

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wibowo dan Hamirin. (2022). *Menjadi Guru Berkarakter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmadi, Abu. (2019). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto Atmowardoyo, & H. Nurhikmah (2019), *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: Cahaya Bintang Cemerlang.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azeti, S., Mulyadi, H., & Purnama, R. (2019). Peran motivasi belajar dan disiplin belajar pada prestasi belajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. *Journal of Business Management Education*, 4(2), 10-17.
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chen, Julian. (2021). *Emergency remote teaching and beyond*. Berlin: Springer International Publishing.
- Darmawan Kustandi. (2022). *Perkembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Devi, Setio Rini. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (Mim) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur (Disertasi, Uin Raden Intan Lampung).
- Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 268.
- Fabian Omar Batitusta and Vanda Hardinata. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 90
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat & Usep Setiawan. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1-17.
- Hartati, L. (2022) Efektivitas Game Edukatif dalam Meningkatkan Fokus Belajar Siswa”, *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, 2 (2), 104.

- Hidayat, Rahmat. (2020) Efektivitas Media Game Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Menengah, Jakarta: Prenada Media
- Khairinal, K., Syuhada, S. and Alawyah, W.W. (2020). Pengaruh pendapatan orang tua, bimbingan belajar dan tingkat konsentrasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Ferdy Ferry Putra Jambi Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 435-442.
- Khasanah, U., & Suparman, M. A. (2022). Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Menggunakan Big Book”: Konsep dan Aplikasinya. Jakarta: Kencana.
- Lestari, S. (2021) Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perhatian Siswa di Kelas”, *Jurnal Psikologi Remaja*, 3 (2), 122.
- Luh Putu Ayu Widya Ningsih, Kadek Suranata dan Ketut Dharsana. (2019). Penerapan Konseling Eksistensial Humanistik Dengan Teknik Mediasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Siswa Di Titl 3 SMK negeri 3 Singaraja. *e-journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling*, 2(1), 65.
- Nadhrach, Athiyatun. (2024). Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. (Disertasi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)
- Najib, Abdullah, Badruli Martati, and Meirza Nanda Faradita. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplay Pada Pembelajaran Ipas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (3), 1964-1978.
- Ningsih, R. (2021) Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 5 (2), 88.
- Noor, Tajudin. (2019). Rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 55.
- Nunuk Suryani. (2018). Media Pembelajaran Inovatif Dna Pengembangan. Bandung: Remaja Rosdekarya.
- Piaget, J. (2020). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Putri, Cindi Maulia, Hartini Hartini, & Suyanti Suyanti. (2024). Konsentrasi belajar siswa ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5 (2), 163

Rahmah Wati and Usman Alhudawi. (2023). Profil Pelajar Pancasila Dalam Pengembangan Kreativitas Pembelajaran Ppkn, Serunai Pancasila Dan Kewarganegaraan, 12(1), 15.

Rahmawati, Dewi Arifiani. (2024). Perbandingan tingkat konsentrasi belajar anak sekolah dasar dilihat dari kebiasaan makan pagi. *Early Childhood Education Papers*, 3(1), 65

Riva'i, Z., Ayuningtyas, N., & Dhany, A. F. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi himpunan kelas. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 25.

Romlah. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Malang: UMM Pers.

Rosidah, N. (2021) Minimnya Variasi Media dalam Pembelajaran PAI”, *Jurnal Media Pembelajaran Islam*, 7 (1), 75.

Sanjaya, W. (2021). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sardiman A.M. (2019). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Septiana, Yolanda Amalia. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 166-174.

Sison, Karl Jahniel S. (2021). Educaplay as teaching media in virtual classes. *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference*, 3(1), 30

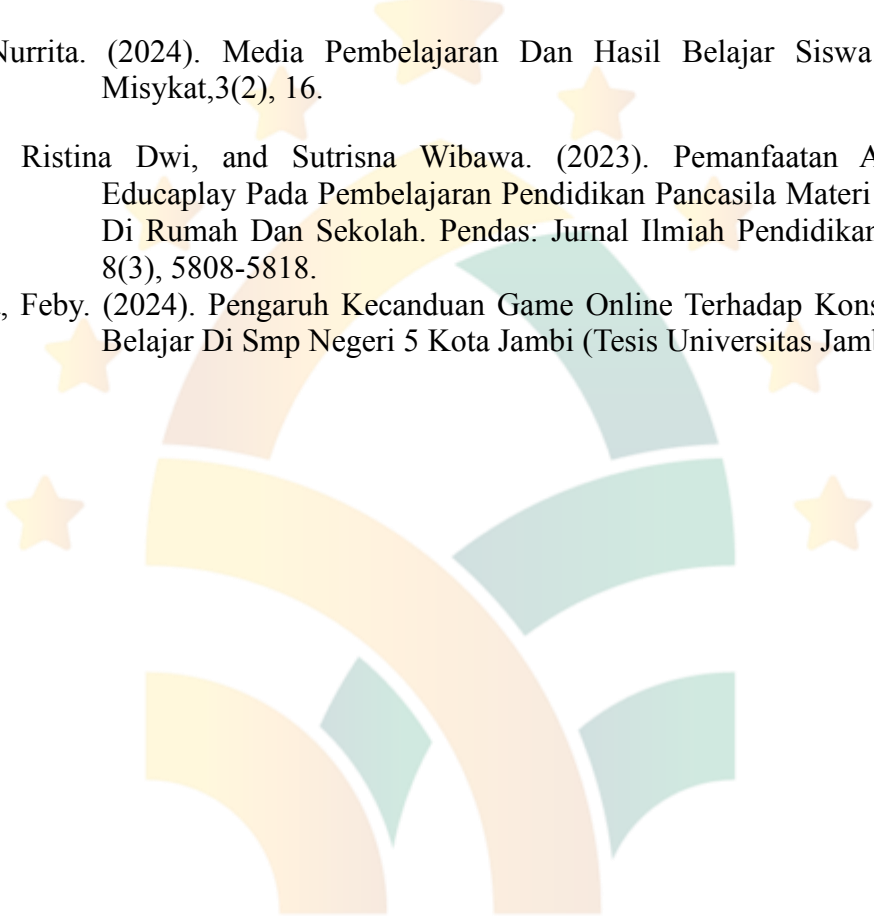
Slameto. (2019). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV

Sungkono, S. (2019). Pemiliban dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4(1), 205.

Suryani, N. (2020) Pengaruh Lingkungan Fisik terhadap Konsentrasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 6 (3), 190.

- Suryani. (2018). Media Pembelajaran Inovatif Dna Pengembangan. Bandung: Remaja Rosdekarya.
- Syahrir, M. (2021) Kendala Guru dalam Menggunakan Media Interaktif Berbasis Teknologi, Jurnal Teknologi Pendidikan, 4 (1), 47.
- Teni Nurrita. (2024). Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa. Junal Misykat,3(2), 16.
- Utami, Ristina Dwi, and Sutrisna Wibawa. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 8(3), 5808-5818.
- Wijaya, Feby. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Di Smp Negeri 5 Kota Jambi (Tesis Universitas Jambi).



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON