

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N. (2022). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Kelas II MI Al-Firdaus Telaga Mas Kota Bekasi. *Wildan: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran-STAI Bani Saleh*, 1(1), 72–84. <https://doi.org/10.54125/wildan.v1i1.7>
- Aini, Q., Azizah, N., Salam, R., Santoso, N. P. L., & Oganda, F. P. (2023). Skema Kredibilitas Sertifikat berbasis Ilearning Gamifikasi Blockchain pada Kampus Merdeka. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 203–214. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023106164>
- 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. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 6(1), 135–144. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/dpnpmunindra/article/view/4774>
- Ardana, I. K. A. B., Rati, N. W., & Werang, B. R. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14705–14718. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1933>
- Arif, M. N., Parawansyah, M. I., Huda, F. H., & Zulfahmi, M. N. (2025). Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v4i1.989>
- Aulia, L. A. A., Kelly, E., & Zuhri, A. S. (2022). Dukungan Keluarga dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 11(4), 623–632. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v11i4>
- Azizah, N., & Jemain, Z. (2023). Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi. *Jurnal Penelitian, Pengembangan Pembelajaran Dan Teknologi (JP3T)*, 1(4), 165–170. <https://doi.org/10.61116/jp3t.v1i4.386>
- Azizah, R. N., Makmun, M. N. Z., & Fadilah, L. (2026). Pengaruh Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Ma'arif NU 5 Sekampung. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 13–26. <https://doi.org/10.46918/equals.v9i1.3230>
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>

- Dukalang, M. (2024). Minat Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 1(1), 41–50. <https://doi.org/10.70311/jpeb.v1i1.4>
- Dwianjani, N. K. V., Astawa, I. W. P., & Sukajaya, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi BRSD Berorientasi Etnomatematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2), 69–80. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i2.1447>
- Fahsa, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5867>
- Fauziah, S. N., Masripah, M., & Usman, A. T. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 584–595. <https://doi.org/10.54259/diajar.v5i2.7273>
- Febiyanti, H., Yuniar, D. C., Pesilette, M. S., & Azzahra, V. N. (2024). Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar dan Minat Belajar Taruna Manajemen Bandar Udara. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 12(4), 363–373. <https://doi.org/10.29210/1119300>
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3), 106–114. <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912>
- Hasibuan, N. S., & Sutarto, J. (2025). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 406–413. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.10741>
- Hidayat, R., Apriani, I., Putri, L., Muarif, I., Dola, M. P., & Yuanda, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(3), 189–198. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3846>
- Ilham, M. F., & Tiodora, L. (2023). Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Multilingual*, 3(3), 1412–1423. <https://doi.org/10.26499/multilingual.v3i3.437>
- Iliza, I. N., & Hanif, M. M. (2025). Membangun Minat dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 700–708. <https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmiya/article/view/377>

- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Intan, D. Z. B. S. N., Prasetya, S. P., Prastiyono, H., & R. (2025). Pengaruh Media Gamifikasi Pada Platform Educaplay Terhadap Self-Efficacy Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 5(2), 129–141. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/70591>
- Karimah, J., Prayogo, M. S., Adila, Y. N., & Syafa'ah, L. (2025). Tahapan Perkembangan Kognitif Piaget dalam Pembelajaran IPA: Analisis Kesesuaian Materi Perubahan Wujud Benda pada Buku Teks IPA SD Kelas IV. *JUPERAN: Jurnal Penedidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1596–1601. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/1397>
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 107–113. <https://doi.org/10.70294/nb922n30>
- Kholifah, I. N., & Teguh, I. M. (2024). E-book sebagai Bahan Ajar Berpendekatan Kontekstual dalam Muatan IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 151–160. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.82414>
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258–267. <https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Legowo, Y. A. S. (2022). Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Mandar, Y., & Sihono, S. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme dalam PAI: Kajian Teori Jean Piaget dan Jerome Bruner. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223–237. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v10i1.829>
- Maulida, R., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Ridhaningtyas, L. P., & Rafianti, W. R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Educareations Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Negeri Pemurus Dalam. *Journal Educational Research and Development*, 1(2), 234–241. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.136>

