

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, R., Sida, S. C., & Akram. (2024). Penggunaan Media Educandy Based E-Learning Berbasis Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smp Muhammadiyah Benteng. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 1-15.
- Asmara, A., & Septiana, A. (2023). *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. Sumatera Barat: Cv. Azka Pustaka.
- Astuti, P. A., & Mintowati. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Penguasaan Kosakata Untuk Menyusun Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas X Smks Ketintang Surabaya. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 1-13.
- Billett, S. (2020). *Learning In The Workplace Strategies for effective practice*. London: Routledge.
- Dewi, D. K. (2025). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- FAISAL, A. F. (2021). *Collaborative Governance Dalam Penyelenggaraan Sekolah Vokasi Di Kota Makassar*. Makassar.
- Hamidah, N. A. (2023). *Educandy, Game Edukasi Berbasis Website*. Yogyakarta: Elementa Media Literasi.
- Ismail, R., Inayah, S., & Imawan, O. R. (2024). *Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Strategi Dan Implementasi*. Majalengka: Cv, Edupedia Publisher.
- Jaya, I. M. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Quadrat.
- Jumiati, Nasir, & Akram. (2025). Efektivitas Game Edukatif Berbasis Aplikasi Educandy dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *JIIIP Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6601-6607.
- Latifah, A., Fuad, M. N., Fatih, A. S., & Ramadhan, F. F. (2025). Integrasi Problem Based Learning dalam Pembelajaran Kejuruan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMK Merdeka Ulujami. *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)*, 881-887.
- Lesmana, A. S. (2024). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Mata Pelajaran Pelaksanaan Dan Pengawasan Konstruksi Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Educatioanl Journal: General And Specific Research*, 247-248.

- NINGSIH, T. S. (2024). Pengaruh Gamifikasi Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lembaga Keuangan Bank Dan Non Bank Kelas X Smk Negeri 1 Banjarmasin. *JIIP Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 1-10.
- Noviyanti, I. M., Tursinawati, & Herdiana. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran Pendidikan. *Mozaic Islam Nusantara*, 11-22.
- Nurgiansyah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 35.
- Nurhasanah, T. (2023). Peranan Guru Pai Dalam Mengefektifkan Pembelajaran. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 38.
- Pratama, A. (2024). Analisis Kegiatan P5 Tema “Bhinneka Tunggal Ika” Sebagai Penerapan Kurikulum Merdeka Smk Negeri 2 Semarang. 1-9.
- Pratama, F. E. (2025). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Informatika Berbasis Game Educandy Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Smk Rise. *Jiep Jurnal Inovasi dan Evaluasi Pembelajaran*, 1-10.
- Purnami, I. A., Wisnu, I. W., & Adnyani, N. K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Educandy Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Komunikasi Hukum*, 56-67.
- Putra, G. A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Khairuddin, K. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Educandy Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas X Di SMKN 1 Guguk. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3068-3079.
- Putri, L. A., & Trisnawati, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *EDUKATIF Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3059-3070.
- Rusmono. (2012). Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning. Dalam Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu perlu* (hlm. 73-78). Jakarta: Ghalia Indonesia.
- S, S., Santiani, Effendi, Munawar, B., Edriati, S., Santoso, B., . . . Egidius. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Sinaga, I. C., Wirantho, S. A., Gazali, H., Dewi, R. K., Sumartini, A. T., & Indra, A. D. (2025). *Panduan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikdasmen.
- Sofyan, A., Feronika, T., & Milama, B. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Sains Berbasis Kurtilas*. Jakarta: Yasmi.

- Sudira, P. (2021). *Filosofi dan Teori pendidikan vokasi dan kejuruan*. Yogyakarta: Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Sulistiasih. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Syamsudin, M., Munthoha, Akhwan, K. P., & Ruhiatudin, B. (2009). *Pendidikan Pancasila menetapkan pancasila dalam konteks keislaman dan keindonesiaan*. Yogyakarta: Total Media.
- Turistiati, A. T., & Ramadhan, H. F. (2021). Pelatihan Soft Skills Dan Pendampingan Siswa-Siswi SMK Di Kota Bogor Untuk Persiapan Memasuki Dunia Kerja. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4.
- Wahab, A. A., & Sapriya. (2011). *Teori dan landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanto, N. (2025). Metode & Strategi Pembelajaran Problem Based Learning. Dalam N. Wijayanto, *Definisi Problem Based Learning* (hlm. 1-4). Yogyakarta: Mandita.
- wijayanto, N. (2025). *Metode & Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah)*. Yogyakarta: Mandita.
- Wijayanto, N. (2025). *Metode dan Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Pembelajaran Berbasis Masalah*. Yogyakarta: Mandita.