

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif. cetakan 1, September*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Agdiyah, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika diKelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6).
- Agustina, D. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *JURNAL BASICEDU Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022*, Halaman 9180 -9187 Research & Learning in Elementary Education.
- Agustina, S. N. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Aisyah Falah Agdiyah, S. M. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 385-390.
- Alba Vargas-Saritama, V. E.-C. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English. *European Public & Social Innovation Review*, 1-16.
- Aldoko Listiaji Putra, A. K. (2019). Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas Iv Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar:Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 2460-8475.
- Amalia Fitri Ghaniem, A. A. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ayuningrum, D. (2024). The Effectiveness Of Using Educaplay-Based Teaching Media For Teaching Vocabulary Of The Tenth Grade Students In Sma 2 Bae. *Applied Research in English Education*, 83-88.
- Azhar, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

- Azizah, R. &. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Benowo 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 1412-1425.
- Batitusta, F. O. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690.
- Cahyono, B. &. (2018). The Teaching of EFL Vocabulary in the Indonesian Context: The State of the Art. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 8(1), 1-13.
- Chintiya Oktafiyana, Y. A. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educaplay Dan Video Animasi Kinemaster Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya” . *Jurnal Pendidikan Dasar V. no. 2*.
- Daniel Pranata Sihombing, N. P. (2022). Hubungan Disiplin Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Pada Tema 1 Subtema 2 Kelas IV SDN. 091505afdeling C. Balimbingan T.A 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 4 Nomor 6*, 2875-2879.
- Dewanti, A. K. (2020). Efektifitas Program Digitalisasi Sekolah. *In Bhirawa*, (P. 4).
- Dhamayanti, M. R. (2017). Validitas dan reliabilitas kuesioner skrining kekerasan terhadap anak “ICAST-C” versi Bahasa Indonesia. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 5(3).
- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay Pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 3(2), 100-107.
- Hardani, d. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. BIA’. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165.

- Ina Magdalena, I. A. (2021). Analisis Daya Pembeda, Dan Taraf Kesukara Pada Soal Bilangan Romawi Kelas 4 Sdn Tobat 1 Balaraja. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 151-158.
- Jannah, R. W. (2021). The Effectiveness of Educaplay-Based Learning on Students' Motivation and Learning Outcomes in Pancasila Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 270-281.
- Khairuddin Alfath, L. U. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 37-64.
- L A Sánchez Salazar, H. J. (2019). The Educaplay interactive platform for the learning of mathematics in populations with special educational needs. *Conference Series*, 1-6.
- Lestari, H. F. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31.
- Lestari, S. A. (2023). Dampak Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16(1), 67-75.
- Marlina, T. (2022). Urgensi Dan Implikasi Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 67–72.
- Marzuki, U. R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818.
- Nadhila Fernanda, A. R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplaydi Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 58-63.
- Nurmawati. (2016). *Evaluasi Pendidikan Islami*. Bandung: Citapustaka.
- Oktaviani, N. M. (2024). Pelatihan Penerapan Muatan Pembelajaran IPAS Sesuai dengan Kurikulum Merdeka di SD Negeri Maleber. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3, No. 4, 256-262.

- Purwanto, N. (2008). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rati, A. K. (2023). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Multimedia Dalam Pendidikan Pancasila Kelas V". *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09. no. 05.
- Retnawati, H. (2017). Reliabilitas Instrumen Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Unnes*, 12(1), 129541.
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ririn Puspitasari, N. R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesiadi SDN Pisangcandi 1 Malang. *Seminar Nasional PPGUNIKAMA*, 949-955.
- Ristina Dwi Utami, S. W. (2023). "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08. no. 03.
- Ristina Dwi Utamii et., al. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5808-5818.
- Riyanto, B. &. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD pada Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasa*, 7(1), 77-86.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenda Media.
- Selfiyanti, Y. N. (2024). Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Peserta didik pada Materi Enam Benuadi Kelas VI SD dengan Penerapan Platform Pembelajaran

- Interaktif Educaplay . *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 656-666.
- Setiawan, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2).
- Silaen, S. (2018). *Metodologi Penelitian Sosial untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Bogor: In Media.
- Silvia Dwi Rahayu¹, D. P. (2024). Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* , 511-519.
- Sison, S. S. (2021). EDUCAPLAY AS TEACHING MEDIA IN VIRTUAL CLASSES. *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST)* , 1-6.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Pt Remaja Rosdakara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Susilo, B. E. (2022). *Konsep Desain Pembelajaran IPAS untuk mendukung penerapan Asesmen kompetensi minimal*. FMIPA UNNES (blog).
- Suwandi, S. (2011). *Penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan prestasi belajar matematika pada materi bangun ruangbidang datar siswa kelas VI SDN 03ampenan semester ganjil tahun*. (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).

- Syafril & Zen, Z. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Depok : Rajawali Persada.
- Tristananda, P. W. (2024). The Effect of Educaplay-assisted Online Assessment on Student Learning Motivation in Sanskrit Lectures in the Undergraduate Hindu Religious Education Study Program. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 261-273.
- Wardani, F. &. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243.
- Wibowo, D. C. (2021). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 60–64., 4(1), 60–64.
- Widodo. (2019). *Metode Penelitian Populer Dan Praktis. 1st ed.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Yusufhadi, M. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.