

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), 385–390.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10.
<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.774>
- Andriyani, N., Hanafi, Y., Safitri, I. Y. B., & Hartini, S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Lkpd Live Worksheet Untuk Meningkatkan Keaktifan Mental Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VA SD Negeri Nogopuro. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 122–130.
<https://doi.org/eprints.uad.ac.id/id/eprint/21216>
- Annisa, D. S., Azis, Z., & Azmi, M. B. (2025). Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL). *Journal Mathematics Education Sigma*, 6(1), 21–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.30596/jmes.v6i1.19794>
- Anwar, K., & Jurotun, J. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Dimensi Tiga Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Alat Peraga. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 94–104.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.19366>
- Anwar, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Aprilta, T. D. dan R. H. (2023). Griya Journal of Mathematics Education and Application Persepsi Siswa terhadap Implementasi Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Application*, 3(3), 546–560.
<https://doi.org/mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index> Persepsi
- Asril, R. (2022). Penerapan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–7.
<https://doi.org/10.59098/mega.v3i1.495>
- Assegaff, A., & Sontani, U. T. (2016). Upaya meningkatkan kemampuan berfikir analitis melalui model problem based learning (PLB). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 38–48.
<https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.10-16>

- Awal, I. J., Kadir, & Saleh. (2024). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 12(2), 167–180.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/jppm.v12i2.48927>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan 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>
- Cahayani, N. N., Witono, A. H., & Setiawan, H. (2022). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III SDN 2 Kuta Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 534–538.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.546>
- Cipta, E. S., Husaeni, A. S., Cahyati, C., & Anwar, F. (2023). Analisis Pengaruh Media Digital terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 109–115. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.271>
- Damanik, A. S., & Handayani, R. (2023). Kemampuan Literasi Matematika Siswa. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(3), 149–157.
<https://doi.org/10.47662/jkpm.v2i3.596>
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Dulyapit, A. (2023). Application of the Problem Based Learning (PBL) Model to Improve Student Learning Outcomes in Class V at UPTD SD Negeri Tapos 5, Depok City. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(1), 31–37.
<https://doi.org/10.59923/joinme.v1i1.10>
- Efendi, N. marlina. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif. *Jurnal Pendidikan, Sosiologi Dan Antropologi*, 2(2), 173–182.
<https://doi.org/10.20961/habitus.v2i2.28788>
- Ekowati, D. W., & Suwandayani, B. I. (2018). *Literasi Numerasi Untuk Sekolah Dasar*. UMM Press. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2541>
- Fajriyah, E. (2022). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa pada Pembelajaran Matematika di Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 403–409.
<https://doi.org/prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/824>
- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 187–200.
<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.871>

- Fitryana, D. A. (2024). Development Of Educaplay-Based Learning Media In The Elements Of Human Resource Management Clas XI Office Management Of Vocational School. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 12(1), 235–246. <https://doi.org/journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Hayati, S., Del, M., Antonio, P., Sofwan, M., Rosmalinda, D., Zahyuni, V., & Jambi, U. (2025). Pengabdian Kepada Masyarakat: Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Penerapan Platform Educaplay pada Pembelajaran Matematika untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa di SD. *Dedikasi : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 135–146. <https://doi.org/e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/jpm>
- Hazimah, G. F., & Sutisna, M. R. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Tingkat Pemahaman Numerasi Siswa Kelas 5 SDN 192 Ciburuy. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 7(1), 10–19. <https://doi.org/10.52266/>
- Hosen, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat Dengan Metode SQ3R Pada Siswa Kelas V SDN Gili Anyar Kamal Bangkalan. 4(1), 17–32. <https://doi.org/widyagogik.v4i1.2213>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Izdiar, H. S. (2024). Inovasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Penggunaan Teknologi Berbasis Digital. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 4(6), 48–58. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3317>
- Jacub, T. A., Marto, H., Darwis, A., & Negeri, S. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli). *Tolis Ilmiah Jurnal Penelitian*, 2(2), 140–148. <https://doi.org/10.56630/jti.v2i2.126>
- Karlina, S., & Sari, R. M. M. (2024). Studi Literatur Tentang Peranan Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*, 8(2), 451–460. <https://doi.org/ejournal.unma.ac.id/index.php/th>
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Khoirunnisak, D., Rohmah, N. L., & Zunita, F. E. (2025). Pemanfaatan Educaplay sebagai Media Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 311–317. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1542>
- Lestari, N. (2018). Prosedural Mengadopsi Model 4D Dari Thiagarajan Suatu Studi

