

DAFTAR PUSTAKA

- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. CV. Pusdikra MJ.
- Aprianti, Fadillah, M. A., & Wibowo, T. U. S. H. (2024). Pengaruh Digital Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X di SMAN 1 Pabuaran. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 18(2), 153–162.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120.
- Brophy, J. (2004). Motivating students to learn. *Journal of School Psychology*, 42(1), 15–35.
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 127–133.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Djaali, P.D., & Muljono, D. P. (2007). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. PT. Grasindo.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. New Scientist.
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasnawati. (2017). Pendekatan Contextual Teaching Learning Hubungannya dengan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 3(1), 53–62.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori, dan*

- Aplikasinya*". Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Jesan, S. M., & Mutiara, T. M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMA pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Media Genially. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1261–1267.
- Jusuf, H. (2020). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Karnada, N., Tanjung, R., Hidayat, T., Hapsoh, & Hasibuan, N. A. N. (2020). Implementasi Game Jumanly berbasis Genially dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Keller, J. M. (2010). Motivational design for learning and performance. *Educational Technology Research and Development*, 58(2), 78-95.
- Kollo, M. (2020). Melalui Penggunaan Media Visualisasi Gua Jepang Kupang. *Jurnal Muara Pendidikan Vol. 5 No. 1 (2020)*, 5(1), 557–567.
- Mamonto, F., Umar, M. K., & Paramata, D. D. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Smp Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus. *Jambura Physics Journal*, 3(1), 54–63.
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Penerbit Rizquna.
- Mega, D., Saputri, A., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). *the Effect of Genially Website-Based Gamification Media on History Learning Motivation*. 8(2).
- Nasir, A., & Asri. (2023). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. Penerbit KBM Indonesia.
- Nurjannah, Ndari, Awaludin, & Fizen. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Palupi, S.T. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Lingkungan Sekolah Terhadap Kompetensi Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandung. (Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, 2014). Diakses dari <http://repository.upi.edu/id/eprint/13724>
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (M. Mursyid (ed.)). Widyagama Press.
- Piaget, J. (1976). *The Construction of Reality in the Child*. Ballantine Books
- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). Motivation in education: Theory, research, and applications. *Journal of Educational Psychology*, 94(3), 148-175.
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Central Publisher, 1(11), 1257–1264.
- Pratama SA, Permatasari RI. Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia. *J Ilm M-Progress*. 2021;11(1):38-47.

- Priadana, H. M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif. Pascal Boooks*.
- Rahayu, T., Herwati, Mifathul, A., Waritsman, A., Solang, Josephine, D., Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, Synthia, S., & Kristanto, B. (2023). *Motivasi dalam Pendidikan*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Rahman, S., Ischak, N. I., & Sihaloho, M. (2016). Identifikasi Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Hubungan Konfigurasi Elektron dengan Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Entropi*, 11, 185–189.
- Rasyid, F. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. IAIN Kediri Press
- Rizki, W., & Nugrahini, M. (2015). The Effect of Family Environment and Internet Usage on Learning Motivation. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 10(2).
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 48-67
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Schunk, D. H. (2012). Learning theories: An educational perspective. *Educational Psychology Review*, 24(2), 235-260.
- Sembiring, T. B., Irnawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (B. Ismaya (ed.); Issue 1). Saba Jaya Publisher.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strartegi Pembelajaran)*. Yogyakarta : Aswaja Presisndo.
- Sugrah, N. U. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika*, 19(2), 121–138.
- Teni, Agus Yudiyanto, 2021. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *J. Pendidik. Indones.* 2, 105–117.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. CV. Adanu Abimata
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Metodologi Penelitian*. CV. Science Techno Direct.