

DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 385–390. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367>
- Agung, I. D. G., Suardana, I. N., & Rapi, N. K. (2022). E-Modul IPA dengan Model STEM-PjBL Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 120–133. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1>
- Albustomi, Y., & Wardhono, A. (2024). Pengeembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Cahaya dan Sifatnya Untuk Siswa Kelas 5 SDN Doromukti Tuban. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 223–233.
- Aljamaliah, S. N. M., Sastromiharjo, A., & Darmadi, D. M. (2025). Strategi Inovatif Guru dalam Mengintegrasikan Media Pembelajaran untuk Kreativitas Siswa. *Caraka: Jurnal Ilmu Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajarannya*, 11(2), 454–465. <https://doi.org/10.30738/caraka.v11i2.18797>
- Annisa, M., Hafizoh, A., & Hayati, M. (2026). Fungsi , Manfaat , Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10, 12754–12762.
- Anwar, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Arisandi, M., Muslihin, H. Y., & Elan. (2024). Karakteristik E-Modul berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 312–321. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i1.3568>
- Arofah, L., Suhardi, A., Haji, K., Siddiq, A., Mataram, J., & Java, E. (2024). Development Of religious-Bsed Natural and Social Science (IPAS) Teaching Materials at Nurul Islam 02 Balungkulon Islamic Elementary School. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 38(1), 25–36. <https://doi.org/10.21009/PIP.381.3>
- Arsita, W., Hikmah, & Masrun. (2024). Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 9(12), 1–10. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Arum, N. S., & Dimiyati, F. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 Berbantuan Kuis Educaplay di SDN Nglambangan 01. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12), 1–10.
- Asri, K. S. H., Ellianawati, Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Pengembangan E-Modul IPAS Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Dasar, 09(3), 90–105.
- Astuti, D. N., & Wigati, I. (2023). Pengembangan E-Modul Sistem Peredaran Darah Berbasis Gender untuk Kelas VIII MTS. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)*, 4(2), 144–152. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15774>
- Awwaliyah, H. S., Rahayu, R., & Muhlisin, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Tema Cahaya. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 04(2), 516–523.
- Azkiya, H., Tamrin, M., Yuza, A., & Madona, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. 7(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- 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, 2685–2690.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer
- Dahlan, A., & Sriyanto. (2024). Development of Interactive Learning Media Based on Articulate Storyline-3. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia)*, 11(1), 42–55. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v11i1.65052>
- Dani, A. K., Sukanti, & Winahyu, S. E. (2022). Pengembangan E-Modul Materi Sifat-Sifat Cahaya Berbasis Discovery Learning untuk Siswa Kelas IV SDN Bumiayu 2 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(9), 844–855. <https://doi.org/10.17977/um065v2i92022p844-855>
- Dianingtyas, R. R., Wahyuningsih, A. F., Arumsari, W., & Febriandini, F. (2025). Literature Study: The Role of Educaplay Interactive Media in Increasing Elementary Students' Learning Motivation. *Social, Humanities, and Educational Studies SHES: Conference Series*, 8(3), 1582–1589.
- 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. *Cendekia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Ekawati, N. M., & Kusumaningrum, D. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 31–35.
- Elci, T. N., Bare, Y., & Mago, O. Y. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Android Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan MIP*, 11(2019), 54–62. <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.484>
- Emilda, A. F., & Fadlillah, M. (2024). Analisis Penggunaan E-Modul Berbasis Keterampilan Sosial Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Jagung Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education)*, 8(1), 2–4. <https://doi.org/10.30651/else.v8i1.20817>
- Erdi, P. N., & Padwa, T. R. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 1(1), 23–27. <https://doi.org/10.24036/javit.v2i1>

- Fadillah, F. N., & Susanti, A. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *JP.Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 8(4), 832–839. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i4.1014
- Fahrina, R., Rahmi, E. G., Purnaningsih, T., & Purba, P. L. (2026). Pengembangan E-Modul Interaktif melalui Educaplay Materi Plantae di SMA Pulang Pisau Development of an Interactive E-Module through Educaplay on Plantae Material at SMAN Pulang Pisau. *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 17(1), 68–79. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2026.vol17\(1\).27444](https://doi.org/10.25299/perspektif.2026.vol17(1).27444)
- Fatiha, S. A., Amin, N. F., & Anshar. (2025). Pemanfaatan Media Educaplay Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI Man 2 Polewali Mandar. *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2(10), 16921–16935.
- Febrianti, F. A., Alani, N., & Al-Fikri, H. A. (2024). Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD. *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs: Conference Series*, 7(3), 685–693.
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Hanazahra, A., & Hidayat, R. (2025). Validasi E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual Pada Materi Energi Terbaru Untuk Siswa Fase E. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2363–2372.
- Hasibuan, A. (2025). Analisis Integrasi Materi IPAS dalam Kurikulum Merdeka : Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 19117–19125.
- Hayati, S., Del, M., Antonio, P., Sofwan, M., Rosmalinda, D., & Zahyuni, V. (2025). Pengabdian Kepada Masyarakat: Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Penerapan Platform Educaplay pada Pembelajaran Matematika untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa di SD. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 136–146. <https://doi.org/10.32332/bbafb70>
- Heldawati, D. Y., & Nurhanurawati. (2023). Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 356–363. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6461>
- Herzegovina Lusitania, Laurensia M. Perangin-Angin, N. S., & Risma Sitohang, E. M. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 9 Subtema 3 SDN 107418 Bangun Sari Baru T.A 2022/2023. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3, 82–91.
- Irvan Permana, Zuhijatiningsih, S. K. (2021). Efektivitas E-Modul Sistem Pencernaan Berbasis Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA*, 5(1), 36–47.

