

Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Game Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Bentuk Aljabar

Azhar Maulana¹, Nalim²

Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail: azharmaulana@mhs.uingusdur.ac.id¹

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of using Educandy game learning media on improving the learning outcomes of seventh-grade students at SMP Negeri 6 Petarukan in algebraic expressions. This study was a quasi-experimental research with purposive sampling as the sampling technique. A sample of 50 students was used, consisting of 25 students from class VII G and 25 students from class VII H in the academic year 2024/2025 at SMP Negeri 6 Petarukan. Data collection techniques were carried out using documentation and tests. The data analysis used was an independent sample t-test to test the hypothesis. Based on the results of the hypothesis test, a t-calculated value of $2.06 > t$ -table value of 2.011 and a significance value of $0.045 < 0.05$ were obtained. The research results indicate that there is a significant difference in learning outcomes between the experimental class and the control class. These results are also in line with the average post-test scores, which show that the experimental class obtained an average of 73.4 , while the control class obtained an average of 69 . Based on the hypothesis testing and the average scores of both classes, it can be concluded that learning using Educandy media is effective in improving student learning outcomes in algebraic expressions for seventh-grade students at SMP Negeri 6 Petarukan.

Keywords: Algebraic Expressions, Educandy Game, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran game educandy terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Petarukan pada materi bentuk aljabar. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperiment dengan purposive sampling sebagai teknik pengambilan sampel. Sampel yang digunakan sebanyak 50 siswa yang terdiri dari 25 siswa kelas VII G dan 25 siswa kelas VII H tahun ajaran 2024/2025 di SMP Negeri 6 Petarukan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dokumentasi dan tes. Serta analisis data yang digunakan adalah independent sample t-test untuk menguji hipotesis. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan, diperoleh nilai t-hitung = $2,06 > t$ -tabel = $2,011$ dan nilai signifikansi $0,045 < 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini juga sejalan dengan nilai rata-rata posttest yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar $73,4$ sedangkan kelas kontrol sebesar 69 . Berdasarkan pengujian hipotesis dan nilai rata-rata kedua kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media educandy efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII SMP Negeri 6 Petarukan.

Kata Kunci: Bentuk Aljabar, Game Educandy, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu suatu kegiatan belajar mengajar, proses bertemunya satu pikiran dengan pikiran lain, atau proses penyampaian ilmu pengetahuan oleh seorang pendidik kepada peserta didiknya. Proses pembelajaran tidak terlepas dari yang namanya interaksi, maka dalam sebuah pendidikan dapat pula dikatakan bahwa pendidikan ialah proses interaksi yang dilakukan guru terhadap murid ataupun sebaliknya (konteks di dalam kelas). Oleh sebab itu, proses pendidikan atau belajar mengajar memerlukan penanganan yang serius dan profesional (Sudiro, 2020:1).

Guru sebagai salah satu penunjang dalam pembelajaran, penggunaan suatu model pembelajaran tidak hanya yang bisa membuat senang saja. Pemakaian model pembelajaran juga harus bisa menarik minat siswa sehingga tertanam dalam diri siswa perasaan senang akan proses pembelajarannya. Sehingga pada saat pembelajaran, fokus tidak hanya pada guru saja melainkan siswa juga turut aktif di dalamnya. Penerapan model maupun metode yang sesuai saat proses pembelajaran, bisa menarik minat siswa agar ikut dalam pembelajaran sehingga hasil belajarnya bisa ikut meningkat. Jika model atau metode yang diterapkan guru kurang sesuai dengan keadaan atau kondisi siswa, sehingga proses pembelajaran lebih dominan terhadap guru yang membuat tingkat keaktifan siswa akan berkurang. Akibatnya siswa kurang antusias dan bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran, sehingga bisa mempengaruhi capaian belajar siswa (Aini, 2018:251).

Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan yang didapat siswa selesai mengikuti pembelajaran. Proses dari pembelajaran akan diakhiri dengan cara melakukan evaluasi untuk bisa mengetahui hasil belajar yang siswa peroleh selesai kegiatan pembelajaran. Ada dua faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa, yakni faktor dalam diri siswa (faktor intern) dan juga faktor dari luar (faktor ekstern). Faktor intern berupa kompetensi siswa untuk menguasai isi materi yang diberikan guru. Sedangkan faktor ekstern adalah kualitas pembelajaran yaitu tinggi rendahnya efektivitas suatu proses pembelajaran.

