Education. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>
- Subagio, A., & Solikhah, N. (2024). Pendekatan Eduplay Pada Fasilitas Pembelajaran Sekolah Dasar Di Bojong Baru, Kabupaten Bogor. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 6(1), 373–386. <https://doi.org/10.24912/Stupa.V6i1.27484>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain Vs Stacking. *Yogyakarta: Suryacahya*.
- Suriaty, S., & Prakasa, H. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Pengenalan Komunikasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Media Bina Ilmiah*, 15(2), 4093–4100. <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/881>
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. Cv Jejak (Jejak Publisher).
- Suryana, D., Sari, N. E., Mayar, F., & Satria, S. (2021). English Learning Interactive Media For Early Childhood Through The Total Physical Response Method. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(1), 60–80. <https://core.ac.uk/download/pdf/426859773.pdf>
- Susanti, I. T., Sari, E. N., Merkuri, A., & Wahyudi, A. (2024). Penggunaan Media video Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(2), 121–128.
<https://ejournal.unib.ac.id/dikdas/article/view/37366>

- Syukron, A., Sardiarinto, S., Saputro, E., & Widodo, P. (2023). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Website. *Conten: Computer And Network Technology*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.31294/conten.v3i1.1949>
- Tanzimah, T. (2024). Diseminasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Bagi Guru Untuk Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Kemas Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 9–14. <https://Jurnal.Univpgri-Palembang.Ac.Id/Index.Php/Kemas/Article/View/14346>
- 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. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/jrpp/article/view/36849>
- Tegeh, I. M. , J. I. N. , & P. K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (Vols. 88, 90-92.). Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan. In *Yogyakarta: Graha Ilmu* (Vol. 88). Graha Ilmu.
- Wahyuni, I. E., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Pengembangan *video* Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas Viii. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4(2), 733–743. <https://jurnal.itscience.org/index.php/digitech/article/view/4452>
- Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4d Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 81–88. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33760>
- Yuniari, P. I., Sindu, I. G. P., & Darmawiguna, I. G. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris “Introducing Vocabulary” Menggunakan 3 Bahasa Di Kelas Iii Sekolah Dasar. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(1), 21–30. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i1.24153>
- Zianadezdha, A. (2024). Pengembangan *video* Pembelajaran Interaktif Asking And Offering Help Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Di Sma Negeri 62 Jakarta [Universitas Negeri Jakarta]. <http://Repository.Unj.Ac.Id/44458/>