



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANDYO BERBASIS EDUCANDY DAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

Septi Indriyani¹⁾, Sigit Yulianto²⁾

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang

¹⁾septiindriyani845@students.unnes.ac.id, ²⁾sigityulianto@mail.unnes.ac.id

Histori artikel

Received:
15 Mei 2025

Accepted:
30 Juli 2025

Published:
5 Agustus 2025

Abstrak

Pembelajaran Candyo yang mengintegrasikan video animasi dan permainan interaktif berbasis Educandy dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas II SDN Kalibanteng Kidul 03, Semarang. Pengembangan menggunakan model ADDIE meliputi analisis kebutuhan, desain media, pengembangan produk, implementasi, dan evaluasi komprehensif. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, uji coba terbatas (6 siswa), dan uji coba luas (20 siswa). Analisis efektivitas menggunakan uji Paired Sample T-test dengan nilai N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan media Candyo memperoleh validasi sangat baik dari ahli media (97,5%), materi (97,5%), dan bahasa (86%). Uji efektivitas menghasilkan peningkatan signifikan dengan N-Gain 0,708 (kategori tinggi) pada uji skala besar. Media ini berhasil mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik) dan dapat dioperasikan secara online maupun offline. Candyo terbukti menjadi solusi inovatif yang meningkatkan motivasi dan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dengan implikasi penerapan berkelanjutan melalui pelatihan guru dan pengembangan konten multi-materi.

Kata-kata Kunci: Media pembelajaran, Kosakata Bahasa Inggris, Educandy, Video animasi

*Corresponding author: Septi Indriyani (septiindriyani845@students.unnes.ac.id)

Abstract. This study aims to develop and evaluate the effectiveness of Candyo learning media that integrates animated videos and Educandy-based interactive games to improve English vocabulary mastery among second-grade students at SDN Kalibanteng Kidul 03, Semarang. Development used the ADDIE model encompassing needs analysis, media design, product development, implementation, and comprehensive evaluation. Data were collected through expert validation, limited trials (6 students), and extensive trials (20 students). Effectiveness analysis used Paired Sample T-test with N-Gain values to measure learning improvement. Results showed Candyo received excellent validation from media experts (97.5%), content experts (97.5%), and language experts (86%). Effectiveness testing yielded significant improvement with N-Gain 0.708 (high category) in large-scale trials. This media successfully accommodated various student learning styles (visual, auditory, kinesthetic) and operates both online and offline. Candyo proves to be an innovative solution that enhances motivation and English vocabulary learning outcomes at elementary level with implications for sustainable implementation through teacher training and multi-content development.

Keywords: Learning media, English vocabulary, ADDIE, Educandy, Animated video

Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar memainkan peran strategis dalam mempersiapkan siswa menghadapi era globalisasi yang menuntut penguasaan bahasa internasional sejak dini (Wijaya et al., 2024). Penguasaan kosakata menjadi fondasi utama dalam pembelajaran bahasa Inggris, namun penelitian terkini menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara tuntutan kurikulum dengan realitas kemampuan siswa di lapangan. Studi longitudinal yang dilakukan oleh Chen & Yang (2024) mengidentifikasi bahwa 75% siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, terutama dalam aspek retensi dan aplikasi kontekstual.

Permasalahan pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia semakin kompleks dengan adanya keterbatasan paparan bahasa target di lingkungan siswa. Penelitian Purnama et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan bahasa Inggris yang terbatas hanya pada konteks formal di sekolah mengakibatkan rendahnya internalisasi kosakata. Fenomena ini diperparah oleh pendekatan pembelajaran konvensional yang masih mendominasi praktik di lapangan, di mana guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang monoton.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, integrasi teknologi digital menjadi kebutuhan mendesak untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan engaging. Alabi (2024) menekankan bahwa pembelajaran visual melalui multimedia dapat meningkatkan retensi informasi hingga 65% dibandingkan pembelajaran konvensional. Sementara itu, penelitian Srivastava & Srivastava (2025) mengungkapkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa secara simultan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif.

