

## DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A. & Adipat, B. (2021). Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan pembelajaran berbasis permainan: Konsep dasar. *Jurnal Internasional Teknologi dalam Pendidikan (IJTE)*, 4(3), 542-552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Al-Tabany, T.I.B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Porogres da Kontekstual : Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Jakarta : Kencana
- Amelia, N.C., Zulhelmi, Syaflita. D & Siswanti. Y. (2021) Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(2) : 56-61 <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Amry, Z. (2011). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Penelitian Kuantitatif, *Prosiding Unimed* : 206-216
- Anggraini, F.D.P., Aprianti, Setyawati, V.A.V & Hartanto, A.A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4) : 6491-6504
- Anggraini, H.I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S.R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS Dengan Metode Digital Game based learning (DGBL) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11) : 1885-1896
- Anjani, K.D., Fatchan, A & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(9): 1787-1790
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*, 12(2) : 117-134
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Chabibie, M.H. *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR yang Memanfaatkan Rumah Belajar*. Rumah Belajar Kemendikbud
- Chin, Lu Chung & Efendi Zakaria. 2015. Effect of Game-Based Learning Activities on Children's Positive Learning and Prosocial Behaviours. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 40 (2), 159 – 165
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika*

*Belajar Siswa*. Yogyakarta : Deepublish

- Dewi,N. P & Listiowarni,I. (2019). Implementasi Game based learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3 (2) :124 -130
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fadhilah,F.N. (2022). Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy. *Al-Ittjah:Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1) : 51-62
- Fitriati,I., Purnamasari.,R., Fitrianiingsih,N & Irawati.I. (2021). Implementasi Digital Game based learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima, Penelitian dan Pengabdian Inovatif pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian*
- Hardani.,Andriani.H.,Ustiawaty.J.,Utami.E.F.,Istiqomah.R.R.,Fardani.R.A.,Sukmana .D.J & Auliya.N.H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta : CV.Pustaka Ilmu
- Hidayat,R.(2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*,26(2) : 71- 85
- Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer. (2019). "*Foundations of Game based learning*", dalam Jan L. Pass, *et al.* Handbook of Game based learning, London: The MIT Press.
- Jaya, I. (2019). *Penerapan Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Medan : Kencana
- Maulida.,N.N., Sukadi & Rahayu,S. (2022). Effectiveness of The Implementation Game Based-Learning in Increasing Student Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22 (3) : 252-265
- Nahdi, D. (2019). Keterampilan Matematika Di Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2) : 133 -140.
- Naibaho,S.W., Elindra,R. & Siregar,E.Y. Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Mts Negeri 1 Tapanuli Tengah Disaat Pandemi Covid-19. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2) : 304 - 312. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>
- Nisa & Susanto. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1) : 140-147
- Novayani,W. (2022). Learning Impact Role Playing Game Edukasi Terhadap

- Motivasi Belajar Sejarah Siswa. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 8(1) : 94-102
- Nur'Aini,F.(2018). "Pengaruh Game based learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS", *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. 6 (3) : 251
- Nurhabibah,P., Fikriyah & 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
- Nurjan.S. (2016). *Psikologi Belajar*. Ponorogo : Wade Group
- Palittin, I.D, Wolo, W., & Purwanti, R. 2019. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2) : 101-109
- Salsabila,U.H., Habiba,I.S., Amanah,I.L., Istiqomah,N.A & Difany,S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2) :163-172
- Sardiman A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana. (2015). *Metoda Statistika*. Bandung : Taristo
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Syahrurn & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Citapustaka Media.
- Ulya,M. (2021). Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1) : 55- 63
- Uno, Hamzah B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1) : 50 – 62
- Wardani,D.R.K., Wardono, & Kartono. (2018). Pentingnya Penalaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika* : 588-595.

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>

- Widiastuti,R., Sayekti,I.C & Eryani,R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Kuis Educandy pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2) : 2082-2089
- Winarni,E.W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Jakarta : Bumi Aksara
- Winatha, K., & Setiawan, I. M. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206 <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yana & Sari,D.P. (2021). Investigasi Minat Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Di Era Covid-19. *STATMAT (Jurnal Statistika dan Matematika)*, 3(1) : 19-28
- Yudha,F.(2019). Peran Pendidikan Matematika Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Guna Membangun Masyarakat Islam Modern. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2) : 87- 94
- Zin,N.A.M., Jaafar,A & Yue,W.S.(2009). Digital game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history.8(2) : 322-333

