

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L., & Wahyuni, S. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Penerbit Ombak.
- Amini, SR; Sikumbang, N. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi pada Siswa. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2781–2787.
- Azis, A., Nur, S., Hermawan, R., Pratama, Y., & Rahmawati, S. A. (2023). Pelatihan In House Training (IHT) pada Guru Sekolah Dasar Negeri di Wilayah Dinas Pendidikan Kembaran. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(2), 156–167.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Choirunisa, M. N. (2025). *Penggunaan Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Teks Eksposisi Dalam Kurikulum Merdeka Di Smp 17 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2024/2025*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Dairu, A. L., Mulyani, S., & Manggi, N. O. (2025). Pentingnya persiapan mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Didache: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 7(1), 210–222. <https://doi.org/10.55076/didache.v7i1.551>
- Erisyah, N., & El-yunusi, M. Y. M. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Ceramah dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di SD Al-Ishlah Rejeni Sidoarjo. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 3215–3227.
- Fajri, H. (2023). Education Enthusiast : Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Monument Education Enthusiast : *Education Enthusiast: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(4), 159–174. <https://journal.unigha.ac.id/index.php/EE/article/viewFile/1258/1012>
- Feriansyah, Z. H., & Titaley, A. G. (2025). Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman melalui Media ZEP Quiz. *E-Journal Laterne*, 14(2).
- Fitriani, S., & Kurniawan, N. (2023). Fun Learning Metode Pembelajaran Baru Yang. *Jurnal Pendidikan Dan Literasi Madrasah Ibtida'iyah*, 2(1), 12–20.
- Hamidah, N. S., & Hakim, R. J. (2023). Peran Sosial Media Atas Perilaku Konsumtif Belanja Bagi Ibu Rumah Tangga Di Desa Lebaksari Kec. Parakansalak. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 682–686.
- Handoyo, T., & Ani. (2025). Teori Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Dan Kewarganegara Indonesia*, 2(4).
- Hara, M. K., & Carmentalakua, A. (2023). Perancangan Game Edukasi Pengenalan Benda-Benda Adat Pada Anak Tk. *SATI: Sustainable Agricultural Technology Innovation*, 10–18.
- Izmala, A., Yusuf, D., Meilisa, & Iskandar, S. (2025). Peran Guru Dalam Mendorong Inovasi Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 292–302.
- Khaidir, C., Ramadhani, A. R., Angriani, D., Islam, U., Imam, N., & Padang, B.

- (2025). Pengembangan Alur Tujuan Pembelajaran dan Modul Ajar pada Kurikulum Merdeka di MAN 2 Padang. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 3(2).
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game : Manfaat , Tantangan , dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1–6.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. SAGE Publications.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Journal on Education*, 5(4), 13484–13497. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2356>
- Muslimin. (2025). Analisis Pemanfaatan Zep Quiz Berbasis Gamifikasi sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1).
- Naashir, F. A., & Hindun. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 17 Jakarta. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 289–294.
- Nasirun, M., Yulidesni, & Daryati, M. E. (2019). Studi Kemampuan Mengajar Peer Teaching Mahasiswa Semester V Program Studi S1 Pendidikan Guru Paud Tahun Ajaran 2018/2019 Fkip Universitas Bengkulu. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5(2), 73–83.
- Ningsih, N. W., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Zep Quiz untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 33529–33537.
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran teknologi dalam dunia pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 81–85.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. LPP Unismuh Makassar.
- Pontoh, R. A. J. (2025). *Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 1 Momunu Kabupaten Buol Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Kependidikan (FTIK) Sulawesi Tengah*. UIN Datokarama Palu.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., & Jannah, M. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan : Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 299–305.
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Education*, 4(3), 131–139.
- Putri, N. S., & Soeparno. (2024). Analisis Implementasi Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka Pada Elemen Desain Permodelan Bangunan Di Smkn 1 Sidoarjo. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 10.
- Rachmawati, T., & Daryanto. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Penerbit Gava Media.
- Rahayu, N. P. W., & Wati, N. N. K. (2025). Penerapan Zep Quiz Sebagai Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 297–310.

- Rahmawati, S. E., Utama, Sutopo, A., Fuadi, D., & Minsih. (2022). Proses Pembelajaran Tematik Blended Berbasis Youtube Era Pandemi Covid - 19 di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7007–7019.
- Ramadhan, M. F., Nurafifah, P., Navelia, O., Zainul, M., & Rismansyah, N. (2025). Penerapan Metode Ceramah Bervariasi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran PAI Kelas V SDN Sumberjaya 3. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(3).
- Renaningati, A. L., Wulandari, I. D., & Amirudin, H. H. (2024). Tantangan Dan Inovasi Dalam Pembelajaran Sejarah: Menyusun Strategi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Sindoro Cendikian Pendidikan*, 5(2).
- Ridho, M., & Salito. (2025). Makna Kegiatan Akhir Pembelajaran Bagi Guru dan Siswa : Sebuah Pendekatan Kualitatif. *Jurnal Akuntansi Menejemen Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 206–218.
- Safitri, E. M., Prihandono, T., & Bektiarso, S. (2023). In House Training : Peningkatan Kompetensi Guru Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3485–3491.
- Santosa, Y. B. P., & Hidayat, F. (2020). Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *Sindang Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(2).
- Sari, C. N., Sutini, & Prasetyo, A. (2025). Gamify Your Learning : Pengaruh Zep Quiz Sebagai Digital Learning Media Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa UPT Smpn 2 Gresik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 464–472.
- Sartimah, S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19108–19116.
- Sugiyono. (2024). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Penerbit Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sutarsih, W., & Haryati, T. (2024). Peran Digitalisasi Sekolah Terhadap Mutu Pendidikan. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 288–295.
- Syamrin, A., Sabara, U. N., Septiani, M., Pratiwi, T. N., Yamin, M. R. A., & Darman. (2026). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukatif Pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Kelas XI SMK Negeri 6 Kendari. *..Jurnal Penelitian Ilmu - ILMU SOSIAL*, 3(7), 195–206.
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101–110.
- Wibowo, A. E. (2021). *Metodologi Penelitian Pegangan untuk Menulis Karya Ilmiah*. Penerbit Insania.
- Widyaningrum, D., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., Ardiansyah, Y. E., & Prasasti, F. A. M. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Zep Quiz Pada Pembelajaran Informatika di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Wijaya, F. R., Lubis, F. A. R., Siregar, M. N. S., & Batubara, A. A. F. (2025).

Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait. *Jurnal Edukatif*, 3(2), 271–276.