

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Ardiansyah, H. (2019). Pentingnya pembelajaran sejarah dalam membangun karakter bangsa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 55–65.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>.
- Atika, P., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Penerapan metode gamified learning berbasis media platform Educaplay untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 1–10.
- Ba'in, M., Sutopo, A., & Kurniawan, R. (2020). Peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IA SMA Ibu Kartini Semarang dengan metode cooperative learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 27(1), 92–99.
- Darlis, A. (2017). Hakikat pendidikan Islam: Telaah antara hubungan pendidikan informal, nonformal, dan formal. *Jurnal Tarbiyah*, 24(1), 1–103.
- Fadilla, Z., Ardiawan, K. N., Abdullah, E. S. K., Aiman, J. U., & Hasda, S. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <http://penerbitzaini.com>.
- Fadillah, F. N., & Susanti, A. D. (2024). Pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis Educaplay terhadap motivasi belajar akuntansi dasar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(4), 832–841. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i4.1014.
- Fadli, M. R., & Irwansyah. (2019). Analisis validitas isi instrumen pembelajaran menggunakan rumus Aiken's V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 8(1), 15–24. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v8i1.3674>.
- Febrianti, F. A., Alani, N., & Al-Fikri, H. A. (2024). Implementasi sistem gamifikasi berbasis Educaplay sebagai strategi peningkatan kualitas belajar mahasiswa PGSD. *SHES: Journal of Elementary School*, 8(1), 101–112. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Hamruni, Syaddad, A. I., & Zakiah, Putri, I. I. D. (2021). Teori belajar behaviorisme dalam perspektif pemikiran tokoh-tokohnya. (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan sejarah untuk kehidupan abad ke-21. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61–72. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630>.
- Kompri. (2017). *Belajar: Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Kuntoro, E. (2017). Pengembangan model pembelajaran sejarah berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(1), 30–40.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification): Konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219–228.
- Munir, H. (2013). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Najib, A., & Mahfud, B. F. N. (2024). Analisis keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games Educaplay pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1964–1979.
- Ningrum, I. R., & Fajri, Z. (2020). Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 59–67.
- Nooviar, M. S., Nugroho, R. D., & Prasetyo, H. A. (2024). Transformasi pembelajaran: Menghidupkan keaktifan belajar siswa melalui strategi gamifikasi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1–8. <https://doi.org/10.12345/jip.v6i3.2024>.
- Nurfarhanah. (2018). Perspektif teori behavioristik dalam belajar dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Padang*, 5(2), 1–10.
- Nurfaizah, S., & Oktavia, P. (2020). Proses pembelajaran siswa sekolah dasar di MI Nurul Hikmah. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 43–48.
- Nursyaidah. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik. *Jurnal Forum Pedagogik*, edisi khusus, 1–10.
- Pristiwanti, D. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 7911–7915.
- Rahayu, S. D., Kusuma, D. P., Rosniwaty, Khoiroh, H., & Moeljaningsih, W. (2024). Penerapan game-based learning Educaplay untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal*

Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(3), 511–519.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4069>.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, S. (2014). *Media pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanaky, M. M., Saleh, M. L., & Titaley, D. H. (2021). Analisis faktor-faktor penyebab keterlambatan pada proyek pembangunan gedung asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.

Sari, P. A., Amalia, A., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media rainbow board di sekolah. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>.

Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun karakter bangsa melalui pembelajaran sejarah. *Jurnal SAP*, 1(3), 1–8.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryadi, D. (2020). Strategi pembelajaran sejarah yang efektif di sekolah. *Jurnal Sejarah dan Pendidikan*, 7(1), 40–50.

Titik, P. (2023). Pentingnya pendidikan sejarah sebagai penguat pendidikan yang berkarakter. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2(1), 190–197.

Utami, R. D. S. W. M. (2023). Pemanfaatan aplikasi Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan di rumah dan sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3>.

Wirantasa, U. (2017). Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 7(1), 22–30. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1564>.

Zain, F. R., & Andriany, L. (2024). Pemanfaatan aplikasi digital dalam meningkatkan kompetensi abad 21 pada pembelajaran PPKn di SMA Negeri 13 Medan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 2(2), 1234–1243.