

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, F. D. (2023). Hubungan Model Pembelajaran Picture and Picture dengan Keaktifan Belajar Siswa Materi Pengurangan Kelas 1 MI HIDAYATHUL ATFHAL. *Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1-109.
- Agustini, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD/MI. *Eprints*, 1-82.
- Agustiningsih, R., & Dwitanto, O. (2023). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kartu UNIPA pada Anak kelompok B. *Indonesia Journal Of Early Childhood Education*, 6, 43-54.
- Apriliana, R., & Ulia, N. (2025). Pemahaman Konsep Matematika Melalui Scaffolding Educational, Game Educaplay pada Materi Operasi Hitung Bilangan. *IPSSJ*, 2, 1170-1176.
- Asmayawati. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berhitung dengan Media Flash Card Anak di PAUD Cikal Cilegon. *Ilmiah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 1-120.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil belajar Menulis Esai. *Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 2685-2690.
- Dewi, N. R., & Ardiansyah, A. S. (2022). *Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Efriyanti, R., Pranansa, A. G., & Rosalina, E. (2023). Analisis kemampuan berhitung cepat melalui metode jarimatika siswa kelas IV SD Negeri Mambang. *JOEAI*, 6, 624-630.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal Of Student Research (JSR)*, 1, 01-17.
- Fadilah, N. (2024). Penerapan Media PAPILAN (PAPAN PINTAR PERKALIAN) terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II MI MA'ARIF NU KARANGSARI KEBUMEN. *eprints*, 1-87.

- Fasya, N. A., Nailufar, D. A., & Sutriyani, W. (2023). Efektifitas Penerapan Metode Cross-Line terhadap Pemahaman Konsep Perkalian pada Siswa Kelas 3 SD Negeri 2 BUGEL. *Pendekar*, 1, 68-84.
- Febriyanti, B. N. (2023). Teori Dan Pengembangan Hipotesis. *Academia.edu*, 1-15.
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Pagiling, A. S., Munfarikhatin, I. N., Hutagol, D. N., & Anugrah, N. E. (2023). *Dasar-dasar Statistik Untuk Penelitian*. Medan: Yayasanab Kita Menulis.
- Hajaroh, S., & Raehanah. (2021). *Statistik Pendidikan*. Mataram: Sanabil.
- Hamlin, R., Mustafa, & Pristiwaluyo, T. (2023). Peningkatan kemampuan operasi pengurangan melalui balok cusenaire pada anak Tunagrahita kelas VI DI SLB Negeri 1 Kendari. *Eprints*, 1-24.
- Hasan, T. D., & dkk. (2025). Model pembelajaran Visual Auditory, Read-write, and Kinesthetic (VARK). *Integrative Prespectives f Socil and Science Journal (IPSSJ)*, 2, 732-738.
- Hasanah, L., Sabrina, M. T., Nazmi, S. A., Azzhra, F., & Izzati, N. (2022). Pengembangan konsep penjumlahan dan pengurangan melalui metode jarimatika pada anak usia dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 91-95.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., . . . Asyhar, A. D. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital*. Jambi: PT. Sonpedia publishing indonesia.
- Hidayah, A. K., Prihantoro, C., & Fernandez, S. (2021). Implementasi Metode Linear Congruent Method Pada Game Edukasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Android. *Pseudocode*, VIII, 38-48.
- Hudri, S., Yamin, A., & Khadafie, M. (2024). Efektivitas Penerapan Aplikasi Absensi Online Berbasis Android untuk Meningkatkan Disiplin Kerja Pegawai. *Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 100-108.
- Imansari, N., & Kholifah, U. (2023). *Metodologi penelitian untuk pendidikan kejurusan*. Madiun: UNIPMA Press Universitas PGRI Madiun.
- Inanna, Rahmatullah, & Hasan, M. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Teori dan Praktek*. Makassar: Tahta Media Group.

