

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Aljamaliah, N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan *Educandy* di kelas v sd. *jurnal kajian penelitian dan pendidikan dan pembelajaran*, hal 1237, Vol 6, DOI : <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>.
- Abidin, Y., Aljamaliah, N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan *Educandy* di kelas V SD. *jurnal kajian penelitian dan pendidikan dan pembelajaran*, hal 1236, Vol 6, DOI : <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789>.
- adu, j. p., nenohai, j. m., & rimo, i. h. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematikaberbasis Android Menggunakan Smart Apps Creatorpada Materi Pola Bilangan. *jurnal matematika dan pendidikan matematika*, hal 78. Vol 3, DOI : <https://doi.org/10.35508/fractal.v3i1.7076>.
- Boja, N. (2023). Media Educandy Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sd Negeri 6 Boja. *IJES*, hal 156-166.
- cholilah, m., tatuwo, a. g., komariah, rosdiana, s. p., & fatirul, a. n. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, hal 58, Vol 01, DOI: 10.58812/spp.v1.i02.
- donna, r., egok, a. s., & febriandi, r. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *jurnal basicedu*, hal 3803, Vol 5, DOI:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Fauziah,T.N(2023). Pengaruh media pembelajaran edugame berbasis educandy terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem gerak. UIN sunan gunung djati bandung
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2021). *metode penelitian pengembangan bidang pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books.

fitriyani, a., rofian, & putriyanti, l. (2023). Kepraktisan media Monopoli Puisi (*Monopus*) Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Sendika*, hal 13, Vol 04.

fitriyani, a., rofian, & putriyanti, l. (2023). Kepraktisan media Monopoli Puisi (*Monopus*) Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Sendika*, hal 14, Vol 04.

Ifliadi, I., Prasetyo, I., Suhaidi, Mendrofa, L. I., & Kurniawan, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Educandy* di sekolah dasar. *prosiding seminar nasional keguruan dan pendidikan*, hal 96, Vol 1, DOI : <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i>

Hikmiah, A. N., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran melalui game *Educandy* untuk meningkatkan karakter belajar siswa disekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.

ismawati, d., & prasetyo, i. (2021). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video *Zoom Cloud Meeting* pada Anak Usia Dini Era Pandemi *Covid-19*. *jurnal pendidikan biologi indonesia*, hal 669, Vol 5, DOI : [10.31004/obsesi.v5i1.671](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671).

Jaya, I. L. (2020). *metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Anak hebat indonesia.

Khairita, M. N., Ratnawati, & Febriani, I. (2022). pengembangan *e-modul* berbantu canva pada mata pelajaran bahasa indonesia materi asal usul pada kurikulum merdeka kelas iv sekolah dasar. *ikatan alumni pgsd unars*, hal 149, Vol 13, DOI : <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3089>.

kususmawati, e. r. (2021). Efektivitas Media Game Berbasis *Scratch* Pada Pembelajaran Ipa Sd Kelas Iv. *Jurnal Basicedu*, Vol 06, DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>.

Munisah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingau Sastra*, hal 23.

Natalia, Wahid, S., & Muchyidin, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi *Educandy* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, hal 46, Vol 02, DOI : <https://doi.org/10.24176/anargya.v7i1.12742>.

- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Innovative Education Journal*, hal 1015, Vol 5, DOI: <https://doi.org/10.51278/aj.v5i2.859>.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, hal 7911, Vol 04, DOI: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Putra, G.A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Khairuddin, K. (2024). Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan Educandy pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 1 Guguk. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 3068-3079.
- Rohman, A., Asbari, M., & Rezza, D. (2024). Teknologi. *Journal Of Information Systems And Management*, hal 6.
- S, A. P., & Hartono, W. J. (2023). Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Jotika Journal in Education*, hal 61, Vol 02, DOI : <https://doi.org/10.56445/jje.v2i2.84>.
- Sulistiyorini, & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, hal 2117, Vol 04, DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>
- Suryana, C., & Iskandar, S. (2022). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Menerapkan Konsep Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, hal 7319, Vol 06, DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3485>
- Taufiq, R., Prianggodo, D. Y., Sugiani, Y., & Andini, N. (2023). penggunaan metode *prototype* pada pengembangan sistem informasi imunisasi posyandu. *Jurnal Informatika Universitas Muhammadiyah Tangerang*, hal 433, Vol 07, DOI : <http://dx.doi.org/10.31000/jika.v7i4.9329>

- Ulya, M. (2021). Penggunaan *Educandy* Dalam Evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, hal 57, Vol 01, DOI : <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>.
- Wati, S., Fitriani, A., & Wardoyo, W. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Materi Sistem Rangka Manusia dan Alat Indra Manusia di kelas IV SD Inpres 1 Kabupaten Sorong. *Junal Papeda*, vol.5 no.1 hal. 19-20 DOI: 10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3351
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, hal 3928, Vol 05, DOI: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zakiya, R. S., & Kurniasari, R. (2021). Pengaruh Media Game *Educandy* Terhadap Pengetahuan Hipertensi Pada Remaja di Desa Telaga Murni. *jurnal Gizi Dan Kuliner*, hal 1.