

DAFTAR PUSTAKA

- Aeniyah, W., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya. *Jurnal Educatio*, 7(3), 888–894. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1287>
- Afifah, L. (2012). *Hubungan Antara Sikap Percaya Diri Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa di SMP Darul Musyawirin Kabupaten Cirebon*. IAIN SYEKH NURJATI CIREBON.
- Afriansyah, E. A. (2022). Peran RME terhadap Miskonsepsi Siswa MTs pada Materi Bangun Datar Segi Empat. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 359–368. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.727>
- Andri, Rini, N., & Parida, L. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 295–306. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v3i1.1129>
- Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di SMA Negeri 1 Ciruas. *Stevany Afrizal INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 7247–7258.
- 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 Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 09(04), 974–984.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- Cabanilla, A. B., Batolbatol, G. B., Jacaban, F. S., & Bonotan, A. (2023). Gamified Instruction in Mathematics: A Meta-Synthesis. *Human Behavior, Development & Society*, 24(1), 36–46.

- Chen, J. (2022). *Emergency Remote Teaching and Beyond*. Curtin University.
- Djaali, Muljono, P., & B, S. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan* (Grasindo (ed.)).
- Farida. (2017). Iain Raden Intan Lampung Tahun 2013. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika Vol.*, 6(1), 25–32.
- Fauziah, H. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV MI Pada Materi Sumber Energi dan Perubahannya. *Indonesian Journal Of Elementary Education*, 5(2), 104–116.
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar The Effect of Video Media on Learning Motivation and Cognitif Learning Outcomes in Natural Science Subject of the Fifth Grade Students of Elem. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.
- Gala, R., Vijayaraghavan, R., Nikam, V., & Kiwelekar, A. (2021). Real-Time Cognitive Evaluation of Online Learners through Automatically Generated Questions. *Proceedings of 2021 IEEE 20th International Conference on Cognitive Informatics and Cognitive Computing, ICCI*CC 2021*, 53–58. <https://doi.org/10.1109/ICCICC53683.2021.9811326>
- Gazali Yuliana, R. (2016). Pembelajaran Matematika yang Bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181–190.
- Gradini, E. (2019). Menilik Konsep Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skills) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1–14.
- Hadi, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 6552–6556. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1782>
- Hamimah, & Ade Andriani. (2023). Analisis Tingkat Kecemasan Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas X Di MAS YMPI Tanjungbalai Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(3), 28–47. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i3.1328>

- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–21.
- Hidayat, T. (2022). Prosiding TEP & PDs : Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan ...* (Vol. 1, Issue 1).
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, & Amir Reza Kusuma. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Islahati, H., Wahid, S., & Saluky. (2024). Pengembangan Video Interaktif Math Battle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 21–32.
- Junistri, T., Tempay, K., Rorimpandey, W. H. F., & Maxie, A. J. (2024). Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Kristen 3 Bangunan Wuwuk. 10(9), 852–860.
- Kemendikbud. (2023). *Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018*.
- Kurniawan, R., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Edisi 1). PT. Rajagrafindo Persada.

- Kusmaryono, I., Wijayanti, D., & Maharani, H. R. (2022). Number of Response Options, Reliability, Validity, and Potential Bias in the Use of the Likert Scale Education and Social Science Research: A Literature Review. *International Journal of Educational Methodology*, 8(4), 625–637. <https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.625>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. PT. Prenada Media.
- Kusumawardani, S., Susanti, S. B., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Mariyah. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran AI Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kelas V SDN 1 KARANGTENGAH Universitas Negeri Semarang*, 5 SD Negeri 1 Karangtengah. 11, 80–84.
- Lorin, A., & Krathwohl, D. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*.
- Magdalena, I., Dea, K. Y., & Puspitasari. (2020). Rendahnya mutu hasil belajar siswa Sekolah Dasar dengan adanya pembelajaran online. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(2), 292–305.
- Mahartania, S. Q. G., Nuraini, N. L. S., & Ahdhianto, E. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berbasis Ispring Materi FPB Dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 430–439. <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p430-439>
- Maryana, M., Halim, C., & Rahmi, H. (2024). The Impact of Gamification on Student Engagement and Learning Outcomes in Mathematics Education. *International Journal of Business, Law, and Education*, 5(2), 1697–1608. <https://doi.org/10.56442/ijble.v5i2.682>
- Maya, D., & Siagian, S. (2013). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–15.
- Muhanna, F. (2022). Komparasi Motivasi Belajar Fikih Materi Kurban Ditinjau

