

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, Thania Putri Nur, Muchamad Suradji, and Zuli Dwi Rahmawati. Implementasi “*Educaplay: Froggy Jumps*” dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Sukodadi. 7 (2025).
- Amira, Silviana, Firda Azzahra, and Rani Oktavia. “Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII MTsN 3 Kota Padang.” *MUDABBIR Journal Research and Education Studies* 5, no. 2 (October 2025): 2869–76. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1749>
- Anantasia, Gisela, and Sulastrri Rini Rindrayani. *Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen*. n.d.
- Ardiani, Nur Fajriana Wahyu, Nanda Adi Guna, and Reni Novitasari. “Pembelajaran Tematik Dan Bermakna Dalam Perspektif Revisi Taksonomi Bloom.” *Satya Widya* 29, no. 2 (December 2013): 93. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2013.v29.i2.p93-107>.
- Azzahra, Adillah, Kasman Ediputra, and Molly Wahyuni. *Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Muhammadiyah Penyasawan*. 10 (2025).
- Basri, Hasan. “Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 18, no. 1 (April 2018): 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>.
- Budiaji, Weksi. “Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert.” Preprint, INA-Rxiv, December 26, 2018. <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>.
- Carli Wiseza, Fitria, Ibermarza, and Nisye Friska Andini. “Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS.” *NUR EL-ISLAM : Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan* 10, no. 1 (April 2023): 124–38. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>.
- Darmawan, I. Putu Ayub, and Edy Sujoko. “Revisi Taksonomi Pembelajaran Benjamin S. Bloom.” *Satya Widya* 29, no. 1 (June 2013): 30. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2013.v29.i1.p30-39>.
- Daruhadi, Gagah, and Pia Sopiati. *Pengumpulan Data Penelitian*. 2024.

- Fernanda, Nadhila, Anna Roosyanti, and Ratna Susanti. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya." *Journal of Science and Education Research* 3, no. 2 (August 2024): 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>.
- Fortner, Rosanne W., Christiana Nicolaou, Marios Papaevripidou, George Pieros, and Alexia Sevastidou. *Fostering Science Education Objectives With Teacher-Made Computer Games*. n.d.
- Gee, James Paul. *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*. 1, no. 1 (n.d.).
- Hanipa, Akbar. "Analisis Minat Belajar Siswa Mts Kelas Viii Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Geogebra." *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 2, no. 5 (August 2019): 315. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i5.p315-322>.
- Hasanah, Uswatun, Islamiani Safitri, Rukiah Rukiah, and Marwah Nasution. "Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game." *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (July 2021): 204–11. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>.
- Hikmawan, T., N. Sutarni, and A. Hufad. "The Role of Electronic Learning Media in Creativity Learning." *Journal of Physics: Conference Series* 1375, no. 1 (November 2019): 012030. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012030>.
- Hopeman, Teofilus Ardian, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni. "Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3 (July 2022): 141–49. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>.
- Iqbal Hasan. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik (Ed 2)*. n.d.
- Islam, Kireida Rona, Kokom Komalasari, Iim Siti Masyitoh, Juwita Juwita, and Ismi Adnin. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya* 10, no. 3 (August 2024): 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.
- Kementerian Agama RI. "Diplomasi Santun Mus'ab bin 'Umair yang Berpengaruh." *Kementerian Agama RI*. Diakses pada 10 Juni 2026. <https://kemenag.go.id/hikmah/diplomasi-santun-mus-ab-bin-umair-yang-berpengaruh-OEGIw>.

- Kusmarrifah, Devi. *Uji Validitas dan Reliabilitas*. n.d.
- Lactona, Iil Dwi, and Eko Agus Cahyono. “Konsep Pengetahuan ; Revisi Taksonomi Bloom.” *Enfermeria Ciencia* 2, no. 4 (December 2024): 241–57. <https://doi.org/10.56586/ec.v2i4.64>.
- Listiani, Welas, and Rachmawati Rachmawati. “Transformasi Taksonomi Bloom Dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis Hots.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 03 (August 2022): 397–402. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03.266>.
- Makin, Martha Wahan, Yasinta Embu Ika, and Antonia Fransiska Laka. *Pengaruh Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Smp Negeri 1 Ende Pada Materi Usaha Dan Energi*. 9, no. 1 (2026).
- Marwah, Siti Shafa, Makhmud Syafe’i, and Elan Sumarna. “Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam.” *Tarbawy : Indonesian Journal of Islamic Education* 5, no. 1 (October 2018): 14. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13336>.
- Maulana, Rizal. “Analisis Capaian Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Taksonomi Bloom Revisi.” *Jurnal PTK Dan Pendidikan* 8, no. 2 (December 2022). <https://doi.org/10.18592/ptk.v8i2.7621>.
- Muhson, Ali. *Teknik Analisis Kuantitatif*. n.d.
- Nafiati, Dewi Amaliah. “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik.” *Humanika* 21, no. 2 (December 2021): 151–72. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Nasution, Hamni Fadlilah, and M. Pd. *Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif*. n.d.
- Nasution, Putri and Wina Dyah Puspita Sari. “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Educaplay Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Biologi Di MAN 2 Model Medan.” *Jurnal Pendidikan MIPA* 15, no. 3 (September 2025): 1205–11. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3284>.
- Nur, Firosa. *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips*. 6 (2018).
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (August 2016): 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

