

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal, dan Sugeng Purbawanto. “Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di Smk Negeri 4 Semarang.” *Edu Elektriika Journal* 4, no. 1 (2020).
- Amelia, dan Mustofa. *LKS Bahasa Inggris Untuk SD/MI Kelas 4*. Edited by Kartika and Sulis Priyono. Solo: Usaha Makmur Solo, 2024.
- Anwar, Saiful, dan Jasiah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI.” *Budi Pekerti Agama Islam* (2025).
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2012. <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/11/20.-Evaluasi-Pembelajaran.pdf>.
- Bloom, Benjamin S. *Taxonomy of Educational Objectives (The Classification of Educational Goals)*. Canada: David McKay Company, Inc, 1956.
- Cahya, Uci Dwi, Janner Simarmata, Iwan, Nita Suleman, dkk. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*. Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.
- Damayanti, Ayu. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.” *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 1, no. 1 (2022): 99–108.
- Delima, Rosa, Nevi Kurnia Arianti, dan Bramasti Pramudyawardani. “Summative Test Pada Aplikasi Permainan Edukasi Jumping Jack.” *Seminar Nasional*

Aplikasi Teknoogi Informasi (2015).

Dianita, Ega, Aradea Nanda Bilkis, Defri Berliansyah, Elsa Hidayah, dan Ainun Nikmatuzzakiyah. "Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang." *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 7 (2024).

Elis, Ratnawulan dan Rusdiana. *Evaluasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Kurikulum 2013*. Bandung: Pustaka Setia Bandung.

Fernanda, Nadhila, Anna Roosyanti, dan Ratna Susanti. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya." *Journal of Science and Education Research* 3, no. 2 (2024).

Guspitawati, Siti, Ayu Mustika Sari, Agus Saputra, Estuhono Estuhono, dkk. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 5 (2022).

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, dkk. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: CV Tahta Media Group, 2021.

Hasanah, Isatul, dan Siti Rodi'ah. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar." *Continuous Education: Journal of Science and Research* 2, no. 2 (2021).

[https://digilib.uinsgd.ac.id/2336/1/Buku Evaluasi Pembelajaran.pdf](https://digilib.uinsgd.ac.id/2336/1/Buku%20Evaluasi%20Pembelajaran.pdf).

<https://journal.uui.ac.id/Snati/article/download/3559/3150>.

<https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.

Hurd, Daniel, and Erin Jennings. "Standarized Educational Games Ratings: Suggest Criteria" (2009).

<https://id.scribd.com/document/16445410/Educational-Game-Ratings>.

- Imbar, Kunto, Diana Ariani, Retno Widyaningrum, dan Regita Syahyani. "Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4, no. 1 (2021).
- Kementrian Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya*. Jakarta: Fokus Media, 2011.
- Kholis, Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Book Creator." *Studi Hukum Islam & Pendidikan* 15, no. 1 (2024): 45.
- Kurniawan, Andri, Aurora Nadia Febrianti, Tuti Hardianti, dkk. *Evaluasi Pembelajaran*. Edited by Ari Yanto and Tri Wahyuni Putri. *Remaja Rosdakarya*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022. <http://repository.uki.ac.id/8714/3/EvaluasiPembelajaran.pdf>.
- Mashuri, Sufri. *Media Pembeajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik." *Humanika* 21, no. 2 (2021).
- Nasution, Wahyudin Nur. *Strategi Pembelajaran. G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. Vol. 3, 2017.
- Purnama, Sigit. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)." *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4, no. 1 (2016).
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Puspita, Yenny, Yessi Fitriani, dkk. "Selamat Tinggal Revolusi Industri 4.0, Selamat Datang Revolusi Industri 5.0" (2020).
- Qomara, Dhona Ayu, Adi Wijayanto, dan Nita Agustina Nurlaila Eka Arfiana. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Book Creator Ekosistem". *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 9, no. 2 (2024).
- Raharjo, Resdianto Permata, Eko Hardinanto, dan Icha Fadhillasari. *Evaluasi*

- Pembelajaran*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2018.
- Rahim, Arif, Harbeng Masni, Diliza Afrila, Zuhri Saputra Hutabarat, Ayu Yarmayani, dkk. "Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif." *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara* (2023).
- Rahman, Arief Aulia, dan Cut Eva Nasryah. *Evaluasi Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Rahmawati, Endah, dan Maya Andria Wulan. "Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Dalam Bentuk Penjumlahan Berulang Melalui Metode Demonstrasi." *Jurnal Eksekutif* 18, no. 2 (2021).
- Rantung, Ayudia Mardiyanti, Desie M. D. Warouw, dan Lingkan E Tulung. "Peran Komunikasi Antar Budaya Dalam Perkawinan Suku Bali Dan Suku Minahasa Di Kota Manado." *Journal of Chemical Information and Modeling* 01, no. 01 (2013).
- Riyanto. *Validasi & Verifikasi Metode Uji*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Rosida, Lailatur, dan Sapti Wahyuningsih. "Penggunaan Leaderboard Melalui Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII" *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 4, no. 5 (2024).
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, dkk. "Media Pembelajaran" (2023).
- Saputro, Budiyo. *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Lamongan: Academia Publication, 2021.
- Situngkir, Devi Merliana, Masni Veronika Situmorang, dan Gunaria Siagian, Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan, Dan Ilmu, and Pendidikan Universitas. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk SMP Kelas VIII." *Jurnal Rectum* (2024).
- Sudrajat, Didi. "Studi Tentang Pelaksanaan Pengajaran Bahasa Inggris Di Sd Kota Tenggarong." *Cendekia: Journal of Education and Teaching* 9, no. 1 (2015):

13.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Tanjung, Rahma Elvira, dan Delsina Faiza. “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 7, no. 2 (2019).

Tarigan, Tiodora Br, Muhammad Arifin, dan Nurasiah. “Penerapan Media Pembelajaran Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II di SD Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025.” *Review Pendidikan dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024).

Utami, Ristiana Dwi, Sutrisna Wibawa, dan Marzuki. “Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>.

Widyatmojo, Galih, dan Ali Muhtadi. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017).

Wijaya, Iriany Kesuma. “Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar” (n.d.).

Zainudin dan Ubabuddin. “Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik.” *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)* 4 (2017).