

DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A. F., & Mustopa, S. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(6).
- Ajmain., Herna., & Sitti I. M. (2020). Implementasi Pendekatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 12, 45–54. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma/article/view/3910/2663> (diakses tanggal 17 Oktober 2021).
- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking Untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1502–1513. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1697/pdf>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variable Belajar (Komplikasi Konsep)*. Medan: CV. Puskra MJ.
- Andriliani, L., Amaliyah, A., Putry, P. V., & Daffah, V. (2022). Analisis Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan* 1(7), 1169–1178. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i7.138>.
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11716–11730. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., & Ernawati, A. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1, 25–37.
- Apriliani, P. I., Fakhriyah, F., Ardianti, S. D. (2023). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality dalam Tema 9 Menjelajahi Ruang Angkasa di SD Negeri 3 Jambu, 10(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Arini, N.P.P.P. (2020). Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Matematika Kelas V Di SD Negeri 1 Dajan Peken. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 61–68. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3358
- Asih, A. dan Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 799–808.
- Asmara, A., & Septiana, A. (2023). Model Pembelajaran Berkonteks Masalah. Sumatera Barat : Azka Pustaka. <http://repository.umb.ac.id/30/>

- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23-41. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15078>
- Bakhtiar, F. A. (2019). *Instrumen Angket Minat Belajar*. <https://share.google/images/4WotSzfn9HiMfXFLy>.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Impementasi Media Edukasi Educaplay berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Educaplay.com. Diakses pada 22 April & 10 September 2023, dari <https://www.educaplay.com/>
- Elfrianto & Lesmana, G. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Medan: Umsu Press.
- Fauhah, H. , & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make a Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 327-328. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334> Diakses pada 3 Desember 2024
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. PT Mafy Media Literasi Indonesia. <https://repository.um.ac.id/5615/1/fullteks.pdf>
- Gumilar, G., Rosid, D. P. S., Sumardjoko, B., & Ghufron, A. (2023). Urgensi Penggantian Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 148–155. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.4528>
- Hartono. (2019). *Metodologi Penelitian*. Zanafafa Publishing.
- Hervin, R. P., Naila, I., & Faradita, M. N. (2024). Analisis keterampilan kolaborasi peserta didik sekolah dasar menggunakan media diorama pada pembelajaran materi ekosistem. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 927-937. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/12481>
- Juhari, A., Muthahharah, I., & Pembangunan Indonesia, S. (2020). Implementation of Problem Based Learning Model with Problem Posing-Solving Approach in Mathematics Learning during Covid-19 Pandemic. Proceeding of The International Conference on Science and Advanced Technology (ICSAT), <https://ojs.unm.ac.id/icsat/article/view/17892>.
- Kasih, F. F., Subhananto, A. & Fuad, Z. A. (2020). Efektivitas Discovery Learning Berbantuan Video Pada Pemahaman Konsep Penjumlahan Pecahan Kelas V SD Negeri 72 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(20), 1-12. <https://jim.bbg.ac.id> diakses 22 Februari 2025
- Khasanah, U., & Nugraheni, E. A. (2022). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Pada Materi Segiempat Berbantuan Aplikasi Geogebra di SMP Negeri 239 Jakarta. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 181-190.

- Kemendikbud. (2022). *Buku Saku Kurikulum Merdeka Kurikulum Merdeka: Tanya Jawab*. Buku Saku Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Halaman 1–50. <https://bpmptb.kemdikbud.go.id/unduh/61/buku-saku-kurikulum-merdeka>
- Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(6), 1139–1148. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i6.214> Diakses pada 22 November 2024
- Lathifah, Lestari, H., Fitriani, Y., & Lestari, R. F. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzudin Palembang. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10935866>.
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufon, S., & Mariati P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (6) 5087-5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Lestari, K. E. & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Perdana Publishing.
- Marlina, E. (2023). Pembinaan Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar pada Guru Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Journal of Community Dedication*, 3(1), 88-97. <https://adisampublisher.org/index.php/pkm/article/view/266>
- Marlina, L., & Solehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://unimuda.ejournal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Marzuki, Rusdin, D., & Marto, H. (2021). The Role of School Supervisor : The Perspective of School and Teachers. *Proceedings International Education Webinar of IAIN Palopo (PROCEEDINGS IEWIP)*, 7(4), 153–160. <https://proceeding.ftik-iainpalo.ac.id/index.php/proceding/article/view/19> Diakses pada 20 Januari 2025
- Mustakim. 2020. “Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika,” dalam *Al-Asma: Journal of Islamic Education*, 2 no. 1 (2020), hal. 1-12.
- Nadhrh, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak di Ra Tahfidz Al-qur'an Al-khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar* [Skripsi, UIN Suska Riau]. <http://repository.uin-suska.ac.id/81285/>
- Najuah., Sidiq, R., & Simamora, R. S., (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/51618/1/Book.pdf>

- Ningrum, C. C. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Kaliputih. *Ind. High. Educ* 3(1):1689–99.
<http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845A>
- Oktaviani, A., Sutrisno, J., & Kirana, A.R. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Tangram Siswa Kelas IV SDS Swadhipa Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 647-658.
<http://eskrispi.stkippgribl.ac.id/> Diakses pada 27 Desember 2024
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah. Jakarta.
https://repositori.kemdikbud.go.id/4790/2/Permendikbud_Tahun2016_Nomor022_Lampiran.pdf
- Rohman., Syaifudin., & Nike, A. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing di SMA Negeri 14 Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 5(2), 165-173.
<https://doi.org/10.32502/jp2m.v5i2.4333>
Diakses pada 20 Januari 2025
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Medan: KBM Indonesia.
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 80-94.
<https://ejournal.uikabogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/18366>
- Slameto, D. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. PT Ranika Cipta
- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial dan Agama*, 8(1), 386-397.
<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507> Diakses pada 10 Januari 2025
- Simbolon, N. (2020). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik*. Educare, 14–19.
- Sunedi, S., & Maharani, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Stik Kayu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan di Kelas I. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1785–1791. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5693>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Surachmi W, S., & S. Sison, K. J. (2021). Educaplay As Teaching Media In Virtual Classes. Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference (pp. 1-6. Volume 3). Bogor:
<http://pkm.uikabogor.ac.id/index.php/best/article/view/1110>.
- Triastuti, R., Winarno, & Wijayanti. (2020). The Strategy of Improving Student Learning Interest Through the Use of Video as Learning Media in Civic Education Learning. *Proceedings of the International Conference on*

- Progressive Education (ICOPE 2019)*, 224–228. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.124>
- Trullàs, J. C., Blay, C., Sarri, E., & Pujol, R. (2022). Effectiveness of problem based learning methodology in undergraduate medical education: a scoping review. *BMC Medical Education*, 22(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03154-8>
- Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UUtahun2003_nomor020.pdf.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.
- Widoretno, Sri., dkk. 2021. Efektivitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional*, 1, 287-295.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Wulandari, R. T. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 283-290.
- Yang, W., Li, H., Su, A., & Ding, L. (2023). Application of problem based learning (PBL) and case based learning (CBL) in the teaching of international classification of diseases encoding. *Scientific Reports*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-42175-1>
- Yohanes, B. (2020). *Matematika Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Elmatara (Anggota IKAPI)