- Maulidina, N., Imamah, T. A., & Dewi, I. Y. M. (2025). Strategi Guru melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas 4 SDN Bangselok 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2), 217–230. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i2.4287>
- Melati, N. V., & Anugraini, A. P. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi (Educaplay) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Aljabar Kelas VII. *In Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 259–267. https://doi.org/10.33503/prosiding_penelitian.v6i1.2942
- Mesra, P., Kuntarto, E., & han, F. C. (2021). Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>
- Mulyana, A., Senajaya, A. J., & Ismunandar, D. (2021). Indikator-Indikator Kecemasan Belajar Matematika Daring di Era Pandemi COVID-19 Menurut Perspektif Siswa SMA Kelas X. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 14–22. <https://doi.org/10.30605/proximal.v4i1.501>
- Mutia, N., Sismia, T. N. Z., Ramadhani, K. R., & Suryapusita, A. (2025). Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2514–2520. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/1800>
- Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 3(1), 115–124. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507>
- Ningtyas, W. S. R., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Permainan Edukatif di SD Dumas Surabaya. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2), 89–100. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.129>
- Nurjaya, I. G., Sulistianti, M. L., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(3), 585–592. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i3.52918>
- Pratiwi, N. L. M., Perni, N. N., & Prathiwi, J. R. (2025). Strategi Guru dalam Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SD Negeri 5 Penatih. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 279–294. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.1972>
- Prawidia, I., & Khusna, H. (2021). Pengaruh Suasana Lingkungan Belajar dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 14(2), 192–207.

<https://doi.org/10.30870/jppm.v14i2.11841>

- Putri, B. A., & Suprianto, O. (2024). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Di SD Negeri Serang 11. In *PROSIDING SENADIKA: Seminar Nasional Akademik*, 378–387.
- Qondias, D., Dhiu, K. D., Ngura, E. T., Una, L. M. W., Beku, V. Y., & Menge, W. (2024). Penguatan Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Melalui Pendampingan Media Pembelajaran Diferensiasi. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(4), 1124–1138. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v5i4.4441>
- Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital dalam Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial Budaya di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(10), 2172–2182. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10212>
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2022). Kritik terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Ramadhani, G. S., & Farhurohman, O. (2025). Peran Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 7(2), 151–159. <https://doi.org/10.30599/9kt23e75>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Rifaldi, M., Muhiddin, N. H., & Rante, P. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 2(1), 523–533.
- Risdiany, H., & Dewi, D. A. (2021). Penguatan Karakter Bangsa sebagai Implementasi Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(4), 696–711. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i4.140>
- Saputra, P. E. B. ., & Tegeh, . I. M. (2024). Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(4), 580–588. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i4.84022>
- Saputra, R. A., Nindiasari, H., Audina, A. D., Khoirunnisa, R., Rahmawati, S. N., & Aulia, N. R. (2026). Eksplorasi Persepsi Siswa terhadap Karakteristik Berpikir Piaget. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 111–124. <https://doi.org/10.30872/primatika.v15i1.6281>
- Saputri, W., & Reinita, R. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 333–341. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1494>

- Saragi, R., & Tegeh, I. M. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learnig Menggunakan VideoScribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 98–107. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41538>
- Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 43–59. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol1.Iss1.30>
- Sinaga, D. Y., Simangunsong, R. Y., Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., & Maharani, N. (2024). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1550–1560. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Subagio, A., & Solikhah, N. (2024). Pendekatan Eduplay pada Fasilitas Pembelajaran Sekolah Dasar di Bojong Baru, Kabupaten Bogor. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 6(1), 373–386. <https://doi.org/10.24912/stupa.v6i1.27484>
- Sudianto, S., & Ismayanti, S. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i2.709>
- Suriantara, I. G., Tegeh, I. M., & Bayu, G. W. (2022). Media Pembelajaran Sederhana Monopoli pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 533–545. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.53493>
- Susana, H., Afidah, M. A., Wahyuni, S., & Sembiring, A. K. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Media Google Classroom. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 71–78. <https://doi.org/10.31849/bl.v8i1.6583>
- Syarifah, N. D., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (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. <https://doi.org/10.69533/1r6yg002>
- Syarmadana., Aisyah, N., & Rahmwati, A. (2024). Penerapan Media Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(2), 51–56. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>
- Taurista, P. S., Dewi, L. N., Romadhoni, A. N. P., Sofiana, M. S., Zuroida, D. A., Rahayu, A. P., & Primasatya, N. (2024). Implementasi Game Educaplay

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Kelas 5 SDN Banjaran 4. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(4), 320–327. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i4.971>

Ulfah, M. ., Darmansyah, D., & Rehani, R. (2025). Instrumen Pengujian Produk Pembelajaran(Pengujian Validitas, Praktikalitas, Efektivitas). *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 43–51.

Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195–205. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>

Yedithia, F., Setiawati, N., & Damayanti, I. (2025). Inovasi Pelatihan Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Guru Di SMP Negeri 5 Katingan Tengah Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa. *Early Childhood Research and Practice*, 6(1), 155–158. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v6i1.8636>

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *PTK: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>

