

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, F. (2025). *Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia MI Pembangunan UIN Jakarta*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Albina, M., Safiâ, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model pembelajaran di abad ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373.
- Arikunto, S. (2018). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (No Title).
- Asrulla, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan sampling (kuantitatif), serta pemilihan informan kunci (kualitatif) dalam pendekatan praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.

- Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengelolaan kelas sebagai determinan terhadap hasil belajar (Classroom management as a determinant of student achievement). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 149–157.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690.
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Djamarah, S. B. (2015). Psikologi Belajar (Cet. III). *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Emiyati, A., & Kurniawan, A. H. (2022). Media pembelajaran. *Edited by Tukaryanto Tukaryanto. Eureka Media Aksara*.
- Fatiha, S. A., Amin, N. F., & Anshar, A. (2025). PEMANFAATAN MEDIA EDUCAPLAY SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS XI MAN 2 POLEWALI MANDAR. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(10), 16921–16935.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
<https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fauziyah, N. (2020). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) melalui media powerpoint guna meningkatkan hasil belajar*

sejarah peserta didik.

Febriani, C. (2017). Pengaruh media video terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran ipa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.

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.

Hakim, H. L. (2019). Peran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam membentuk calon pemimpin di era global. *Civics Education and Social Science Journal (Cessj)*, 1(2).

Hanifa, M. A., & Budiman, I. A. (2023). Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 117–120.

Hendracipta, N. (2021). *Model Model Pembelajaran SD*. Multikreasi Press.

Janah, A. M., Yelliza, M., Helmi, W. M., Apfani, S., & Tulljanah, R. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PKN PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 20 INDARUNG KOTA PADANG. *EDU RESEARCH*, 6(3), 783–792.

Manalu, S. I. Y., & Margareta, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII SMP

- Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*, 1(3), 24–33.
- Martono, N. (2010). *Metode penelitian kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder (sampel halaman gratis)*. RajaGrafindo Persada.
- MEDIANI, N. I. K. A. R. I. A., ACARYA, F. D., & SUGRIWA, I. G. B. (2025). *PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN APLIKASI EDUCAPLAY TERHADAP KEPUASAN BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 17 DAUH PURI DENPASAR TAHUN PELAJARAN 2024/2025*.
- Miswandi, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 2(3), 300–306.
- Muga, W., Oje, M. S., & Laksana, D. N. L. (2018). Hasil belajar kognitif siswa SD dalam pembelajaran kontekstual media mazi (studi pada siswa SD kelas tinggi). *Journal of Education Technology*, 2(1), 20–25.
- Mulyani, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Kooperatif Teams Game Turnament. *Dikdas Bantara Journal*, 4(1).
- Mustakim, M., & Nuralan, S. (2020). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 1 Tambun. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 6–9.
- Nafisah, S., & Bakhtiar, A. M. (2022). Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Sosial Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(3), 501–508.
- Nafisatur, M. (2024). Metode pengumpulan data penelitian. *Metode Pengumpulan*

Data Penelitian, 3(5), 5423–5443.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.

Octariana, A. B. S. (2019). METODE PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(3), 240–250.

Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: a gamification tool for academic performance in virtual education during the pandemic covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 31–44.

Patresia Situmorang, Robenhardt Tamba, Wildansyah Lubis, Imelda Free Unita Manurung, & Yusra Nasution. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V SDN 060970 Bagan Deli. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 216–233. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i2.1479>

Prihartono, A., Suryana, Y., & Respati, R. (2021). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8 (4), 999–1007.

Prihatmojo, A. (2021). Model Kooperatif Who Am I Menggunakan Zoom Mendorong Literasi Anak Dalam Pembelajaran Daring. *Edukasi Lingua Sastra*, 19(2), 93–100.

Prihatmojo, A., & Rohmani, R. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model*

Pembelajaran" Who Am I". Universitas Muhammadiyah Kotabumi.

Putra, D. A., Refdinal, R., Edidas, E., & Fadhilah, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 895–904.

Putra, D. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan kartun 3D. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 88–93.

Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran tematik integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826–3831.

Reta, E. P. A., & Sari, Y. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA. *Jurnal PGSD UNIGA*, 4(1), 65–75.

Rifaldin, M., Muhiddin, N. H., & Rante, P. (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.

Rizqiyani, E. Y. I., Dewi, R. S., & Legiani, W. H. (2022). Pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berbasis problem based learning untuk meningkatkan civic knowledge. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 227–240.

Saidurrahman, T. G. S. P. D. K. H., & Arifinsyah, H. (2018). *Pendidikan*

Kewarganegaraan: NKRI Harga Mati Edisi Pertama. Prenada Media.

Sapmawati, T. (2021). Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Penerapan Model Pembelajaran ARIAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 1(1), 42–45.

Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video animasi melalui aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166.

Satrianawati, M. P. (2018). Media dan Sumber Belajar. *Yogyakarta: CV. Budi Utama*.

Setyaningrum, T. W. . A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Materi Teks Berita. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 1–9.
<http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2736%0Ahttp://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/download/2736/2267>

Sihombing, D. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model project based learning. *Jurnal Global Edukasi*, 4(1), 47–54.

Silaban, P., Purba, E., Purba, S., Eveline, I. R., & Perangin-angin, L. (2024). Sosialisasi Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 1 SD Negeri 065015 Kemenangan Tani. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1b), 317–322.

Slameto, S. (2021). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. jakarta:

- rineke cipta. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Sugiyono, D. (2019). Metode penelitian kuantitatif. *Kualitatif, Dan Tindakan*, 189–190.
- Sulastri, S., Imran, I., & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(1), 113571.
- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 2414–2420.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1–16.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56.
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818.
- Wardani, S., Permana, E., & Anam, M. (2025). Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 6.
- Wati, E. R. (2019). *Ragam media pembelajaran*.
- Winatha, W. P., & Mulbasari, A. S. (2025). PENGARUH MODEL

CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING BERBANTUAN MEDIA
EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS

VII. *Afore: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 51–63.

Yusuf, S., Suastra, I. W., & Tokan, M. K. (2014). The effects of problem-based learning with character emphasis and naturalist intelligence on students' problem-solving skills and care. *Journal of Turkish Science Education*, 11(1), 3–23.

Zulfa Winanda. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Di Kelas V SD Negeri 20 Indarung Kota Padang*. 5, 3284–3297.