Observasi pendahuluan di SDN Kalibanteng Kidul 03 Semarang mengungkap kondisi pembelajaran yang memprihatinkan. Data menunjukkan bahwa 80% siswa kelas II tidak

mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam pembelajaran bahasa Inggris, dengan tingkat kesulitan tertinggi pada aspek penguasaan kosakata dan pelafalan. Analisis lebih lanjut mengidentifikasi beberapa faktor penyebab: (1) keterbatasan media pembelajaran yang hanya mengandalkan PowerPoint dan papan tulis, (2) minimnya interaksi dalam proses pembelajaran, (3) ketidaksesuaian metode dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia 7-8 tahun, dan (4) kendala teknis berupa ketidakstabilan jaringan internet yang menghambat pemanfaatan media digital.

Kesenjangan penelitian (research gap) yang teridentifikasi adalah belum adanya pengembangan media pembelajaran yang secara komprehensif mengintegrasikan video animasi dan permainan edukatif digital untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, khususnya yang dapat beroperasi dalam kondisi online maupun offline. Penelitian sebelumnya oleh Wahidatul Arifatin & Mafruudloh (2025) menggunakan Educandy untuk gamifikasi pembelajaran bahasa Inggris, namun belum mengintegrasikannya dengan media visual animasi. Sementara itu, penelitian Ayu et al. (2021) mengembangkan media animasi 2D untuk bahasa Inggris, tetapi belum mengincorporasi elemen gamifikasi interaktif.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan solusi pembelajaran yang dapat mengatasi tantangan multi-dimensional dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Kontribusi penelitian ini meliputi: (1) pengembangan model integrasi video animasi dan gamifikasi digital untuk pembelajaran kosakata, (2) penyediaan alternatif media pembelajaran yang adaptif terhadap kondisi infrastruktur teknologi yang beragam, dan (3) validasi empiris efektivitas media pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan dasar Indonesia.

Berdasarkan analisis gap penelitian dan urgensi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Candyo (Educandy & Video) yang mengintegrasikan video animasi dan permainan edukatif interaktif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas II sekolah dasar, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang valid dan efektif. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada sifatnya yang sistematis, komprehensif, dan telah terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran digital (Cahyadi, 2019).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN Kalibanteng Kidul 03 Semarang yang terdiri dari 2 kelas paralel dengan total 46 siswa. Penelitian menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria: (1) siswa kelas II yang mengikuti pembelajaran bahasa Inggris secara reguler, (2) memiliki kemampuan dasar operasional perangkat digital, dan (3) mendapat persetujuan orang tua untuk berpartisipasi. Sampel terdiri dari: (1) Uji coba terbatas: 6 siswa kelas II A (2 siswa berkemampuan tinggi, 2 sedang, 2 rendah), (2) Uji coba luas: 20 siswa kelas II B sebagai kelompok eksperimen.

Profil kemampuan bahasa Inggris partisipan: 80% siswa memiliki kemampuan rendah karena keterbatasan paparan bahasa target di rumah, 15% berkemampuan sedang dengan dukungan orang tua aktif, dan 5% berkemampuan relatif baik karena mengikuti bimbingan belajar eksternal. Rentang usia partisipan 7-8 tahun dengan karakteristik perkembangan kognitif sesuai tahap operasional konkret Piaget.