Dari Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Siswa Kelas X IIS Di MAN 1 Kota Madiun Tahun In *IAIN Ponorogo*.

Muqorrobin, R., & Sofa, A. (2024). Peran Pendidikan Islam dalam Pengembangan Karakter Keluarga: Strategi Pembinaan Iman, Ibadah, dan Akhlak di Era Globalisasi dan Digitalisasi. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(1), 303–317. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i1.1981>

Narkubo, C., & Achmadi, A. (2015). *Metodologi Penelitian* (Cet. 12). Bumi Aksara.

Novitaningsih, T. (2017). *Analisis Profitabilitas Usahatani Padi Organik Di Paguyuban Al-Barokah Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang*. 14(1), 1–12.

Nugraha, S., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.

Nurhayati, H., Langlang, H., & Widiarti, N. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.

Nurlan, F. (2019). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pilar Nusantara.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game Educaplay. 3(4), 164–174.

Purwanti, K., Mustriana, B. B., & Hidayatun, S. R. (2012). *Kamus Inggris-Indonesia* (1st ed.). Balai Pustaka.

Putri, S., Safrizal, & Fadriati. (2025). *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dDalam Proses Pembelajaran Matematika di Kelas V SDN 23 Koto Tuo*. 5(April), 36–44.

Putri, W. (2023). Faktor rendahnya minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada

- mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 123–128. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v2i2.3097>
- Rahmadani, S., Mufarizuddin, M., & Kusuma, Y. Y. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–53. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.37>
- Riduwan. (2016). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian* (6th ed.). Alfabeta.
- Rohman, A., Kasdriyanto, Q., & Siti, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis EDUCAPLAY Berbantuan Riddle Game Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Di Sdn Kademangan 2 Kota Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 122–137.
- Safitri, D. (2022). *Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Wonokarto*.
- Said, M. S. (2021). Kurangnya Motivasi Belajar Matematika Selama Pembelajaran Daring Di Man 2 Kebumen. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(2), 7–11. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i2.1047>
- Sánchez Salazar, L. A., Gallardo Pérez, H. J., & Paz Montes, L. S. (2019). The Educaplay interactive platform for the learning of mathematics in populations with special educational needs. *Journal of Physics: Conference Series*, 1329(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1329/1/012020>
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995.
- Septiyaningsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). *Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar*. 07(02), 10309–10318.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sukendra, I. K., & Yuliastini, N. K. S. (2019). Analisis Tingkat Pendidikan Orang Tua, Motivasi Belajar, dan Kemampuan Pemecahan Masalah Hasil Belajar Matematika. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 20(2), 78–89. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3516990>
- Supit, D. (2020). Hubungan Media Pembelajaran Video dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Advent Tikala. *Cogito Smart Journal* |, 6(1), 73–82.
- Surachmi, S., & Sison, K. J. S. (2021). Educaplay as Teaching Media inn Virtual Classes. *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE*, 1–6.
- Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.). UNY Press.
- Syarifah, D., Damayanti, R., Dwiyanto, M., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2024). *Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila*. 1(1), 63–71.
- Tugiyatmi, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan Garis Lurus Melalui Aplikasi Google Classroom. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 183–189. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.810>
- Uno, H. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- 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), 5808–5818.
- Warti, E. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177–185. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.394>
- Wulandari, S., Kusumaningsih, W., & Suciana, F. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tema 8 Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Blended Learning Pada Siswa Kelas Iii Sdn

Lambangan Wetan. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 11(1), 163–172. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v11i1.8763>

