

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Rahman, R., Syahril, A., & Hidayat, M. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (N. Saputra, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI (026/DIA/2012). <http://penerbitzaini.com>
- Afifah, N. E. N. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Sejarah Berbasis Lempar Dadu Terhadap Keaktifan Belajar Siswa* [Universitas Siliwangi]. <http://repositori.unsil.ac.id/10621/>
- Alamanda, L., & Anwar, N. (2023). Enhancing Student Activit through Learning Gamification: A Quantitative Analysis. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, Vol 12 No 2. <https://ijis.umsida.ac.id>
- Aldalur, I., & Perez, A. (2023). Gamification and discovery learning: Motivating and involving students in the learning process. *Heliyon*, 9(1), 7–8. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13135>
- Anshori, S. (2023). “Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya” Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Accarya*, Vol 14 No 2 (2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.46650/wa.14.2.1433.106-117>
- Atmowardoyo, H. (2023). *Belajar Pembelajaran: Teori dan Implementasi 2020*. Samudra Biru.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bagus Brata, I., & Rai, I. B. (2023). Pendidikan Sejarah Memperkokoh Identitas, Jati Diri dan Karakter Bangsa. *Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 14(2). <http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/index>
- Cahya, A., & Tarunasena. (2024). Peranan Pembelajaran Sejarah Sebagai Upaya Membentuk Karakter Peserta Didik Pada Kurikulum Merdeka. *VSH Visi Sosial Humaniora*, Vol 5 No 1, 194–205. <https://doi.org/https://doi.org/10.51622/vsh.v5i1.2332>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (H. Salmon, C. Neve, M. O’Heffernan, D. C. Felts, & A. Marks, Eds.). SAGE Publications Asia-Pacific Pte. Ltd.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 45
- Fanreza, R. (2018). *The Quality of Teachers in Digital Era. Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 231, 461–463.
- Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.

- Hamruni, Zakiah, Irza A. Syaddad, & Putri, D. I. I. (2021). *Teori Belajar Behaviorisme Dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya*. Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Julpa, H. (2023). *Pemanfaatan Game Edukasi Sejarah Untuk Meningkatkan Ketertarikan Dalam Pembelajaran Sejarah*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31237/osf.io/d7ywy>
- Kireina Bentriska, H., Pendidikan Sejarah, J., & Ilmu Sosial dan Hukum, F. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo*. In *Journal Pendidikan Sejarah* (Vol. 12, Issue 4). [www.educandy.com](http://www.educandy.com).
- Lestyaningrum, I. K. M., Riyanto, A., Suryani, L. A., & Prasetya, D. B. (2022). *Pendidikan Global Berbasis Teknologi Digital di Era Milenial* (Haryo Kusumo Aji, Ed.). UNISRI Press.
- Maya Erlina. (2017). *Analisis Keterampilan Guru Mengadakan Variasi Mengajar Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Nurul Falah Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <https://repository.uin-suska.ac.id/18785/>
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Muhammadiyah Hamka, U. (2020). Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif Dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1).
- Nahampun, S. H., Ginting, R., Lestari, R., & Purba, D. A. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Nahampun, S. H., et al., (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Najuah, Riji, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (J. Simamarta, Ed.). Yayasan Kita Menulis. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/51618/1/Book.pdf>
- Nasution, M. A. (2010). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Bumi Aksara, 2000.
- Nurfadillah, S., et al., (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Pagarra, H., Syahwaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (M. R. Pradana, Ed.). Badan Penerbit UNM.

- Priyatna, B. A. (2008). *Uji validitas dan reliabilitas*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Putri, L. A. I., & Trisnawati, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3059–3070. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7204>
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Riyanto, Y., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Tindakan Kelas, Penelitian Kualitatif, dan Kuantitatif*. Surabaya: CV. Genta Group.
- Sardiman. (2006). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 100-101
- Sari, D. P. (2017). Hubungan antara kualitas pelayanan dengan kepuasan pasien di Puskesmas X. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/59983>
- Sesilia Ferdianti, & Agus Saeful Anwar. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Games Edukasi pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V SDN Cipicung. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 17–22. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2482>
- Rokhayah, R., Sesmiarni, Z., Syawaluddin, S., & Yusri, F. (2023). Perancangan Game Interaktif Menggunakan Educandy Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smp Islam Al-Ishlah Bukittinggi. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3392-3398. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7609>
- Setiawan, T. H., & Aden, A. (2020). Efektifitas penerapan blended learning dalam upaya meningkatkan kemampuan akademik mahasiswa melalui jejaring schoology di masa pandemi covid-19. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(5), 493-506.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D by Prof. Dr. Sugiyono*. Bandung: Alfabeta.
- Sumawinata, S. (2022). Penggunaan Aplikasi Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/83311>
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). *Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(2), 86–93. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/download/529/407/1542>

- Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis google sites untuk meningkatkan kemampuan penguasaan konsep dan berpikir kritis peserta didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167-1173.
- Turnip, R. S. (2023). Peningkatan Literasi Digital Di Kalangan Pelajar: Pengenalan Dan Praktik Penggunaan Teknologi Pendidikan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6 Nomor 4, 2303. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/21733/15347>
- Upadhayaya, P. R. (2023). Information Communication Technology in Education: Bringing Innovation in Classroom. In | *Ganeshman Darpan* (Vol. 8, Issue 1).
- WA Rosidah. (2012). *Perhatian Orang Tua pada Pendidikan Anak di Sekolah Dasar (Kasus Tingginya Angka Putus Sekolah di SD Negeri Supulesy Desa Supulesy Kecamatan Tehoru Kabupaten Maluku Tengah)*. Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012 [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/9397>
- Yamin, M. (2007). *Kiat membelajarkan siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press & Center for Learning Innovation (CLI).
- Zenobia, F. A. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA N 9 Kota Jambi*. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/57926>