DAFTAR PUSTAKA

Acesta, A. (2020). Analisis Kemampuan Higher Order Thingking Skills (HOTS) Siswa Materi IPA Di Sekolah Dasar. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, *12*(2), 170. https://doi.org/10.25134/quagga.v12i2.2831

Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(2), 01–17.

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2015). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Pustaka Pelajar.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu pendekatan praktik*. PT Rineka Cipta.

Arsita, W., Hikmah, & Masrun. (2024). Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru. *Cendekia Pendidikan*, *9*(12), 50–54.

Atika, P., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Penerapan metode Gamified Learning Berbasis Media Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(04), 974–984.

Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. In *Fatawa Publishing*.

Dr. Supardi, M. P. (2021). *Model Assure Untuk Mendesain Media Pembelajaran* (M. P. Dr. Akhmad Asyari (ed.)). Sanabil.

Efi Kristina, Endang Ulliyanti, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Media Konkrit Di Sekolah Dasar. *Jurnal Family Education*, *1*(1), 1–8.

Elli, B., N., Palennari, M., Taiyeb, A. M., & Daud, F. (2025). Differences in Students' Creative Thinking Skills Between Those Taught Using Wordwall and Educaplay in Science Subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *11*((7)), 91–99.

Farhan, M., Taofik, & Soleh, D. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*((2)), 278–288.

Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam, 8 (2)*, 37–64.

Fitri, A. et all. (2023). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD*

Kelas IV. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Fitriyana, D. A., & Rosy, B. (2024). Development Of Educaplay-Based Learning Media In The Elements Of Human Resource Management Class XI Office Management Of Vocational School. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *12*((1)), 235–246.

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.

Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(2), 1–16.

Giriansyah, F. E., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2023). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 751–765.

Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, *3*(3), 100–107.

Harizah, F. N., & Rahmiati. (2025). The effect of using the Educaplay game on the social studies learning outcomes. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, *4*(2), 1397–1408.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.

Hermawati, E., & Myrna Apriany Lestari. (2024). Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, *3*(2), 67–71. https://doi.org/10.25134/jise.v3i2.47

Ismail, N. Z.-I., Abu Kassim, N. L., & Mahmud, Z. (2022). Factors Influencing Students' Understanding of Basic Statistical Concepts. *IIUM Journal of Educational Studies*, *10*(2), 174–204.

Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers.

Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of Text Illustrations: a Review of Search. *Educational Communication and Technology Journal*, *30*, 195–232.

Mas'ula, S., Thohir, M. A., Ahdhianto, E., & ... (2022). Peningkatan Kualitas Guru SD Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educandy. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (SINAPMAS)*, *September*, 221–226.

Mochamad, N. et all. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). In M. K. M. Tanzil Multazam , S.H. (Ed.), *UMSIDA Press*.

Nashrullah. (2022). *Pembelajaran Ips (Teori Dan Praktik)* (M. P. Dr. Noor Alfulaila, S.Pd (ed.)). CV. El Publisher.

Nazwa Salsabila, L., & Muhammad Irwan Padli, N. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi dan Dampaknya Pada Masyarakat. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, *01*(12), 21–30.

Nedi, R. M. P., Rantung, D. A., & Naibaho, L. (2024). Pembelajaran Transformatif Untuk Generasi Z: Dinamika Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Eksplorasi Teologi*, *8*(3), 86–97.

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). Pengaruh Kuis Interaktif Berbasis Educaplay terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *11*(2), 175–189.

Safitri, S., Muharrami, L. K., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2021). Faktor Penting Dalam Pemahaman Konsep Siswa Smp: Two-Tier Test Analysis. *Natural Science Education Research*, *4*(1), 45–55.

Saiful Anwar, & 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.

Sari, A. S. L., Pramesti, C., Suryanti, S., & Sidik, R. S. R. (2022). Pemahaman Konsep Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Matematis Logis. *Numeracy*, *9*(2), 78–92.

Setiani, N., Roza, Y., & Maimunah. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Peluang Pada Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(2), 342–353.

Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., Bukidz, D. P., & Pasaribu, A. N. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (A. Karim (ed.)). Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In R. W. & J. Simarmata (Ed.), *Yayasan Kita Menulis*.

Sulistia Ningrum, Diana Ayu Rostikawati, Sohri Ramadhan Al-Fikri, A. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Game Educaplay Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Materi Energi Disekitar Kita Pada Siswa Kelas III Di SDN Gorda 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3).

Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan* (Edisi Pert). UNY Press.

Syafroni, Aminuddin, A., & Wijaya, Rahmad, B. (2025). Pengaruh Penerapan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Negeri Pojoksari 2. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *3*(1), 3031–5220.

Taqwa, M. R. A., Rivaldo, L., & Faizah, R. (2019). Problem Based Learning Implementation to Increase The Students' Conceptual Understanding of Elasticity. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *9*(2), 107–116.

Ulfa, S., Sulistyorini, & Dewi, N. R. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Interaktif Kelas VII SMPN 19 Semarang. *Universitas Negeri Semarang*, 735–741.

Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, *7*(1), 50–62.

Yadnyawati, I. A. G. (2019). *Evaluasi Pembelajaran* (M. S. Prof. Dr. I Ketut Suda (ed.)). UNHI Press.