

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, M. (2022). *Mengajar Tanpa Menggurui : Seni Menjadi Guru Menyenangkan, Disayang Siswa & Dikenang Sepanjang Hayat*. Bantul: Araska.
- Adrami, R., & Yahya, M. (2020). Pengaruh Media Kotak Ajaib Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Padang Tiji Kabupaten Pidie. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 5(2).
- Agustia, C. T. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Grata : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12.
- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2023). Analisis Data Penelitian Kuantitatif . *Jurnal Pelita Nusantara : Kajian Ilmu Sosial Multidisiplin*, 433.
- Andina Halimsyah Rambe, H. F. (2024). Pemanfatan Media Berbasis Game dalam Meningkatkan AktivitasSiswa pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 121.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Aprilianti, D. A., Muzani, M., & Setianingsih, A. I. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Kogntif Siswa. *TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial*, 2(02), 139-151.
- Arianti. (2018). Peranan Guru dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan* , 132.
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: kelompok gramedia.
- Ashadi, N. R. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Base Learning Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Anak PAUD pada Pembelajaran Agama Islam. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 64.
- Audina, W. S. (2022, juli Kamis). Retrieved from <https://dqlab.id/>: <https://dqlab.id/>
- Audy, Y. M. (2019). *Penggunaan Teknik Permainan Detektif Berbasis Media Kartu dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis Niveau A1 Junior* (Doctoral dissertation, Universitas Indonesia).
- Awaludin, Buwono, S., Wiyono, H., Aminuyati, & Atmaja, T. S. (2022). Motivasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 11 Pontianak . *Jurnal Kewarganegaraan*, 3080.

- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Indonesia: Guepedia.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran*. Padang: Guepedia.
- Debby Yuliana Sinaga, D. S. (2025). Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 320.
- Djamaluddin, A., & Wardani. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. Kaafaah Learning Center.
- Elmania Alaamsyah, U. F. (2024). Implementasi Teori Behaviosristik dalam Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 122.
- Elvi Triwahyuni, R. L. (2019, December 15). *osf.io*. Retrieved from osf preprints: <https://doi.org/10.31219/osf.io/kunsh>
- Fajri, H., Zaini, M., & Zikra, I. (2023). Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Monument Tsunami Kota Sigli untuk Meningkatkan Nila-Nilai Kesejahteraan Siswa SMAN 1 Mutiara. *Education Enthusiast: Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 160.
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (p. 674). Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. (p. 80). Jawa Tengah: Penelitian dan Evaluasi Pendidikan .
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Indonesia: Health Books Publishing.
- Husna, K., & Supriyadi. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 986.
- Ichsan, R. N., & Karim, A. (2021). Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Nasabah PT. Jasa Raharja Medan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 56.

- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Jalmur, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Indonesia: Prenadamedia Group.
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, A. R., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 407.
- Karo, M. B. (2024). *Motivasi Belajar*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Kastina, N. R. (2022). Perubahan Pembelajaran IPS dalam Menghadapi Tantangan Abad 21 dan Era Revolusi Industri 4.0. *Pusat Publikasi S-1 Pendidikan IPS FKIP ULM*, 134.
- Kusnandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Indonesia: Kencana.
- Limbong, S. S. (2022). *Model Pembelajaran CTL dan RME Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Yogyakarta: Guepedia.
- Lindawati, W. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah dalam Materi Pokok Manusia Purba di Dunia Kelas X IPS SMAN 8 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Mardiah Astuti, I. S. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 707.
- Marzura, W., Darmawati, G., Okra, R., & Annas, F. (2023). Perancangan Media Pembelajaran PKN Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor di SMPN 1 Simpang Alahan Mati. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1328.
- Melynia, C. (2021). Pembelajaran Sejarah Pada Abad 21. *researchgate.net*, 3. Retrieved from researchgate.net.
- Miftahul Huda, A. F. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 70.
- Miftahussaadah, & Subiyantoro. (2021). Paradigma Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa. *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 103.
- Miskiyah, Z., & Safitri, N. L. (2023). Pengaruh penggunaan media kartu pintar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA materi ekosistem. *Al Kawnu: Science and Local Wisdom Journal*, 2(2).
- Muliyani, R., Medriati, R., & Putri, D. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SMA. *Navigation Physics: Journal of*

- Physics Education*, 6(1), 64-73.
- Mulyani, S. R. (2021). *Metodologi Penelitian*. Widina Bhakti Persada Bandung: Bandung.
- Nasution. (2006). *Asas-Asas Kurikulum*. Jakarta: Jakarta: Bumi Aksara.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2008). *Konsep & Metode Keperawatan (ed. 2)*. Indonesia: Salemba Medika.
- Padiatra, A. M. (2020). *Ilmu sejarah : metode dan praktik*. Gresik: Gresik : Jendela Sastra Indonesia Press.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7913.
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan yang Berkarakter. *KRINOK : Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 193.
- Putra, A., Harahap, T. H., & Panggabean, E. M. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Teori Belajar Behavioristik dalam Penerapan Pembelajaran. *Khazanah Pendidikan : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5-6.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo* (p. 291). Gorontalo: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Ripandani, I. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Visual Flash Card Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK PGRI 1 Cimahi* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Rizki Septa Hardhita, F. R. (2024). Survei Lingkungan Belajar (Sulingjar) Sekolah Dasar Ditinjau dari Perspektif Teori Belajar Behaviorisme Edward Lee Thorndike. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 60.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2019). Desain Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Teknologi*, 195.

- Sari, D. N., & Armanto, D. (2022). Matematika dalam Filsafat Pendidikan. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 2006.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawan, W. (2024). *Psikologi Pendidikan; Teori dan Praktik*. Ponorogo Jawa Timur: Wade Group.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 388.
- Solihah. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran. *Jurnal SAP*, 48.
- Sulistiani, D. E., Muttaqien, M., & Maryanti, S. (2023). Pengaruh media pembelajaran couple card terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 128-133.
- Sugiharni, G. A. D., & Setiasih, N. W. (2018). Validasi butir instrumen evaluasi model alkin menggunakan formula aiken. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika* (p. 31).
- Sugiono, N. A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 56.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suwandi, E. (2022). *Metodologi Penelitian*. Jakarta Selatan: PT. Scifintech Andrew Wijaya.
- Umar, H. (2003). *Metode riset bisnis : Panduan mahasiswa untuk melaksanakan riset dilengkapi contoh proposal dan hasil riset bidang manajemen dan akuntansi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uswatun Hasanah, R. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 105.
- Wahyuni, N. (2014, November Senin). <https://qmc.binus.ac.id/>. Retrieved from qmc.binus: <https://qmc.binus.ac.id/>
- Yusuf, M. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.