

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiawan, K. N., Sari, M. E., Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., & Hasda, S. (2022). Penelitian kuantitatif. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.
- Bahri, S. (2018). *Metode Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Andi
- Daradjat, Z., Rasyid, H., & Buchari, A. (2014). *Metodik khusus pengajaran agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631–1638.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatullah Quran Kuningan.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). *Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian*. Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Kota Makassar.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Kuncoro, M. (2009). *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi*. Jakarta: Erlangga.
- Kuntowijoyo. (2018). *Muslim Tanpa Masjid*. Yogyakarta: Matabangsa.
- Lestari, S. P. (2020, Maret 10). *Asyik dengan Educandy*. Kementerian Agama Republik Indonesia. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/asyik-dengan-educandy>
- Maghfhirah, S., & Maemonah, M. (2020). Pemikiran Behaviorisme Dalam Pendidikan (Study Pendidikan Anak Usia Dini). *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 89-110.
- Mohd Hadafi, S., Ahmad Zamil, A. K., Mohd. Amir, M. S., Muhammad Syahir, A. W., & Rahaiza, M. R. (2017). *Gamification in Accounting Education: A Literature Review*. In *International Conference on Accounting Studies (ICAS)*.
- Mukhtar, M. (2016). *Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Nawawi, H. (2008). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).
- Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(2), 255-264.
- Nurhayati, A. H., & Hadis, A. (2014). *Psikologi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). Pengaruh elemen gamification terhadap hasil belajar siswa pada e-learning pemrograman java. *Semnasteknomedia Online*, 6(1), 1-5.
- Pranoto, Y. (2020). *Gamifikasi dalam Pembelajaran: Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rohmah, Z. A. (2021). *Teori-Teori Belajar*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, S. (2017). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sampurna, I. P., & Nindhia, T. S. (2018). *Metodologi Penelitian dan Karya Ilmiah*. In Fakultas Kedokteran Hewan Universitas Udayana.
- Sari, N. W. (2019). *Gamifikasi dalam Pendidikan: Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Generasi Milenial*. Bandung: Alfabeta.
- Sartono Kartodirdjo (2016) *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah* Yogyakarta : Ombak.
- Sarwono. J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Silaen, Sofar. (2018). *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Bogor: In Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhi*. Yogyakarta. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.
- Sukmadinata, N.S. 2019. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sumawinata, S. (2022). *Penggunaan aplikasi Educandy untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah: Penelitian tindakan kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung* [Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Indonesia]. UPI Repository.
- Suyono, & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, E. Y. (2020). *Gamifikasi Dalam Pendidikan*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di SMP 1 bukit sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48.
- Zenobia, F. A. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi*.
Universitas Jambi.