Hasil Setiap kegiatan pembelajaran pada dasarnya akan menghasilkan sesuatu yang dapat dilihat dan diukur, yang dikenal sebagai prestasi belajar. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Dari ketiganya juga mencerminkan tujuan utama dari proses belajar, yaitu terjadinya perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada diri peserta didik. Tujuan tersebut akan tercapai apabila proses pembelajaran dapat dirancang dan dipersiapkan secara optimal (Ilias, 2022).

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, seorang guru harus melakukan tugas dan bertanggung jawab terutama dalam meningkatkan proses belajar menggunakan media yang efektif sehingga akan adanya peningkatan kualitas dari hasil belajar. Penguasaan media pembelajaran menjadi keterampilan penting yang harus guru miliki. Apabila guru tidak dapat melakukan penyesuaian diri terhadap perkembangan zaman dan masih terpaku pada metode lama, maka proses pembelajaran akan kehilangan daya tarik. Situasi ini dapat menyebabkan kebosanan di kalangan siswa, menjadikan pembelajaran terasa monoton dan kurang menyenangkan, yang pada akhirnya menurunkan minat serta antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran (Bentriska, 2022:2).

Kurangnya minat siswa akan suatu pembelajaran bisa mempengaruhi hasil belajar siswa. Untuk itu perlu ada usaha guru dalam membangkitkan minat belajar siswa agar hasil belajar siswa juga turut meningkat seiring dengan meningkatnya minat belajarnya. Pemilihan model pembelajaran berbasis game dan pemanfaatan media yang tepat bisa menjadi salah satu solusi karena mampu mengurangi kejenuhan dan rasa bosan siswa pada saat pembelajaran. Siswa akan merasa antusias dan juga lebih berperan aktif pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis game ini, dapat membantu siswa lebih aktif saat pembelajaran dan meningkatkan kerja sama siswa saat berdiskusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Siswa akan merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan juga diharapkan siswa akan semakin mudah dalam memahami isi materi. Dengan begitu, pelaksanaan pembelajaran berbasis game ini bisa mempengaruhi hasil belajar siswa (Aini, 2018).

Pembelajaran berbasis game adalah bentuk suatu pembelajaran dengan memakai digital game dimana peserta didik sebagai pusatnya guna mencapai tujuan pembelajaran (Prasetya et al., 2013:45). Digital game atau permainan digital dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran guna menyampaikan materi saat proses pembelajaran. Salah satu digital game atau permainan digital yang bisa dimanfaatkan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran berbasis game adalah Educandy.

Educandy merupakan aplikasi berbasis web dengan slogan yang dimilikinya yaitu *'making learning sweeter'* atau menjadikan belajar lebih manis (Fitriati et al., 2021:308). Ulya menjelaskan bahwa Educandy memiliki tiga menu permainan utama, yaitu *matching pairs*, *words*, dan *quiz questions* (Ulya, 2021:57). Dalam ketiga menu permainan utama tersebut, terdapat berbagai pilihan jenis permainan yang berbeda. Seluruh jenis permainan Educandy totalnya ada delapan, antara lain yaitu: *word search*, *spell it!*, *anagrams*, *crossword*, *nought & crosses*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice*. Game Educandy dimanfaatkan sebagai media

