

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Leo. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah SMA Berbasis Pendidikan Karakter Di Solo Raya*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol. 18. No. 4. Hal. 418.
- Asmara Y, 2019, *Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual*, Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora, Vol, 2, No,2,.doi: <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>., Hal, 106.
- Amiruddin, Andi.dkk. 2016. *Keragaman Media dan Metode Pembelajaran dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum 2013 pada tiga SMA Negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016*. Indonesian Journal of History Education. Vol. 4. No. 3. Hal. 9.
- Adam Stefi, dkk. 2015 *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. Jurnal CBIS,. Vol. 3. No .2. Hal. 79
- Astuti Yuni Indah, dkk. 2018. *Perbedaan Motivasi Belajar Warga Belajar Perempuan dan Laki-Laki dalam Mengikuti Pendidikan Kesetaraan Paket C*. Jurnal of Nonformal Education and Community Empowerment. Vol., 2. No. 1. Doi:10.15294/pIs.v2i1.23311. Hal. 60
- Emda Amma, 2017, *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Jurnal Lantanida, Vol,5, No, 2 , Hal, 176-177.
- Isnarto, dkk. 2017. *Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah*. Jurnal Profesi Keguruan. Vol. 3. No. 2. Hal. 244-245.
- Indriyani Leni. 2019. *Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa*. Jurnal Prosiding Vol. 2. No. 1. Hal. 19.
- Kahar Irsan. 2018. *Pengaruh Motivasi dan minat belajar siswa kelas X terhadap Hasil Belajar Servis atas Bola Voli SMA Negeri 18 Luwu*. Hal. 6
- Kartini Putri Vidya. 2022. *Penerapan Game Based Learning berbasis Game Educatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Kota Jambi*. Skripsi FKIP Universitas Jambi.
- Milawati. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Maulidina Arbayu Mochammad., dkk. 2018. *Pengembangan Game Based Learning Berbasis Saintifik Pada Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Jinotep. Vol. 4. No. 2. Hal. 114.
- Nasrah, Muafiah A. 2020. *Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa*

- Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Riset Pendidikan Dasar. Vol. 3. No. 2. Hal. 209*
- Naz, A. A., & Akbar, R.A. 2008. *Use of Media for Effective Instruction its Import Ance: Some Consideration. Journal of Elementary Education A Publication N of Deptt. Of Elementary Education IER, University of the Punjab. Vol. 18, 35-40.*
- Oktiani Ifni,. 2017. *Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. Jurnal kependidikan. Vol. 5. No. 2. Doi:https://doi.org/10.24090/jk.v5i2. 1939. Hal. 224.*
- Ricardo, Meilani Intansari Rini, 2017. *Impak minat dan motivasi belajar terhadap Hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol. 2. No. 2. Hal. 192*
- Rizaldi Putri V, dkk. 2021. *Pemanfaatan Penggunaan Ice-Breaking pada Website Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran. Hal. 321.*
- Sapriyah, 2019, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Pendidikan Sosiologi, Pips,. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Hal. 470.*
- Salahuddin. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X di SMANegeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal Pendidikan M Andala. Vol. 1. Hal. 116.*
- Sunadi Lukman, 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. Jurnal Pendidikan Ekonomi I. Vol,. 1. No.1 . Hal. 5*
- Suyanti. 2017. *Analisis Pelaksanaan Pendidikan Karakter di SMKN 1 Wonosari (Studi Pada Pembelajaran Sejarah). Jurnal Artefak. History and Education. Vol. 04 Nomor 1.*
- Suharni, Purwanti, 2018. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Bimbingan dan Konseling. Vol,. 3. No. 1. Hal. 138.*
- Sari Nurdiana Wann, dkk,. 2021. *Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1. Jurnal Inovasi Penelitian. Vol. 1. No. 11. Hal. 2257*
- Suparlan. 2020. *Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI. Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan. Vol. 2. No. 2. Hal. 303.*
- Sa'diyah Ilmatu,. dkk. 2021. *Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI*

Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. Jurnal Publikasi Pendidikan. Vol. 11. No. 3. Hal. 2

01.

Tafonao T. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.* Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2, No. 2. Hal. 104-105.

Tarigan Darmawaty,. Siagian Sahat. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi.* Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan. Vol.2. No. 2,. Hal. 189.

Yaumi, M., Damopolli., & S. Sirate, S. F. (2016). *Modul Teknologi Pendidikan: Integrasi Pembelajaran Blended dalam Mata Kuliah Umum dan Matematika* Makassar: LP2M UIN Alauddin.

Winatha Redy Komang, Setiawan Dedy Made, 2020. *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar.* Jurnal Pendidikan & Kebudayaan. Vol. 10. No. 3. Hal.200.

Zahro M, dkk, 2017, *The Implementation of the Character Education In History Teaching,* Jurnal Historica, Vol, 1, No, 225-4673. Hal, 4-5.

Zaki Ahmad, Yusri Diyan, 2020, *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA SWASTA DARUSSA'ADAH Kec. Pangkalan Susu.* Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol, 7, No . 2, doi:<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>. Hal, 813.