- Nurhaswinda, Nursantri Muslimah, Chania Eka Yuliani, Resti Amanda Putri, Vini Mayura, Adrian Rahmadhansyah, Dania Selvira, et al. "Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 12, no. 01 (January 2026): 98–105. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11233>.
- Oktavia, Ririn. "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." Preprint, Open Science Framework, June 15, 2022. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>.
- Oktaviana, Dwi, and Iwit Prihatin. "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom." *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2: (December 2018): 81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1732.81-88.
- Ono, Sugi. "Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation." *Jurnal Keterampilan Fisik* 5, no. 1 (May 2020): 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>.
- Pinder, Craig C. *Work Motivation in Organizational Behavior, Second Edition*. 2nd ed. Hoboken: Taylor and Francis, 2014.
- Purnomo, Nugroho Hari, and Arin Yudiana. *Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Viii-D Smp Negeri 56 Surabaya*. 09 (2024).
- Rahmawati, B. Fitri, and Zidni Zidni. "Identifikasi Permasalahan-Permasalahan dalam Pembelajaran IPS." *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan* 3, no. 1 (June 2019): 1–10. <https://doi.org/10.29408/fhs.v3i1.1844>.
- Ratnasari, Ika Wanda. "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (June 2017). <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>.
- Ridha, Nikmatur. *Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian*. 14, no. 1 (2017).
- Ruwaida, Hikmatu. "Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi : Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 1 (December 2019): 51. <https://doi.org/10.35931/am.v4i1.168>.

- Safitri, Dea, Dean Antania S, Dinda Oktovia, Putri Audya Sari, Radya Amalia, and Syifa Salsabila. "Prinsip Dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas Dan Berpikir Kritis." *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 2, no. 1 (February 2024): 53–59. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.90>.
- Salam, Rudi. *Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Dalam Pembelajaran Ips*. n.d.
- Sari Siagian, Bunga and Meyniar Albina. "Konsep, Jenis, Dan Penyusunan Instrumen Penelitian Dalam Pendidikan." *QAZI : Journal of Islamic Studies* 2, no. 1 (July 2025): 251–59. <https://doi.org/10.61104/qz.v2i1.285>.
- Sumarni, Woro, Nanik Wijayati, and Sri Supanti. "Kemampuan Kognitif Dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berpendekatan Stem." *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)* 4, no. 1 (July 2019): 18–30. <https://doi.org/10.17977/um026v4i12019p018>.
- Suriani, Nidia, Risnita, and M. Syahran Jailani. "Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan." *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (July 2023): 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.
- Susanti, Rini. "Sampling Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Teknodik*, June 13, 2019, 187–208. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.543>.
- Susanto, A. *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana
- Susilawati, Puspita Ratna, and Luisa Diana Handoyo. "Game-Based Learning: An Alternatif Learning Model in Covid-19 Distance Learning." *Biosfer* 15, no. 2 (October 2022): 280–91. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.25753>.
- Sutrisno, Sutrisno, and Dewi Wulandari. "Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) Untuk Memperkaya Hasil Penelitian Pendidikan." *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (July 2018): 37. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2472>.
- Syarmadana, Nur Aisyah, and Rahmwati A. "Penerapan Media *Educaplay* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 9, no. 02 (November 2024): 51–56. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3201>.
- Tiwan and Tutuk Ningsih. "Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (October 2022): 1385–95. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3233>.
- Wahyuning, Sri. *Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan*. 4, no. 2 (2022).

- Wati, Puji Setia, Zenia Lutfi Kurniawati, Masitah Masitah, Elsje Theodora Maasawet, Dora Dayu Rahma Turista, and Suparno Putera Makkadafi. "Pengaruh Game Based Learning (GBL) Berbantuan *Website Educaplay* Terhadap Literasi Digital Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Samarinda Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia." *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi* 5, no. 3 (July 2025): 429–41. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v5i3.585>.
- . "Pengaruh Game Based Learning (GBL) Berbantuan *Website Educaplay* Terhadap Literasi Digital Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Samarinda Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia." *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi* 5, no. 3 (July 2025): 429–41. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v5i3.585>.
- Widiantika, Wafa, and Dodi Ahmad Haerudin. "Efektivitas Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Blooket Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Di SMP Negeri 2 Cikijing." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 5 (August 2025): 8199–206. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4034>.
- Wulandari, Tiara Dwi, Arif Widiyatmoko, and Stephani Diah Pamelasari. *Keefektifan Pembelajaran Ipa Berbantuan Virtual Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Smp Di Abad 21: Review Artikel*. n.d