## DAFTAR PUSTAKA


Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD*. *2*(6).

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Asrifah, S. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SDN Pondok Pinang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 158–165. http://repository.um.ac.id/id/eprint/67765

Auliya F.A, Fitriasari E, Nurunnisa. N, M. . (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *urnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(8), 953–954.

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. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788

Buena, A. C., & Safitri, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Cendekia Pendidikan*, *14*(4), 81–90.

Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, & Tyasmiarni Citrawati. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, *10*(1), 23–29. https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277

Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(2), 367.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17.

Fauziyah, Z., Shofiyuddin, A., & Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, *3*(4), 2721–7078. https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya

Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, *3*(2), 58–

63. https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131

Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, *2*(2), 63–77. https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358

Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(1), 44–48. https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202

Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, *3*(2), 8–12. https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417

Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4), 1020–1028. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767

Khoirunnisak, D., Rohmah, N. L., & Zunita, F. E. (2025). *Pemanfaatan Educaplay sebagai Media Literasi Budaya di Sekolah Dasar*.

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

Lestari, D. A., Hariani, L. S., Naini, W. L., Malang, K., Timur, J., Malang, K., & Timur, J. (2024). *3 1,2 3*. *1*(2), 2130–2141.

Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, *2*(1), 132–139. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi

Mudiana, I. G. N. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *9*(2), 386–396. https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.687

Nurhamidah Sopyan, A., Fadilah, N., & Tussadiah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *2*(3), 263–273. http://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/776%0Ahttp://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/download/776/1026

Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, & Mawan Dwiyanto. (2024). Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila. *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, *1*(1), 63–71. https://doi.org/10.69533/1r6yg002

Quraisy, A. (2022). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and*

*Technology*, *3*(1), 7–11. https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42

Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1*. *8*, 21907–21914.

Sakila, R., Lubis, N. faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(1), 119–123.

Santoso, A., Sholikah, O. H., & Pudjiwati, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *8*(2), 54–68.

Saputra, K. W., Amalia, F., & Rahman, K. (2023). Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Program Keangaruh Penggunaan Media Pehlian DKV SMK Negeri 10 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, *10*(7), 1651–1658. https://doi.org/10.25126/jtiik.1078108

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:ALFABETA, cv.

Surata, I. K. (2020). *Meta-Analisis Media Pembelajaran pada Pembelajaran Biologi*. *4*, 22–27.

Syafira, A., Ujang, J., & Muhammad, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *6*(2), 185–198. https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6218

Ummah, M. S. (2019). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Sustainability (Switzerland)*, *11*(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Wardani, S., Permana, E., & Anam, M. (2025). Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(3), 6. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13–24. https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14