- Pengembangan Lkm Bioteknologi Menggunakan Model Pbl Bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana*, 12(2), 56–65.
https://doi.org/ejurnal.undana.ac.id/jurnal_teknologi/article/view/1170
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2024). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Di Sdn 3 Karangaji. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 157–164. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1401>
- Mulyadi, K., & Ratnaningsih, N. (2022). Analisis Pencapaian Dan Kendala Penerapan Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (Ptmt). *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v3i1.7023>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhurrrazi, Kherrmarinah, & Mulasi, S. (2021). Pnelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. In *CV Adanu Abimata* (Vol. 4, Issue 2). <https://doi.org/10.18592/moe.v6i1.8938>
- Nashirulhaq, N., Nurzaelani, M. M., & Raini, Y. (2022). Pentingnya Kemampuan Dasar Literasi Dan Numerasi Di Jenjang Pendidikan Smp. *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 2(1), 118–122. https://doi.org/pkm.uika_bogor.ac.id/index.php/PTP/article/download/1313/974
- Parende, U. S., & Pane, W. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Intruction (PBL) Tema 8 Pada Siswa Kelas IV SDN 001 Samarinda Utara. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 25. <https://doi.org/jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/sjp> Peningkatan
- Rachmawati, N. Y., & Rosy, B. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 246–259. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p246-259>
- Rahmah, N. A., Edy, S., & Khikmiyah, F. (2023). Analisis Kemampuan Numerasi Peserta Didik Berdasarkan Perbedaan Jenis Pengetahuan Metakognisi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 101–115. <https://doi.org/10.26618/sigma.v15i1.11440>
- Rahmayanti, J. D. (2023). Penggunaan Metode Jarimatika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Dasar. *Risda: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.59355/risda.v7i1.97>
- Resti, Y., & Kresnawati, E. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Pelatihan Dalam Bentuk Tes Untuk Asesmen Kompetensi Minimum Bagi Guru SDIT Auladi Sebrang Ulu II Palembang. *Seminar Nasional AVoER XII*,

November 2020, 18–19. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2541>

- Rifqi, A. H., Predina, S. S., & Rusdianto. (2023). Inovasi Pembelajaran : Exploring Arcademics Digital Games untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Sendikan, Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 161–169. <https://doi.org/repository.um.ac.id/id/eprint/4702>
- Salsabilah, A. P., & Kurniasih, M. D. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Ditinjau dari Efikasi Diri pada Peserta Didik SMP. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(02), 138–149. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v12i02.18429>
- Samura, A. O. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Journal of Mathematics Education and Sciens*, 5(1), 20–28. <https://doi.org/jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Setiawan, T. A., & Airlanda, G. S. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Inquiry Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Educatio*, 9(4), 2043–2051. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5751>
- Sudesi, Abdul Rohman, D. (2025). Penggunaan Game Based Learning “Educaplay” Sebagai Evaluasi Pembelajaran Qiro’ah Di Perguruan Tinggi Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 428–440. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24822>
- Sumitro, A., Setyosari, P., & Sumarni. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sosiologi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 42(9), 1188–1195. <https://doi.org/10.51499/cp.v4i1.131>
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Matematika, H. B. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Educaplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Di SD Negeri 064974 Meda Tembung ahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 15792–15801. <https://doi.org/journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Upura, N. I. B. (2024). Problematika Pelaksanaan Model Problem Base Learning Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v2i1.2058>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas

(PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>

Wardani, S. A. (2025). Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1–6. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586>

Wina Arsita, Hikmah, & Masrun. (2024). Penerapan Platfrom Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SDIT Mutiara Global Pekan Baru. *Cendekia Pendidikan*, 9(12). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>

Zainal, N. F. (2022). Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584–3593. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2650>