

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, J., & Jadmiko, R. S. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Berhitung Materi Bangun Ruang Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas V Sdn 1 Jepun Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2964–2973.
- Adelia, P., Aspar, M., & Naimi, N. (2025). Penerapan Media Games Edukatif Educaplay: Froggy Jumps dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Pamulang Timur 02. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2(2), 3430–3440.
- Ahmad, A.M. Lina, Sugiarti. Sputra, D.D. Tanti, K. (2023). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Digital Web Nearpod. *Jurnal Bionatural*, 10(2), 73–81.
- Akmalia, Rizki., Hasibuan, E. E., Hasibuan, I. T., Azzahrah, Nindya., Harahap, T. S. A. (2023). Pentingnya Evaluasi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4089–4092.
- Alfianti, T., N., R., Suradji, Muchamad., Rahmawati, Z., D. (2025). Implementasi “Educaplay: Froggy Jumps” dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Sukodadi. *RESLAJ: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 7(8), 2067–2077.
- Arikunto. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azzahro, T. A., Subekti, F. E. (2022). Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital dalam Pembelajaran Matematika. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(2), 207–213.
- Cindy, S., Putri, J., Nuraziza, Q., & Lestari, P. A. (2025). Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 14(1), 21–26.
- Diandaru, B. H. (2021). Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Matematika di Mts Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidika Widya Tama*, 20(2), 185–196.
- Diniata, Ega., Bilkis, A. N., Berliansyah Defri., Hidayah, Elsa., Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 454–474.

- Efendi, Riyanto., S.Pd., M. P. (2025). *Bunga Rampai Pendidikan Pembangunan dan Teknologi* (1st ed., pp. 1–115). PT. Penerbit Riset Sadewa.
- Ellana, A. J., Ibrahim, M. D. M., Persada, S. A., Dwiyantri, S. K., Rozak, R. W. A., & Nur, M. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar IPS Siswa. *Jurnal Pendidikan : SEROJA*, 2(2).
- Elvira Z, N., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.
- Faristin, V. A., & Ismanto, H. S. (2023). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMA Factors Influencing High School Students' Learning Motivation*. 1(1).
- Fauzi, N. F., W. (2025). Eektivitas LKPD Ekosistem Collaborative Learning terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas X. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 6(1), 65–74.
- Fernando, Yogi., Andriani, Popi., Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Firdaus, R. T., & Hana, N. (2026). *Optimalisasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik Di Era Transformasi Pendidikan*. 4(3), 893–905.
- Firdaus Umar, A. F., Yusuf, A., Amini, A. R., & Alhadi, A. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Siswa. *WACANA: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 7(2), 121–133.
- Hanifah, A. F., Septiyatna, H. (2025). Evaluasi Pembelajaran Sebagai Tujuan, Dan Fungsi Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Tahsinia*, 6(6), 895–909.
- Harahap,, N. Z., Azmi, Nurul., Wariono., Nasution, F. (2023). Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 9258–9269.
- Hartono, I., D., I., Tenriawaru, B., A., Ningsih, K. (2024). Analisis Butir Soal Penilaian Sumatif Ipa Menggunakan Anates. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 8(2), 162–171. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v8i2.78282>
- Hendra. (2015). Indentifikasi motivasi belajar dan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keseriusan belajar siswa SMP Muhammadiyah Kota Bima. *Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA)*, 3(2).
- Henniwati, H. (2021). Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88.

- Iriana, D. A., Nuraeni, Hilda., Akbar, M. P., C. (2024). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran pada Era Merdeka Belajar dalam Perspektif Pedagogik. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6734–6742.
- Julita, irma., Neviyarni., Nirwana, H. (2025). Strategi meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(3), 34–45.
- Kuroru, M. M., Rahman, N. (2023). Analisis Kesulitan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Materi Ekosistem pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 6(1), 74–84.
- Lasaiba, I. (2023). Menggugah kesadaran eklogis: pendekatan biologi untuk pendidikan berkelanjutan. *Jurnal Jendela Pengetahan*, 16(2), 143–163.
- Lestari, D.A., Hariani, L.S., Naini, W. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 2130–2141.
- Lorenzi, C., Shafa, M. F., P. D. F., & Hidayah, T. N. S. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Sukaraja, Kabupaten Sukabumi. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(2), 169–178.
- Marfhadella, Putri., Fatnah, Nurwanti., A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 02 SUMBER Materi Reaksi-reaksi Kimia dan Dinamikanya. 6(2), 385–397.
- Munawir., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Murti, Maulana., Jais, Mudeing., Rahim, F. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(3), 132–141.
- Nabila, L. A., Widayanti, E. (2024). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 252–262.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil belajar Siswa*. 2(1), 659–663.
- Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pebelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 317–326.
- Padli, Azmal., Y. (2025). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 232–239.

- Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang*. 1(2), 949–955.
- Putri, D., N., S., Islamiah, Fitria., Andini, Tyara., Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Rahayu, C.Y., Karmila, Nita., Wijaya, A. (2026). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay pada Topik Pola Hidup Gotong-royong*. 12(1), 143–154.
- Rahayu, Cici., Khairunnisa., Hasanah, N. (2025). Ekosistem (Komponen Biotik dan Abiotik). *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5), 103–112.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. 289–302.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1*. 8, 21907–21914.
- Rifkoh, Nikmatur., Hasanah, Sofiatul., Atiullah, Muhammad., Affandi, M. (2025). Pendekatan Evaluasi Pembelajaran dan Jenis Evaluasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 212–225.
- Rosalinda., Ulfa., S.D., Annisa, Sindy., Febrianita Tiara., Arindy, W. D. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Educaplay Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 42467–42473.
- Sandika, B. (2021). *Buku ajar ekologi* (1st ed.). Yayasan Citra Dharma Cindekia.
- Santana, H. H. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Inkuiri Terbimbing Tema Ekosistem Kelas V SDN 01 Teko. *Edupedika: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 14–23.
- Sari, Rinda., Albina, M. (2024). Konsep Dasar Penilaian dan Evaluasi Dalam Pembelajaran. *QOUBA : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 270–283.
- Septiana, G. K., Jauhari, Q. A., & Arab, P. B. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Froggy Jumps untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa SDI Surya Buana Malang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 90–99.
- Siagian, F. A., Farabi, M. A. (2025). Hubungan Hasil Evaluasi Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah Swasta An-Nikmah Pulau Rakyat Kabupaten Asahan. *Journal of Basic Educational Studies*, 4(3), 2188–2195.

Siwi, G. R. (2025). Penggunaan Media Froggy Jump Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Matematika. *Global Journal of Edu Center*, 2(5), 464–469.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

\Suhri, A.G.M.I., Hashifah, F.N., Hasan, P. A. (2024). *Ekologi Hewan*.

Tarigan, T. B., Arifin, M., & Matematika, H. B. (2025). Penerapan media pembelajaran educaplay dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di SD Negeri 094974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 15792–15801.

Wahab, Abdul. Junaedi. Azhar, M. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Statistika Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI*. 5(2), 1039–1045.