- Isrok'atun. (2024). *Optimasi Keterampilan Pembelajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Izdiar, H. S., Astriani, S., & Rustini, T. (2024). Inovasi Pembelajaran Menyenangkan dengan Penggunaan Teknologi Berbasis Digital. *Cendikia Pendidikan*, 4, 48-58.
- Kaka, L., Bano, V. O., & Njoeroemana, Y. (2024). Efektivitas analisis butir soal pilihan ganda menggunakan aplikasi anates di SMPN 2 Kanatang. *Jurnal Inovasi Penelitian (JIP)*, 4, 1441-1450.
- Machali, I. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Mirantika, V., Syafri, F., & Surahman, b. (2020). Permainan PAPINKA untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak USIA 5-6 tahun. *Of Early Childhood Islamic Education*, 3, 182-194.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. MEDAN: Yayasan Kita menulis.
- Noviatami, P., Lestari, H., Fitriani, Y., & Lestari, R. F. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Quizizz di Kelas XI SMA IT Izzuddin Palembang. *Sains Student Research*, 2, 55-62.
- Nugraha, D. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Nurhayati, S., Halini, & Indriani, T. (2024). Analisis daya pembeda butir pada materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak dengan metode teori tes klasik. *MathEdu*, 7, 57-63.
- Nurrosidah, V. Z. (2024). Pengaruh tingkat pendidikan Desa Sumber Bahagia Kecamatan Seputih Banyak Lampung Tengah. *Eprint*, 1-71.
- Nuryamin, Y., Risyda, F., & Saraswati, S. D. (2023). Pengembangan Game Edukasi Mengenal Alat Musik Berbasis Animasi Interaktif. *Sistem Informasi*, 10, 91-107.

- Pradono, J. (2018). *Panduan Manajemen Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (LPB).
- Prayekti, N. (2023). *Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Banyuwangi: Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game Educaplay. *ILMU PENDIDIKAN DASAR INDONESIA*, 3, 164-174.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P VC Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia*, 11, 86-90.
- Putri, P. A., & widyaningrum, H. K. (2024). Pengaruh model project based learning berbantuan media digital educaplay terhadap hasil belajar menulis teks narasi siswa kelas IV. *SENASSDRA*, 3, 452-460.
- Qusyairi, L. A. (2024). Penggunaan Media Lidi dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas 1 di SDN 1 Keruak. *Jurnal hukum, politik dan bisnis*, 2, 12-21.
- Rahmah, N. A., Edy, S., & Khikmiah, F. (2023). Analisis kemampuan numerasi peserta didik berdasarkan perbedaan jenis pengetahuan metakognisi dalam menyelesaikan masalah Matematika. *SIGMA*, 15, 101-115.
- Rahman, M. M., Zainal, H. A., & Wahyudin. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran modern terhadap motivasi belajar bahasa arab bagi siswa kelas tujuh di MTSN 1 Kota Makassar. *Journal of education and counselling*, 1, 53-60.
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). Pengaruh interaktif berbasis educaplay terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan dasar islam*, 11, 175-189.
- Ramadhan, P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Compisition (CIRC) dalam Meningkatkan Kemampuan Menelaah Struktur, Kaidah Kebahasaan, dan Menulis Teks Eksplanasi. *Perpustakaan Universitas Siliwangi*, 1-145.

- Rosida, L., & Wahyuningsih, S. (2024). Penggunaan Leaderboard Melalui Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII. *Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1-6.
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar metodologi penelitian*. Makassar: Pustaka Almaida.
- Saenah, E. (2022). Pengaruh Modernisasi Abad 21 Terhadap Peran Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, 129-136.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., . . . Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran*. Pasaman: CV. Afasa Pustaka.
- Siagian, S. M., Simamora, A. B., & Sitio, H. (2024). Pengaruh media gambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas IV SDN 091488 Bahsampuran. *Of Social Science Research*, 4, 5343-5354.
- Situngkir, D. M., Situmorang, M. V., & Siagian, G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Di Kelas VIII. *Rectum*, 6, 355-369.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian*. Bandung: ALFABERTA, cv.
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan*, 8, 339-349.
- Susanti, Y. (2020). Penggunaan Strategi Murder dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pendidikan dan Sains*, 2, 180-191.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *Statistik Uji Beda untuk Penelitian Pendidikan*. Purbalinga: Eureka Media Aksara.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berpikir Penelitian Kuantitatif. *Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2, 160-166.
- Tarigan, T. B., Arifin, M., & Nurasiah. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Educaplay dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik kelas II di SD Negeri 064974 Medan Tembung. *JRPP*, 7, 15792-15801.

- Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghafur, A., Bukhory, U., Wahyuningrum, S. R., . . . Muqoddam, F. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian*. Madura: IAIN Madura Press.
- Wangge, M. (2020). Implementasi media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran matematika di Sekolah Menengah. *Matematika dan Pendidikan Matematika, 1*, 31-38.
- Zainuri, A. (2023). *Manajemen Kurikulum Merdeka*. Rejang Lebong: Literasiologi.