



DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Ananda Rusdy dan fadhli Muhammad, *Statistika Pendidikan Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan*, medan:widya puspita, 2018.

Anwar Saiful, Jasiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI”, *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, vol. 3 No. 1 2025.

Arikunto Suharsimi, *prosedur penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 1993.

Astuti Alfira Mulya, *Statistika Penelitian*, Mataram: Insan Madani Publishing Mataram, 2016.

Audie Nurul, “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKII*, No 1, 2019.

Batisusta Fabian Omar, Hardinata Vanda, “Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadger Terhadap Haisl Belajar Menulis Esai”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol.7,No.3,Maret,2024.

Budiyono, *Pengantar Penilaian Hasil Belajar*, Surakarta: UNS Press, 2018.

Chen Julian, *Emergency Remote Teaching and Beyond* Autralia: Cutin University,2022.

Dalyono M, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

Dewi Asturiance Mar’ah, *Wawancara*, Pati 23 September 2024.

Dianita Ega, dkk, “Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Negeri Talang Padang”, *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, No 7 Juni, 2024.

Fernanda Nadhila, dkk, “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay Di Kelas IVB Dukuh Kupang III Surabaya”, *Journal of Science and Education Research*, Vol. 3, No 2, 2024.

Hajaroh Siti dan Raehanah, *Statistika Pendidikan Teori Dan Praktik*, Mataram: Sanabil, 2021.

Hasil Pra Observasi Peneliti, Pati, 21 September 2024.

Juhrodin Udin, *Taksonomi Anderson Revisi atas Taksonomi Bloom*, Sumedang: Jim-Zam CO, 2023.

- Lathfiah, dkk, “Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi *Educaplay* Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang”, *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol 2, No 3, 2024.
- Mahmud, *Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*, Mojokerto:Yayasan Pendidikan Uluwiyah, 2022.
- Mahmudi Ihwan dkk, Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom, “*Jurnal Multidisiplin Madani*”, Vol. 2, No. 9 September 2022.
- Margono. S, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Nasution Wahyudin Nur, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*, Medan: Perdana Publishing, 2024.
- Nuryadi Dan Khuzaini Nanang, “Evaluasi Hasil Dan Proses Pembelajaran Matematika”, Yogyakarta: PT Leutika Nouvaltera, 2016.
- Pasani Chairil, Dkk “Penilaian Sumatif Dan Penilaian Formatif Pembelajaran Online”, *Report Of Biologic Education*, Vol.2, No.1, Juni 2021.
- Pasaribu Benny, dkk, *metodologi penelitian untuk ekonomi dan bisnis*, Jakarta: media edu Pustaka, 2022.
- Pratiwi Inesa Tri Mahardika, Meilani Rini Intansari, “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, No 2 Juli, 2018.
- Putri Pramaishella Adinda dkk, “Pengaruh Moden *Project Based Learning* Berbantuan Media Digital *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV”, *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, Vol 3, No 3, 2024.
- Rahim Arif dkk, *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*, Eureka Media Aksara, 2023.
- Rahman Arief Aulia, Nasryah Cut Eva, *Evaluasi Pembelajaran*, Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Rahmawati Vita, Perdana Prrisca Indra, “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan1”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 8, No 2, 2024.
- Rini Devi Setio, “Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Inthidaiyah Muhamadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur” Skripsi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024.

Riyadi Edi, *Statistika Penelitian*, Yogyakarta: Andi Offset, 2016.

Senaengsih Cucun, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A”, <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar>, Agustus, 2018.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: ALFABETA, 2024.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: ALFABETA, 2016.

Sukmadinata Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.

Supratiknya, “Penilaian Hasil Belajar Dengan Teknik Non Tes”, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2012.

Suryaningsih Ros, Dahlan Zaini, “Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, VOL, 8, No. 2, 2025.

Syarifah Nurun Dian, dkk, “Pemanfaatan Video Animasi Dan Games *Educaplay* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Sejarah Pancasila”, *Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, No 1 September, 2024.

Tim Pusdiklat Pegawai, “Pendidikan Dan Pelatihan Teknis Kegiatan Belajar Mengajar Bagi Pamong Belajar”, Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud, 2016.

Utami Ristina Dwi dkk, “Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 0, No 3, 2023.

Wardani Nirmala Wahyu, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, No 1 April, 2024.

Widiyono Joko, *Evaluasi Pembelajaran*, Madiun: UNIPMA PRESS, 2018.