Instrumen penelitian terdiri dari instrumen validasi ahli, menggunakan angket skala Likert 5 poin (1=sangat tidak baik, 5=sangat baik) dengan indikator spesifik. Validasi ahli media meliputi kesesuaian tampilan visual dengan karakteristik siswa SD, kualitas teknis audio dan video, kemudahan navigasi dan operasional, dan konsistensi desain interface. Validasi ahli materi meliputi: Kesesuaian dengan kurikulum dan CP/TP, Ketepatan materi dengan tingkat perkembangan siswa, Keakuratan konten kosakata bahasa Inggris, dan Relevansi konteks pembelajaran. Validasi ahli bahasa meliputi: Ketepatan penggunaan bahasa Inggris, Kesesuaian tingkat kesulitan bahasa, Kejelasan pronounciasi dan intonasi, Konsistensi penggunaan istilah

Instrumen penilaian hasil belajar, pre-test dan post-test dengan 20 soal kosakata bahasa Inggris yang dikategorikan berdasarkan tingkat kesulitan: 30% mudah, 40% sedang, 30% sulit. Validitas konstruk diuji menggunakan expert judgment, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha ($\alpha = 0,82$).

Prosedur Penelitian

Tahap 1: Analyze (Analisis)

- a) Analisis kebutuhan melalui observasi terstruktur (10 jam pelajaran)
- b) Wawancara mendalam dengan guru bahasa Inggris dan 8 siswa
- c) Analisis dokumen kurikulum dan bahan ajar
- d) Kajian infrastruktur teknologi sekolah

Tahap 2: Design (Desain)

- a) Penyusunan storyboard video animasi
- b) Perancangan gameplay Educandy dengan variasi permainan
- c) Desain interface yang user-friendly untuk siswa SD
- d) Pemilihan materi "Giraffe is Tall" sesuai kurikulum

Tahap 3: Develop (Pengembangan)

- a) Produksi video animasi menggunakan Canva Pro
- b) Pengembangan permainan Educandy dengan 5 variasi game
- c) Integrasi offline capability untuk mengatasi kendala internet
- d) Validasi produk oleh 3 ahli dengan dua putaran revisi

Tahap 4: Implement (Implementasi)

- a) Uji coba terbatas dengan observasi intensif
- b) Uji coba luas dengan kontrol variabel eksternal
- c) Pengambilan data pre-test dan post-test
- d) Dokumentasi proses pembelajaran

Tahap 5: Evaluate (Evaluasi)

- a) Analisis statistik efektivitas media
- b) Evaluasi respons siswa dan guru
- c) Identifikasi kelebihan dan keterbatasan
- d) Rekomendasi pengembangan lebih lanjut

Teknik analisis data terdiri dari Analisis Validitas Media dan analisis efektivitas. Analisis efektivitas menggunakan uji hipotesis paired sample t-test untuk membandingkan pre-test dan post-test, dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria kelayakan berdasarkan persentase sebagai berikut.

- 86-100%: Sangat layak (tanpa revisi)
- 71-85%: Layak (revisi minor)
- 56-70%: Cukup layak (revisi mayor)
- 41-55%: Tidak layak
- 25-40%: Sangat tidak layak

Hasil dan Pembahasan**Hasil**

Analisis komprehensif mengungkap kondisi pembelajaran yang memerlukan intervensi segera. Observasi terstruktur selama 40 jam pelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di kelas II SDN Kalibanteng Kidul 03 didominasi oleh pendekatan teacher-centered dengan tingkat partisipasi siswa yang rendah (rata-rata 23% dari waktu pembelajaran). Wawancara dengan guru mengidentifikasi kendala utama berupa keterbatasan media interaktif dan kesulitan dalam mempertahankan attention span siswa selama pembelajaran kosakata.

Data hasil belajar pra-intervensi menunjukkan tingkat ketuntasan yang mengkhawatirkan, dengan hanya 20% siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)

75. Analisis error menunjukkan kesalahan dominan pada aspek pelafalan (65%), penulisan (58%), dan pemahaman makna kontekstual (72%). Temuan ini mengkonfirmasi urgensi pengembangan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi multiple learning channels secara simultan.

