

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah. *Lantadini Journal*, 5(1), 12–28.
- Adawiyah. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Mahasiswa Melalui Kompetensi Profesional Dosen dan Minat Belajar Mahasiswa. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 131–148.
- Aghni. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2023). Pengembangan Game Edukasi Digital Dengan *Educandy* dalam Pembelajaran Matematika, (58), 253–260.
- Asrul. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Bandung: Ciptapustaka Media.
- Fadhilah, N. F. (2022). Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web *Educandy*. *Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14((1)), 51–62.
- Fadilla Amara Zenobia. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi*.
- Heryanto. (2021). Hubungan Guru Kreatif Dan Inovatif Dalam Pembelajaran Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 10 Desa Wonosari Tanjung Morawa Deli Serdang. *Jurnal Curere*, 5(1), 15–25.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Khairinal. (2014). *Menyusun Proposal, Skripsi, Tesis & Disertasi*, Salim Media Indonesia, Jambi.
- Khosiyono, dkk. (2022). *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- M.Sobari. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Educandy* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kembang Harum Kecamatan Karanganyar Kabupaten Kebumen. *EduTech: Jurnal Pendidikan Teknologi*, vol 8 (1), 1–12. Retrieved from <https://journal.uinsgd.ac.id/>
- Maryanti. (2021). The strategies applied by teachers in teaching speaking. *English Education Journal*, 12(3), 381–398.
- Muhammad Sajadal Khairi. (2023). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan APP Inventor 2 Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk MAN 3 Aceh Besar*.
- Mustikawati. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 0(0).
- Neni Kusuma. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2).

- Okra, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2).
- Permata. (2022). *Pengaruh Penggunaan Learning Management System E-Learning Madrasah Dan Kesiapan Belajar Terhadap Hasil Belajar*.
- Ramadhani. (2023). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar E-Modul Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa. *In Journal Of Engineering Research*.
- Rini Nurhayati. (2023). Penggunaan *Educandy* dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 134–147.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4 (2)(127-132.).
- Santoso. (2014). Hasil Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Dengan Metode Scramble Peserta Didik Sma Negeri 1 Mojosari Kelas X Semester 2, 26.
- Sriwahyuni. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Islam YPI 3 Way Jepara*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (ke-2). Bandung: Alfabeta.
- Suwartono. (2019). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*,. Yogyakarta: Cv. Andi Offset.
- Ulfah, F. &. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Ulya. (2021). strategi pembelajaran bahasa indonesia dengan menggunakan *Educandy* di kelas V SD. *Jurnal Naturalistic*, 8(2), 7833–7840.
- Utomo, F. P. (2022). Penerapan *Educandy* Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 1 Jaten Karanganyar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41 (2), 315–324.
- Vidya Putri K. (2022). Penerapan Game Based Learning Berbasis Game *Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Kota Jambi.
- Widiastuti, D. (2021). penggunaan *Educandy* dan dampaknya terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SDN 1 karanganyar kotagede. *Jurnal Pendidikan LP3 Universitas Mataram*, 8(1), 1–10.