

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Wiliyanti, V., & Tarrapa, S. (2024). *Model pembelajaran abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ahmad, N. A., Ahmat, N., Zainuddin, M. Z., & Yusof, S. (2017). Pembaharuan Teknik Pengajaran & Pembelajaran (P&P) Subjek Sejarah dan Tamadun Melalui Aplikasi Teknologi Kreatif Keperluan Masa Hadapan. *Proceeding of International Conference of Empowering Islamic Civilization*, hlm, 176–182.
- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and psychological measurement*, 45(1), 131–142.
- Alman, A., & Nugrahaeni, N. (2022). Media Pembelajaran Pop Up Book terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 149–155.
- Alves, L., & Grané, M. (t.t.). The World of Roblox and its Deviations. *Available at SSRN 5374437*.
- Amalia, S. D. (2026). The Legal Liability of the Roblox Gaming Platform as a Foreign Electronic System Operator for Child Protection in Indonesia. *Media Hukum Indonesia (MHI)*, 4(1), 665–675.
- Annam, M. R., Maulana, I., Khoirunnisa, S. R., Baihaqi, A., Jati, R. C., Siregar, J. D. W., & Hana, A. (2025). Pengaruh intensitas bermain game Roblox terhadap motivasi belajar dan keterampilan sosial pada generasi Z umur 15-17 tahun. *Journal of Education and Technology*, 5(2), 99–104.
- Anwar, C. (2017). *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. IRCiSoD.
- Anwar, N., Romadhon, T. N., Sandro, A., & Khikmawanto, K. (2023). Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dalam mendorong kreativitas siswa. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 208–214.
- Aprillia, R., Sumaryoto, S., & Suendarti, M. (2025). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Konsep Diri Terhadap Prestasi Belajar Sejarah. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 8(2), 192–199.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisandi, L. M., Sumaryati, S., & Nurhaini, L. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akl di SMK Negeri X Sukoharjo. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 10(1).
- Azwar, S. (2022). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Pustaka pelajar.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Pustaka Pelajar.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Fadhilah, A. M., dkk. (2025). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Man 2 Karawang. *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi dan Humaniora*, 2(1), 243–256.
- Fatmawati, I. (2025). Transformasi pembelajaran sejarah dengan deep learning berbasis digital untuk Gen Z. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 5(1), 25–39.
- Fauziyah, N. (2013). Faktor penyebab kejenuhan belajar sejarah kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas XI jurusan keagamaan di MAN Tempel Sleman. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 99–108.
- Felip, M. J. C. (2023). El metaverso en parámetros educativos. *Journal of Neuroeducation*, 3(2).
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian kuantitatif: Uji reliabilitas. *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820.
- Gage, N. L., & Berliner, D. C. (1984). *Educational Psychology*. Houghton Mifflin.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23*.
- Hadjar, I. (1996). Dasar-dasar metodologi penelitian kuantitatif dalam pendidikan. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- 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.
- Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A systematic review on the use of roblox in learning. *Education Sciences*, 13(3), 296.
- Hanief, Y. N. (2017). *Statistik pendidikan*. Deepublish.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin psikologi*, 27(2), 187-203.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 259334.
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1377–1384.
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Kompri, M. P. I. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif guru dan siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Levene H. (1960). Robust test for equality of variances. *Contributions to Probability and Statistics: Essays in Honor of Harold Hotelling*, 278–292.

- Marisyah, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1514–1519.
- Mubaroq, Y. P. (2025). Dampak Game Online Roblox Terhadap Motivasi Belajar Siswa Studi Kasus di SD Negeri Setia Darma 04. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 273–284.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486–497.
- Nazir, M. (2022). *Metode penelitian* (R. Sikumbang (ed.)). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nur Haq, A. M. M. (2025, Agustus 13). *Roblox catat 111 Juta pengguna aktif Q2 2025 di tengah isu pemblokiran*. GoodStats.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji normalitas gain untuk pemantapan dan modul dengan one group pre and posttest. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Rabbani, S. A., & Jasjfi, E. F. (2024). Augmented reality pada pameran temporer Dr. Wahidin di museum Kebangkitan Nasional. *Deskomvis: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media*, 5(3), 129–142.
- Reken, F., Junita, A., Hallatu, Y. A., Rosmita, E., Welly, W., Hwihanus, H., Sya'ban, M. F., Radianto, A. J. V., Akbar, W. K., & Yusnita, Y. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Padang: CV. Gita Lentera.
- Rahmadani, N. R., Amelia, R., Putri, S. A., Ramadhannia, R. N., Putra, R. M., Pratiwi, M. G., Lestari, N., & Sunaryo, S. (2025). Tinjauan Yuridis Tanggung Jawab Orang Tua Dalam Pencegahan Kejahatan Siber Terhadap Anak Dibawah Umur Dalam Penggunaan Aplikasi Game Roblox. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(6), 8643–8650.
- Riduwan, M. B. A. (2022). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, H. W. (2015). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397.
- Sinar, T. S., Budiman, M. A., Ganie, R., & Rosa, R. N. (2023). Students' perceptions of using Roblox in multimodal literacy practices in teaching and learning English. *World Journal of English Language*, 13(7).
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, S. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono, S. (2022). *Metode penelitian & pengembangan research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Suprianto, S., & Yuliantri, R. D. (2025). Application of gamification in history learning: Its impact on students' motivation and understanding of historical concepts. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial*, 8(1), 186–196.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(2), 186–196.
- Syaddad, I. A., & Putri, D. I. I. (2021). *Teori Belajar Behaviorisme (dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-tookohnya)*. Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(01).
- Utami, N. K. Y., Giri, K. R. P., & Trisna, N. M. S. W. (2025). Implementasi SDGs Poin 4 melalui Pelatihan Literasi Digital Kreatif Peningkatan Kualitas Pendidikan di SMPN 3 Blahbatuh, Gianyar. *Jurnal Lentera Widya*, 7(1), 44–58.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Wajdi, H. F., dkk. (2024). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Penerbit Widina.
- Widana, I. W., & Muliani, N. P. L. (2020). *Uji persyaratan analisis*. Klik Media.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- Wulandah, S., Hufad, A., & Sulistiono, E. (2023). Urgensi kurikulum merdeka dalam pembelajaran sosiologi pada pendidikan abad 21. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 1(1), 59.