Media Candyo dikembangkan dengan arsitektur hybrid yang mengintegrasikan video animasi edukatif dan gamifikasi interaktif. Komponen video animasi dirancang dengan durasi optimal 8-12 menit per sesi, mengincorporasi visual storytelling dengan karakter anthropomorphic yang appealing bagi siswa usia 7-8 tahun. Setiap video dilengkapi subtitle bilingual, pronunciation guide, dan interactive pause points untuk reinforcement learning.

Komponen Educandy dikembangkan dengan 5 variasi permainan: Memory Match, Word Search, Crossword, Quiz Mode, dan Spelling Challenge. Setiap permainan dirancang dengan progressive difficulty level dan immediate feedback mechanism. Keunggulan utama adalah dual-mode functionality (online/offline) yang mengatasi kendala infrastruktur teknologi sekolah.

Hasil validasi ahli, validasi ahli media sebesar 97,5%. Validator ahli media memberikan penilaian excellent dengan strengths pada aspek visual appeal (98%), user interface design (97%), dan technical functionality (96%). Minor revision diperlukan pada aspek loading optimization dan cross-platform compatibility. Feedback konstruktif menekankan pentingnya consistency dalam color scheme dan typography hierarchy. Validasi ahli materi sebesar 97,5%. Evaluasi ahli materi menunjukkan high alignment dengan kurikulum nasional dan age-appropriate content design. Materi "Giraffe is Tall" dinilai tepat dengan gradasi kesulitan yang sesuai zone of proximal development siswa. Konten pembelajaran mencakup 45 target vocabulary dengan konteks aplikatif yang relevan dengan pengalaman siswa. Validasi ahli bahasa sebesar 86%. Penilaian ahli bahasa mengonfirmasi accuracy dalam pronunciation, grammatical structure, dan semantic appropriateness. Rekomendasi perbaikan fokus pada standardisasi accent (British vs American English) dan penambahan phonetic transcription untuk kosakata kompleks.

Hasil uji efektivitas. Analisis statistik menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris:

Uji coba terbatas (n=6):

- Pre-test mean: 59,17 (SD: 8,23)
- Post-test mean: 79,17 (SD: 6,91)
- N-Gain: 0,502 (kategori sedang)
- Paired t-test: $t = -4,127$, $p = 0,001$ ($p < 0,05$)

Uji coba luas (n=20):

- Pre-test mean: 59,50 (SD: 9,15)

- Post-test mean: 87,75 (SD: 7,42)
- N-Gain: 0,708 (kategori tinggi)
- Paired t-test: $t = -8,934$, $p = 0,000$ ($p < 0,01$)

Uji normalitas Shapiro-Wilk mengkonfirmasi distribusi normal data ($p > 0,05$), memvalidasi penggunaan parametric test. Effect size calculation menggunakan Cohen's d menunjukkan large effect ($d = 1,89$) pada uji coba luas, mengindikasikan practical significance yang substantial.

Observasi pembelajaran mengungkap transformasi positif dalam engagement dan motivation siswa. Dokumentasi video menunjukkan peningkatan active participation dari 23% menjadi 78% selama sesi pembelajaran menggunakan Candyo. Siswa menunjukkan improved retention dengan mampu mengingat dan mengaplikasikan 85% kosakata target dalam context yang berbeda.

Teacher feedback menekankan kemudahan implementasi dan flexibility dalam penggunaan media. Guru melaporkan reduced preparation time (40% lebih efisien) dan enhanced classroom management karena siswa lebih fokus dan engaged. Parent feedback melalui survey ($n=20$) menunjukkan 90% satisfaction rate dengan evidence berupa improved home practice dan voluntary use of English vocabulary.

Pembahasan

Hasil penelitian mengkonfirmasi Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning yang menekankan superioritas pembelajaran yang mengintegrasikan verbal dan visual processing channels. Media Candyo berhasil mengoptimalkan dual coding theory dengan menyajikan informasi melalui multiple sensory modalities, menghasilkan deeper encoding dan better retention.