- <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i1.18372>
- Isnaeni, Y. L., & Zulherman. (2024). E- Modules of Natural and Social Sciences (IPAS) “ Changes in Energy Forms ” with FlipHTML5 to Improving the Student Motivation of Elementary School. 10(8), 5687–5693. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.8067>
- Juliani, N. K., & Nuadi, N. N. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif pada Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Untuk Meningkatkan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 12(1), 72–83.
- Julisa, T. C., Legiani, W. H., & Juwandi, R. (2023). Pengembangan Kompetensi Abad 21 melalui Bahan Ajar Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JDPP Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(2), 234–246.
- Mangasak, A., & Gasong, D. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VIII di SMP Kristen Kandora. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1565–1575. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6817>
- Marisa, A., Putri, A. D., Agustiani, R., & Zahra, A. (2023). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 17(2), 45–55.
- Maryam, Masykur, R., & Andriani, S. (2019). Pengembangan E-modul Matematika Berbasis Open Ended pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 1–12.
- Mawardi. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 292–304.
- Mukni'ah, M., Mudrikah, M., & Rizky, Y. (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://doi.org/10.22219/raden.v5i1.138809>
- Nadia, L., Maniq, K., Karma, I. N., Nur, A., & Rosyidah, K. (2022). Pengembangan E-Modul Matematika Pada Materi Pecahan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 83–88. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1405>
- Nafingah, H., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Digital Berbantuan Aplikasi Heyzine untuk Pembelajaran IPAS Materi Kayanya Negeriku Kelas 4 SD. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(7), 6780–6784.
- Oktaviani, S., Aunurrahman, Maria, H. T., Astuty, I., & Enawaty, E. (2023). Pengembangan E-Modul Ajar Berbasis Literasi Sains Pada Materi Cahaya dan Penglihatan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(2), 85–92.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 60–65.
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal*

- Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13074–13086.
- Qamariah, N., Windiyani, T., & Handayani, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Professional Pada Materi Pecahan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 1274–1283.
- Raditya, I. N., Putra, P., Pusparini, L. D., Manik, I. K., & Jaya, A. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Digital (Educaplay) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam menumbuhkan Keaktifan Siswa Kelas V di SD Negeri 5 Tonja Denpasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisiplin*, 9(7), 238–244.
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., Rosniwati, Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada IPAS Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 511–519.
- Rahmat, H., Badawi, J. A., & Othman, S. Bin. (2024). Electronic Module for Learning Indonesian Language Based on Environmental Character Values for Grade V Elementary School. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 237–254. <https://doi.org/10.3390/su12104306>
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 21907–21914.
- Riswandi, S. U., Wahyu, A., Dani, M., & Prapantja, Y. (2026). Systematic Literature Review : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model ADDIE. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 8307–8312.
- Rohaniah, M., Noorachman, G. U., Kinanti, N. A., Presti, Y., Puspitaningtyas, W., & Kaltsum, H. U. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Gamifikasi di Kelas IV C. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1682–1694.
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2020). Developing Digital Comics as Character Learning Media for Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 26(2), 47–53. <https://doi.org/10.17977/um048v26i2p47-53>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Observasi. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 347–360.
- Safitri, D., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kemampuan Literasi Sains pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1571. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2585>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Safitri, T. R., & Dafit, F. (2025). Development of Interactive E-Modules for Elementary Students : Enhancing Learning Outcomes. *Primaryedu: Journal of Elementary Education*, 9(1), 51–67.
- Safitri, W., Khayroiyah, S., Dewi, I. S., & Harahap, Z. (2024). Penerapan Media

- Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 35949–35954.
- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 6(2), 199–204.
- Ulum, M. A., Alya, J., Aflah, F. R., Rafdi, A., & Ramadhan, A. (2025). Peningkatan Minat Belajar Siswa SD terhadap materi Tata Surya Melalui Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 3638–3645.
- Wahyuni, N. G. A. P. E. S., & Haeruddin. (2025). Pengembangan Digital Assessment untuk Pemahaman Konsep Dasar IPAS di SD Kota Palu. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 6(1), 63–72. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol6.no1.a18681>
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Widiastuti, N. L. G. K. (2021). E-Modul dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 435–445. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.37974>
- Winarsih, Y., & Kuswara. (2025). Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Sifat-Sifat Cahaya melalui Penerapan Metode Eksperimen di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 97–110. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9370>
- Wulandari, L. S., Hamdu, G., & Suryana, Y. (2024). Analisis miskonsepsi materi konsep cahaya dan sifatnya pada siswa kelas IV SDN 1 Nagarawangi. *COLLASE: Creative of Learning Students Elementary Education*, 07(01), 178–184.
- Zhitfi, G., & Iriaji. (2025). Development of E-Modules Integrated Game-Based Learning Method for Illustration Drawing to Enhance Student Understanding. *IJESS International Journal of Education and Social Science*, 6(1), 34–41.
- Zinnurain. (2021). Pengembangan e-Modul Pembelajaran Interaktif Berbasis Flip PDF Corporate Edition Pada Mata Kuliah Manajemen Diklat. *ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 132–139.