

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, D. E. (2018). Penerapan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 4.
- Amalia, S. L., Ayuningtyas, T. R., & Adzkiyak. (2020). Pengembangan Media Flip Bookberbasis Peninggalan Megalitikum Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Pm Smk Trunojoyo Jember Ajaran 2018/2019. *Sandhyakala : Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*.
- Ardiana Sari Dangu, I. K. (2022). Sejarah Pendidikan Indonesia Awal Kemerdekaan Tahun 1945-1950. *JIP (Jurnal Inovasi Penelitian)*, 4718.
- Asrori, M. (2013). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 165-166.
- Cahyono, Y. D. (2015). E-Learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Penelitian*, 103.
- Dalam Setiawan, D., & Lenawati, M. (2020). Peran Dan Strategi Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Journal Of Computer, Information System, & Technology Management*, 1-7.
- Dismas Irnawan, A. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Materi Virus Sebagai Media Pembelajaran Di SMA Negeri 2 Lembor Selatan. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 376.
- Fitri Marisa, T. M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan. *JOINTECS (Journal Of Information Technology And Computer Science)*, 220.
- Hamdani. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Handoyono, N. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Electronic Fuel Injection. *INVOTEK : Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(2), 107-116.
- Hardiyati, M. (2020). Sejarah Perkembangan Ilmu Dunia Barat. *Prosiding Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 12.
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran. *JOEAI (Journal Of Education And Instruction)*, 58.

- Iyus Jayusman, O. A. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 14.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Kebudayaan Dan Kebudayaan Massio*, 1.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *TICOM*.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Lestari, W. A., & Maulani, Y. (2021). Generasi Milenial Yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (Society 5.0 Dan Revolusi Industri 4.0) Di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Prosiding Seminar Manajemen SI*, 1-6.
- Mardinal Tarigan, N. O. (2022). Sejarah Peradaban Islam Dan Peradaban Arab Pra Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5665.
- Melisa Prawitasari, S. H. (2021). Retrogresi Penggunaan Media Daring Dalam Pembelajaran Sejarah Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education And Development*, 173 - 174.
- Menurut Safrin, S., & Sari, S. R. (2018). Pola Penggunaan Media Baru Di Kalangan Generasi Milenial. *Komunika*, 2.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 176.
- Noormawanti. (2021 : 321). Perspektif Ibnu Khaldun Tentang Sejarah Pendidikan Islamdi Indonesia. *EDUGAMA : Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 321.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Pristiana. (2022). Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model Gamification Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di Smk Negeri 2 Bengkulu Utara. *E-Repository Perpustakaan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.*, 35-37.
- Putra, F. J., Utomo, S., Rachmanto, A. D., & Budiarto, S. (2021). Aplikasi Quiz Dengan Konsep Gamification Berbasis Web Menggunakan Ruby On Rails & React.Js. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2.
- Ramdani, A. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan : Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian*

Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 6(3), 433-440.

- Ritonga, R. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Intruksional Atletik Berbasis Aplikasi Android Studio Dan Adobe Animate Tahun 2020. *Doctoral Dessertation, UNIMED* .
- Rusmin, M. (2021). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Gender Di Madrasah Aliyah Kabupaten Kepulauan Selayar. *JIP (Jurnal Inspiratif Pendidikan)*, 23.
- Sanjaya, J. K. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learningteknik Jigsaw Pada Siswa Kelas X IPS.3 SMA Hutamatahun Ajaran 2019-2020. *Jurnal Keguruan UNISA Kuningan*, 11.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah : Dari Pragmatis Ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya*, 9.
- Sephia Rahayu Purnama, S. W. (2022). Pengembangan Aplikasi Geometry Of Mathematics (Geomathics) Dengan Metode Gamifikasi Untuk Mengatasi Learning Loss Pasca Pandemi. *Jurnal Koulutus*, 10.
- Shafira Ayu Restu Anjani, F. N. (2022). Membangun Aplikasi Gamylish Dengan Menerapkan Metode Gamification Untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ikraith-Informatika*, 156.
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 313.
- Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi Untuk Menarik Dan Memotivasi : Penggunaan Gamifikasi Saat Ini Dan Kedepan.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. In *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (P. 297). Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostiana. (2016). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Sutan Muda Sagala, M. H. (2022). Pendidikan Sejarah Serta Problematika Yang Dihadapi Di Masa Kini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1922.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015 : 190). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Telnologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 190.

- Titin Kurnia Bungsu, M. V. (2019). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal On Education*, 383.
- Wicaksono, L. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 10.
- Widiastika, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1) 47-64.
- Yanto, D. T. (2019 : 75). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran. *Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 75.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran rangkaian listrik. *jurnal inovasi vokasional dan teknologi*, 77.