

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Al Muchtar, Suwarma. (2015). *Dasar Penelitian Kualitatif*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri.
- Anwar S. & Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*. 2 (2).
- Banerjee, D. (2024). The Impact of Digital Tools on the Teaching of History: A Comparative Study of Traditional and Technology-Integrated Teaching Methods. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 6(3).
- Bataona Genoveva Y.S. (2025). Pengembangan Media Digital Educaplay Tema Hobbys untuk Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA. *E-Journal Laterne*, 14 (2).
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak (W. Desi (ed.))*. Flashbooks.
- Choirunisa M.N. (2025). Penggunaan Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Teks Eksposisi Dalam Kurikulum Merdeka Di Smpn 17 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2024/2025. Uin Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in Games*. The MIT Press.
- Creswell, J.W. (2016). *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. 4th ed. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi*. Jakarta: Puskur.Dit. PTKSD.
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. Cendikia: *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7).
- Fadhallah, R. A. (2021). Wawancara. Jakarta: Unj Press.
- Fatiha SA, Anshar dan Amin NF. (2025). Pemanfaatan Media Educaplay Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN 2 Polewali Mandar. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2 (10).
- Kemendikbud. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Khaesarani I.R, Hasibuan K.E. (2021). Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya* 15 (3).
- Kholifah, Nur, Hani Subakti. (2021). *Inovasi Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Kristianada V, Halim W. (2021). *Perbandingan Strategi Pengajaran Flipped Classroom dan Konvensional pada Mata Kuliah Teoritis dan Hitungan Saat Pembelajaran Jarak Jauh*. Seminar Nasional Teknik Dan Manajemen Industri, 1(1).

- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (2021). Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. In S. Richard E & F. Marshall J (Ed.), *Aptitude, Learning, and Instruction, Volume 3: Conative and Affective Process Analyses*. Routledge.
- Marlis M, dkk. (2025). *Media Ajar Digital*. Sidorejo, Klaten: Idebuku.
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2).
- Miftah, Mohamad. (2022). *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: Feniks Muda Sejahtera.
- Murtafi'ah Tika. (2025). Penerapan Model Game Based Learning Melalui Media Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Ahlak Siswa Kelas XIA Di Madrasah Aliyah Nahdatul Arifin Ambulu Jember. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Narpila Suci D, dkk. (2025). Perbandingan Kegiatan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Kls VIII A SMP Cerdas Bangsa, Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang). *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*. 3(1).
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Qizi, B. M. J. (2023). Strategies for teaching history in a digital learning environment: challenges and solutions. *Current research journal of pedagogics*, 4(9).
- Ramli, Muhammad. (2017). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rahayu, S.D, Kusuma, D.P, Rosniwati, 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).
- Retta L.M, Lisandra V.L, & Hajuan M.A. (2025). Penerapan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Pembelajaran PKN. *Dharma Pendidikan Stkip Pgri Nganjuk*. 20(1).
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Maskha.
- Rifaldi, 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).
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Flashbook.
- Rulianto, Hartono F. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*. 4(2).
- Sadiman, Arief S. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saiful Anwar, & Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1).

- Sari, N., & Nugroho, A. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santhosh, R. (2023). Implementation of Immersive Gamification for Historical Learning Exploration. In *2023 2nd International Conference on Emerging Research in Computing Science (ICERCS)* (pp. 1-6). IEEE. doi:10.1109/icercs57948.2023.10434108.
- Subagio, A., & Solikhah, N. (2024). Pendekatan Eduplay pada fasilitas pembelajaran sekolah dasar di Bojong Baru, Kabupaten Bogor. *Stupa*, 6(1).
- Sukardi H.M. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Sulistiyo, U. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. PT Salim Media Indonesia.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. 1(2).
- Suryadi, Ahmad. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Kencana.
- Susanto Heri. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta Aswaja Presindo.
- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). Pemanfaatan video animasi dan games Educaplay untuk peningkatan hasil belajar peserta didik materi sejarah Pancasila. 1(1).
- Taher S.M dan Munastiwi E. (2019). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. 4(2).
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3).
- Utomo Fuad T.S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Prensky, M. (2005). In Educational Games. In *Science* (Vol. 279, Nomor 5354, hal. 1158–1159).
- Punaji dalam Mohamad Miftah. (2022). *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: Feniks Muda Sejahtera.
- Puspitasari, D. & Sesanti, F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Wahab G. dan Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Wardani, R., A Nugroho, dan S. Utami. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP Negeri 5 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Yin K.R. (2014). *studi kasus desain & metode*. Jakarta: Grafindo.

