

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, A. R. (2020). *Pandangan Pelajar Yang Salah Terhadap Mata Pelajaran Matematika*. Retrieved September 22, 2024, from Indonesia Approach Education: <https://www.ia-education.com/2020/07/14/pandangan-pelajar-yang-salah-terhadap-mata-pelajaran-matematika/>
- Diah Aryani, S. P. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. *Terang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 4(2), 116–124. doi:<https://doi.org/10.33322/Terang.V4i1.1449>
- Dwi Sukaryanti, F. N. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENSUKSESKAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MASA PANDEMI. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021*. Retrieved from <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43398/1/Fulltext.pdf>
- Ega Dianita, A. N. (2024). PENGEMBANGAN GAME EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PKnSISWA KELAS V SD NEGERI 1 TALANG PADANG. *Cendikia Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(7), 275-282. doi:<https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i7.2094>
- Fabian Omar Batitusta, V. H. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7 (3), 2685-2690. Retrieved from <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id/>
- Hanifah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Educaplay pada. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 3(3), 100-107. doi:<https://doi.org/10.56855/intel.v3i2.984>
- Herlina, E. &. (2020). Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2.

- Hidayatullah, M. (2022). Peran Matematika dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Teknologi dan Inovasi*, 7(1), 45-58.
- Juwanda Prayuda, F. A. (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game Educaplay. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(4), 164-174. doi:<https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i4.1982>
- Kumar, S. (2023). Cognitive skills in modern education. *Educational Research Journal*.
- Kurniawati, F., & Sari, I. (2023). Matematika dan Literasi Digital. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 20(4), 321-335.
- Melati Khosi Lestari, A. R. (2023). Implementasi Media Wordwall Gameshow untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 117-124. Retrieved from <https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/15346>
- Meria Ultra Gusteti, N. N. (2022). PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KURIKULUM MERDEKA. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3(3), 636-646. doi:<https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>
- Mohammad Khilmi Mu'aafii, Y. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berdasakan Gaya Belajar Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 4(2).
- Muhamad Rifaldin, N. H. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1623-1633. doi:<https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1240>
- Muhamad Rifaldin, N. H. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1623-1633. doi:[doi:doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1240](https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1240)
- Mustakim. (2020). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA MATA PELAJARAN

- MATEMATIKA. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12.
doi:<https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>
- Nadhila Fernanda, A. R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. doi:<https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Nurul Dian Syarifah, R. D. (2024). Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila. *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 63-71. doi:<https://doi.org/10.69533/1r6yg002>
- OECD. (2023, Desember 5). PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Indonesia. Retrieved September 22, 2024, from https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html
- Pramaishella Adinda Putri, H. K. (2024). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Educaplay terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 452-460. Retrieved from <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Purwanto, B. (2020). Matematika dan Pola Pikir Kritis. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 56-67.
- Rahman, A. (2024). Pemikiran Deduktif dalam Matematika. *Jurnal Logika dan Aksioma*, 6(1), 22-35.
- Rahmat Gunawan, T. H. (2022). RANCANGAN BANGUN GAME EDUKASI PERHITUNGAN DASAR MATEMATIKA SEKOLAH DASAR KELAS 3,4 DAN 5 MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 17(1).
- Ristina Dwi Utami, S. W. (2023). PEMANFAATAN APLIKASI EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI ATURAN DI RUMAH DAN SEKOLAH. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. Retrieved from <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810/5042>
- Septy Nurfadhillah, S. N. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 149-165. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1274>

- Setiawan, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(2).
- Sobron Adi Nugraha, T. S. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276. doi:<https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, T., & Widodo, A. (2021). Matematika sebagai Bahasa Universal. *Journal of Mathematics and Science Education*, 10(3), 101-115.
- Tia Latifatu Sadih, M. F. (2024). ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA KURIKULUM MERDEKA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(01), 5250-5264. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.12746>
- Tian Oktaviani, E. R. (2019). PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF DENGAN METODE PERMAINAN BINGO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 47-52. doi:<https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17409>
- Utami, F. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Outing Clasterhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). doi:<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.314>
- Wulandari, S. A. (2021). Pengaruh motivasi berprestasi dan persepsi siswa tentang cara guru mengajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(3), 455-466.
- Zainudin Zainudin, U. U. (2023). Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil. *Ilj: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, 1(3), 915-931. Retrieved from <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/ilj/article/view/1197>