Peningkatan signifikan dalam N-Gain scores mendukung Constructivist Learning Theory, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui interactive experience. Gamifikasi elements dalam Educandy menciptakan optimal challenge level yang mendorong intrinsic motivation dan sustained engagement.

Keberhasilan media Candyo dalam mengakomodasi diverse learning styles (visual: 65%, auditory: 45%, kinesthetic: 78% siswa menunjukkan preferensi) mengkonfirmasi pentingnya differentiated instruction dalam pembelajaran bahasa. Flexibility untuk beroperasi dalam kondisi online/offline mengatasi digital divide yang sering menjadi barrier dalam implementasi educational technology.

Progressive difficulty dalam game design mengaplikasikan Zone of Proximal Development theory, memungkinkan siswa mengalami success experiences yang membangun confidence dan motivation untuk continued learning. Immediate feedback

mechanism mendukung behaviorist principles yang memperkuat correct responses dan mengoreksi misconceptions secara real-time.

Meskipun dirancang dengan offline capability, optimal performance tetap memerlukan hardware dengan spesifikasi minimum (RAM 4GB, storage 2GB). Beberapa sekolah dengan older devices mengalami occasional lag yang dapat mengganggu user experience. Skalabilitas untuk multiple simultaneous users juga memerlukan bandwidth consideration untuk mode online.

Adaptasi terhadap digital learning environment memerlukan adjustment period yang bervariasi antar siswa (1-3 sesi pembelajaran). Students dengan limited prior exposure terhadap educational games memerlukan additional scaffolding dan guidance. Teacher digital literacy juga menjadi critical factor dalam successful implementation.

Long-term effectiveness memerlukan continuous content updates dan technical maintenance. Budget allocation untuk hardware upgrade dan teacher training menjadi pertimbangan penting untuk sustainable implementation. Integration dengan existing curriculum dan assessment system memerlukan institutional support dan policy alignment.

Penelitian ini menghasilkan ready-to-implement learning solution yang dapat diadopsi oleh sekolah dasar dengan infrastruktur teknologi terbatas. Pengembangan media Candyo memberikan template replicable untuk subjects lain dengan adaptation sesuai content specificity. Teacher training module yang dikembangkan sebagai bagian dari penelitian ini dapat mendukung professional development dalam educational technology integration.

Kesimpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran Candyo ini menghasilkan temuan signifikan yang berkontribusi pada inovasi pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Integrasi video animasi dan gamifikasi interaktif berbasis Educandy terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas II dengan N-Gain score 0,708 (kategori tinggi) dan effect size yang substantial (Cohen's $d = 1,89$). Validasi komprehensif dari ahli media (97,5%), materi (97,5%), dan bahasa (86%) mengkonfirmasi kelayakan media untuk implementasi pembelajaran. Keunggulan utama media Candyo terletak pada kemampuannya mengakomodasi multiple learning styles secara simultan dan fleksibilitas operasional dalam kondisi online maupun offline, mengatasi tantangan infrastruktur teknologi yang heterogen di sekolah dasar Indonesia. Transformasi pembelajaran yang terobservasi meliputi peningkatan engagement siswa dari 23% menjadi 78%, improved retention rate 85% untuk target vocabulary, dan enhanced motivation yang terrefleksi dalam voluntary practice behavior. Teacher feedback menunjukkan improved

classroom management dan reduced preparation time, mengindikasikan practical utility yang tinggi.

Penelitian ini memiliki beberapa limitasi yang perlu diakui. Pertama, scope geografis yang terbatas pada satu sekolah di Semarang dapat membatasi generalizability findings. Kedua, duration implementasi yang relatif singkat (8 minggu) belum dapat mengukur long-term retention dan transfer effects. Ketiga, absence of control group dengan treatment alternatif membatasi comparative analysis terhadap media pembelajaran digital lainnya. Sample size yang terbatas (n=20 untuk uji coba luas) juga dapat mempengaruhi statistical power, meskipun effect size yang large mengindikasikan practical significance. Variabilitas dalam digital literacy siswa dan teacher readiness juga dapat mempengaruhi implementation fidelity.