belajar dan latihan bagi siswa setelah mereka menerima materi pembelajaran. Game Educandy dipilih dengan didasari oleh pertimbangan dari segi kemudahan penggunaan dan juga akses bagi peserta didik. Beberapa keunggulan dalam media pembelajaran Educandy yang menjadi pertimbangan peneliti di antaranya adalah banyak memiliki jenis pilihan permainan yang bisa dimainkan. Menurut Novitasari penggunaan aplikasi Educandy ini bisa membantu guru dalam merancang dan mendesain pembelajaran interaktif yang bisa menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa (Novitasari, 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* dengan pendekatan kuantitatif, bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan game Educandy terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Petarukan pada materi bentuk aljabar. Desain yang digunakan adalah *Posttest Only Control Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media game Educandy, dan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran dengan metode konvensional berupa ceramah dan tanya jawab. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua cara, yaitu dokumentasi dan tes. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekolah dan siswa, sedangkan tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang akan diujicobakan dan dianalisis untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Uji validitas dilakukan dengan teknik Pearson Product Moment, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Daya pembeda soal pun dianalisis untuk memastikan kemampuan soal dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, analisis statistik deskriptif, digunakan untuk mengetahui gambaran umum hasil belajar siswa. Kedua, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, kedua syarat ini harus dipenuhi sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi (*p-value*) dan perbandingan antara *t*-hitung dengan *t*-tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Petarukan, Kabupaten Pematang, Jawa Tengah. Sekolah ini dipilih karena memiliki jumlah siswa yang memadai dan sarana pembelajaran yang mendukung. Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas VII H sebagai kelas eksperimen dan kelas VII G sebagai kelas kontrol. Sebelum pelaksanaan posttest, dilakukan uji coba instrumen berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir kepada siswa kelas VII F. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 21 soal dinyatakan valid dan 4 soal tidak valid. Instrumen yang digunakan terbukti reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,861, yang berarti memiliki konsistensi internal yang baik. Tingkat kesukaran soal berada pada kategori mudah dan sedang, sedangkan daya pembeda menunjukkan bahwa sebagian besar soal mampu membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Dari hasil tersebut, 20 soal terbaik yang memenuhi kriteria dan juga untuk memudahkan penilaian skala 100 dipilih untuk digunakan dalam pelaksanaan posttest.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif Nilai Posttest dengan SPSS

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Kontrol	25	55	85	69	7,217
Kelas Eksperimen	25	55	85	73,40	7,869
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan data di atas, rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 73,40. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya 69. Ini menunjukkan bahwa secara umum, siswa di kelas eksperimen mendapatkan nilai posttest yang lebih tinggi. Standar deviasi kelas eksperimen adalah 7,869 sedikit lebih besar dari kelas kontrol yang hanya 7,217. Hal ini memperlihatkan bahwa variasi nilai kelas eksperimen sedikit lebih besar. Untuk nilai minimum dan maksimum pada kedua kelas sama, yaitu 55 untuk nilai minimum dan 85 untuk nilai maksimumnya. Berdasarkan data statistik deskriptif, hasil posttest siswa kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hasil ini menjadi indikasi awal bahwa metode yang diterapkan pada kelas eksperimen berpotensi memberikan pengaruh positif akan hasil belajar siswa.

Sebelum dilakukan uji hipotesis diperlukan pengujian terhadap prasyarat analisis, yaitu uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kemudian uji homogenitas, dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok homogen atau memiliki varians yang seragam.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas dengan SPSS

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Eksperimen	,159	25	,102	,941	25	,153
Kontrol	,165	25	,078	,957	25	,365

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,153 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,153 > 0,05$). Kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,365 dimana nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05 ($0,365 > 0,05$). Karena nilai signifikansi untuk kedua kelas lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data posttest dari kedua kelas berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas dengan SPSS

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,494	1	48	,486

Dari tabel uji homogenitas di atas, hasil pengujian dengan Levene's Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,486. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari ($0,486 > 0,05$), maka data kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Setelah data posttest dari kedua kelas (eksperimen dan kontrol) memenuhi syarat normalitas dan juga homogenitas, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara hasil belajar dari kedua kelas tersebut. Uji yang dipakai adalah *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 23.0.

