

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Basri, Hasan. (2015). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakasrya.
- Daryanto. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Yrama Widya
- Fitriati I. (2021). *Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima*. Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengabdian. 1(1), 308.
- Halimah, U. (2018). *Game Gased Learning (Pembelajaran Berbasis Game)*. Diakses pada 31 Desember 2021, dari <https://ummihalimah08.blogspot.com/2018/03/game-edukasi.html>
- Hamid, Mustofa A. dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Hamzah & Nina. (2012). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, Muhammad. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jateng: Tahta Media
- Hermawati, A. S. (2021). *Pengembangan Media Edugame Berbasis Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bioteknologi Konvensional*. Diakses pada 5 Januari 2022, dari <https://tinyurl.com/3wetubdd>
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Novia. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jateng: Lakeisha
- Lestari, S. P. (2020). *Asyik dengan Educandy*. Diakses pada 25 Desember 2021, dari <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/asyik-dengan-educandy>
- Maulidina, M. (2018). *Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Sainifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, 4(2), 114.

- Nurhabibah, P. (2021). *Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 17(2), 255.
- Oktafiyana, C., & Septiana, Y. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh dan Panca Indra Beserta Fungsi dan Cara Perawatannya*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 5(2). 166
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, dkk. (2012). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* diterjemahkan oleh Arif Rahman dari *Instrukturional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumiharsono, & Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran*. Jatim: CV Pustaka Abadi
- Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ulya, M. (2021). *Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 56.
- Wibawa, A. C. (2021). *Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal*. *Journal of Information Technology and Vocational Education*. 3(1). 17
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.