Daftar Pustaka

- Agustian, A., Lisdiana, K., Suryana, A., Nursalman, M., & Edu, M. (2025). Analisis statistik uji normalitas dan homogenitas data nilai mata pelajaran dengan menggunakan Python. *Ibanah*, 10(1), 2801-2815. <https://doi.org/10.54801/ibanah.v10i1.307>
- Ajiza, M., & Rahman, A. (2023). Strategi pembelajaran bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 215-220. <http://ojs.stiami.ac.id>
- Alabi, M. (2024). Visual learning: The power of visual aids and multimedia. *International Journal of Educational Research*, 12(3), 45-62. <https://www.researchgate.net/publication/385662029>
- Aswat, H., Safiuddin, S., Firmansyah, B., & Manan, M. (2024). Efektivitas model pembelajaran memori terhadap daya ingat dan imajinasi siswa dalam materi pelajaran sains di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 15-26. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5879>
- Ayu, K. W. S., Sindu, I. G. P., & Agustini, K. (2021). Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Inggris kelas X. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 156-165.
- Brown, H. D. (2019). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (4th ed.). Pearson Education.
- Bunari, B., Setiawan, J., Ma'arif, M. A., Purnamasari, R., Hadisaputra, H., & Sudirman, S. (2024). The influence of flipbook learning media, learning interest, and learning motivation on learning outcomes. *Journal of Education and Learning*, 18(2), 313-321. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21059>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chen, J., & Yang, W. (2024). The relationships between learning styles and L2 English learning. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 46(1), 153-161. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/46/20230678>

- Dewi, S., Sari, N., & Rahman, A. (2023). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 89-105.
- Fitriyani, D. A. (2024). Development of innovative diorama learning media to improve student learning outcomes in class IV science subject. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 57(3), 656-665. <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i3.77681>
- García, M., López, C., & Anderson, R. (2024). Multimedia learning in second language acquisition: A meta-analysis. *Applied Linguistics Review*, 28(3), 245-268.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., & Harahap, T. K. (2023). *Media pembelajaran: Makna peran media dalam komunikasi dan pembelajaran*. Kencana.
- Indriani, W., Fatma, F., Prabowo, A., & Urokhmat, S. (2024). Edukasi bahasa Inggris dasar di SDN Jampang 04 menggunakan metode pendekatan interaktif. *Jurnal Dinamika Pengabdian*, 9(2), 323-330.
- Johnson, L., Smith, R., & Davis, K. (2023). Digital game-based learning in elementary education: Systematic review and meta-analysis. *Educational Technology Research*, 41(4), 112-135.
- Kaimudin, S., Taher, D. M., & Tala, W. D. S. (2024). Penerapan model problem based learning (PBL) berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Kota Ternate. *Jurnal Bioedukasi*, 7(2), 145-158.
- Krashen, S. (2020). *The input hypothesis: Issues and implications*. Longman.
- Kurniawan, S., Rahman, M. A., & Yigibalom, M. (2024). Peningkatan hasil belajar bercakap-cakap dalam bahasa Inggris menggunakan media puzzle pada siswa kelas V SD YPPGI Nokapaka. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(2), 666-678. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i2.16>
- Lee, S., Park, H., & Kim, J. (2023). Effectiveness of animated videos in vocabulary acquisition among young learners. *Language Learning & Technology*, 27(2), 78-95.
- Mariana, N., Julianto, J., Subrata, H., Balqis, K. I., Rachmadina, C. D., Anindya, V. H. K., & Sholihah, S. A. (2023). Desain pembelajaran STEAM dengan media Selasi untuk peserta didik kelas II SD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 240-250. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2809>
- Maulia, E., Hakim, R., Bentri, A., & Darmansyah, D. (2024). Development of an e-module based on a guided inquiry learning model in natural science subjects in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(4), 1551-1555. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i4.6997>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Meirawati, D. K., & Kresnawati, N. L. P. D. (2022). Dampak model project based learning terhadap hasil belajar pada perkuliahan bahasa Inggris sistem rombel. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 493-501. <https://doi.org/10.23887/jpppg.v5i3.56035>
- Miller, A., Thompson, B., & Wilson, C. (2024). Interactive learning environments for elementary English language learners. *TESOL Quarterly*, 58(1), 123-147.
- Naseem, O. (2025). Technological era and digital learning innovations. *International Journal of Educational Innovation*, 12(1), 34-52. <https://www.researchgate.net/publication/388848354>
- Piaget, J. (2019). *The psychology of the child*. Basic Books. (Original work published 1969)
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128-137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>