Tabel 4. Hasil Analisis *Independent Sample t-Test* Nilai Posttest dengan SPSS

		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2,060	48	,045	4,400	2,135	,106	8,694
	Equal variances not assumed	2,060	47,646	,045	4,400	2,135	,106	8,694

Dari data di atas menunjukkan bahwa analisis *Independent Sample t-Test* diperoleh t -hitung = 2,060. Sedangkan untuk nilai t -tabel dengan derajat kebebasan (df) yang dihitung sebagai $(df) = (n_1 + n_2 - 2) = 48$. Berdasarkan tabel distribusi t pada taraf signifikansi 0,05 dan $df = 48$, diperoleh nilai t -tabel = 2,011. Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui bahwa nilai t -hitung lebih besar dari t -tabel ($2,060 > 2,011$). Dari hasil pengujian hipotesis juga dapat diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) pada analisis *Independent Sample T-test* sebesar 0,045 (kurang dari 0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan game Educandy dan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game Educandy efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Petarukan pada materi bentuk aljabar.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media game Educandy dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar di SMP Negeri 6 Petarukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan game Educandy dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Secara spesifik, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 73,4, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 69. Perbedaan ini didukung oleh analisis *Independent Sample t-Test* yang menghasilkan nilai t -hitung sebesar 2,060 dimana nilai ini lebih besar dari t -tabel dengan nilai 2,011. Untuk nilai signifikansi diperoleh nilai sebesar 0,045, nilai ini lebih kecil dari 0,05.

Efektivitas game Educandy ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek. Pertama, sifat interaktif dan menarik dari game Educandy kemungkinan besar memotivasi siswa dan mengurangi kebosanan selama proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Berbeda dengan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab yang cenderung didominasi guru, pembelajaran berbasis game memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan bahkan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Minat belajar siswa yang meningkat ini sangat krusial, mengingat bahwa kurangnya minat dapat secara langsung mempengaruhi capaian belajar siswa.

Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Hikmiah (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan game Educandy terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena sifatnya yang menantang dan menarik minat siswa dalam mengerjakan soal latihan. Hal ini didukung pula oleh Widiastuti et al. (2021) bahwa media game Educandy dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil uji coba hipotesis dan perbandingan rata-

rata nilai kedua kelas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game Educandy secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar. Hal ini mengindikasikan bahwa game Educandy merupakan alat pembelajaran yang bermanfaat bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif.

Penerapan pembelajaran berbasis game seperti Educandy, sejalan dengan tujuan pendidikan untuk mencapai perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada peserta didik. Dengan menyediakan lingkungan belajar yang menarik, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi yang abstrak, seperti bentuk aljabar, dan pada akhirnya meningkatkan kompetensi mereka. Oleh karena itu, game Educandy bukan hanya sekadar alat hiburan, melainkan instrumen pedagogis yang berpotensi signifikan dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Petarukan pada materi bentuk aljabar antara yang menggunakan game Educandy dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pembelajaran menggunakan game Educandy juga lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bentuk aljabar. Dibuktikan dengan uji hipotesis dimana t -hitung lebih besar dari t -tabel dan nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk penerapan media interaktif dalam pembelajaran matematika.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan media game Educandy sebagai alternatif dalam proses pembelajaran interaktif, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti bentuk aljabar. Guru juga dapat mengembangkan variasi soal dan jenis permainan agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai karakteristik siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis game seperti

game Educandy untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok sebagai latihan guna memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah dapat memberikan pelatihan kepada guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah juga harus menyediakan fasilitas dan dukungan yang memadai untuk implementasi pembelajaran berbasis teknologi, termasuk penyediaan akses internet yang stabil dan perangkat yang mendukung penggunaan aplikasi seperti game Educandy.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menguji efektivitas game Educandy pada mata pelajaran atau materi lain. Dapat melibatkan populasi siswa yang lebih besar atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, dapat juga diteliti faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi efektivitas penggunaan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bentriska, Hana Kireina;. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo. *AVATARA*, 2.
- Dwi Prasetya, D., Sakti, W., & Patmanthara, S. (2013). Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *TEKNO*, 20(2), 45-46.
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriyaningsih, N., & Irawati, I. (Maret, 2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1, 307-312.
- Ilias, Siti Jubaida;. (2022). Efektivitas Pembelajaran Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Lembata Nusa Tenggara Timur. *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Novitasari, Dinia Eka;. (2021). Pengaruh Pembelajaran Web Educandy terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Skripsi*. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Nur Aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 249-255. <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>
- Sudiro. (2020). *Evaluasi Kebijakan Pendidikan: Teori, Konsep, & Implementasi Dalam Pengelolaan Bantuan Operasional Sekolah*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.

Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia.
Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 10(1), 55-63.
<http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>