- Purnama, Y., Wijayanto, P. W., Barlian, Y. A., Nurbani, S., & Syathroh, I. L. (2024). Transforming English language learning in elementary schools through augmented reality. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(1), 112-123. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i1.66711>
- Putriani, P., Hera, T., & Yadi, F. (2023). Pengaruh model talking stick berbantuan media tiga dimensi terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 3 Sirah Pulau Padang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 89-102.
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2024). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 2(8), 145-162.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2022). *Approaches and methods in language teaching* (4th ed.). Cambridge University Press.
- Rifki, M. Y., & Hamka, H. (2024). Pengaruh penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 14-19. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i4.138>
- Robinson, P., Chen, L., & Martinez, E. (2023). Cognitive load theory in multimedia language learning environments. *Educational Psychology Review*, 35(2), 267-289.
- Said, N., Tharwat, R., El Ghani, A., & Bakr, A. (2024). Developing the interaction between learning aid types and their delivery levels in micro-learning environments via mobile web. *International Journal of Mobile Learning*, 18(3), 234-251. <https://www.researchgate.net/publication/384884652>
- Said, S. (2023). Peran teknologi sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 78-92.
- Schmidt, R., & Watanabe, Y. (2023). Attention and awareness in second language acquisition. *Language Learning*, 73(2), 445-468.
- Srivastava, S., & Srivastava, S. (2025). Collaborative learning in digital environment. *International Journal of Research and Analytical Reviews*, 12(1), 385-398. www.ijrar.org
- Suryani, N., Jailani, M., Suriani, N., & Mattaher, R. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *Jurnal Ihsan*, 15(2), 123-139. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Sweller, J. (2021). *Cognitive load theory*. Academic Press.
- Syafriani, D., Darmana, A., Andi, F., & Sari, P. D. (2024). *Statistik uji beda untuk penelitian pendidikan: Cara dan pengolahannya dengan SPSS*. Eureka Media Aksara.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2023). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 8(3), 156-172. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- UNESCO. (2023). *Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO Publishing.
- Vygotsky, L. S. (2020). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard University Press. (Original work published 1978)
- Wahidatul Arifatin, F., & Mafruudloh, N. (2025). Gamifying of English learning with Educandy at MTs. Muhammadiyah 13 Solokuro Lamongan. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 134-148. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta141>
- Wang, Y., Li, X., & Zhang, M. (2024). Mobile-assisted language learning in elementary education: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 37(3), 445-472.

- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 78-95. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Wijaya, T. W., Efendi, A., Putro, N. H. P. S., Purbohadi, D., Azizah, L. M. R., Septariani, S. F., Miftah, M., & Al Baqir, M. (2024). The effectiveness of Tonglish application in English language learning for elementary school students. *E3S Web of Conferences*, 570, 03008. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202457003008>
- Zhou, H., Adams, R., & Taylor, S. (2023). Gamification in language learning: Effects on motivation and achievement. *Language Teaching Research*, 27(4), 589-612.