

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bintarto, R.(1977). *Pengantar Geografi Kota*. Yogyakarta: Spring.
- Boang M. J. *et al.* (2022) Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), pp. 80–86. Available at: <https://doi.org/10.34007/PPD.V1I1.174>.
- Burke, B. (2014). Gartner Redefines Gamification - Brian Burke. Retrieved from blogs.gartner.com/brian_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/
- Darsono. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : IKIP Press.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Diana. P. S. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Zenius Terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 16 Kota Bekasi*
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Fandani, P. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Pahamiy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Geografi Kelas XII IPS SMAN 31 Jakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta
- Gagne, R. M. (1975). *Essentials of Learning for Instruction*. New York: Expanded Edition, Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik, O. (2005). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Kapp, K. M. & Cone, J. (2012). *What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning*. Retrieved from *What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning*: <http://karlkapp.com/articles/>

Karlina, L. *et al.* (2021). Faktor Kesulitan Belajar Geografi Siswa Sma Negeri Di Kota Banjarmasin. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)* 1, no. 2: 26–35. <https://doi.org/10.20527/pakis.v1i2.4005>

Marinda, Y. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Menjahit Gaun Pada Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana Di SMK Diponegoro Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/53665/>

Miftah M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran. *Jurnal KWANGSAN* Vol. 1-Nomor 2, Desember 2013.

Murthadha, M. (2017). *Perbandingan penggunaan aplikasi quipper school dan edmodo terhadap hasil belajar pada materi jaringan hewan di kelas XI MIA SMA Negeri 11 Makassar*. 1–135.

Nofrion, N. (2018). Karakteristik Pembelajaran Geografi Abad 21. *INA-Rxiv*. <https://osf.io/preprints/inarxiv/kwzjv/>

Nurfitriana, & Zulfah. (2020). *Penerapan E-Learning dengan Aplikasi Zenius untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Kampar Utara*. 03(01), 62–75.

Nurlaily, *et al.* (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMAN 5 Malang <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/1731/1338>

Poerbakawatja, S., & Harahap, H. (1982). *Ensiklopedia Pendidikan*. Jakarta: Gunung Agung.

Ramadhan, M. B. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Virtual Tour* Terhadap

Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas X IPS Pada Materi Hidrosfer di SMAN 54 Jakarta. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta

Ratniati & Rofiqoh. H. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan *Platform Genially* Pada Materi Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar Tahun Ajaran 2021/2022 <https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1337/877>

Ribkhwati, *et al.* (2012). *Ilmu Kealaman Dasar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Rosyad, R. A. (2017). Kualifikasi Pemimpin Lembaga Pendidikan Formal, Non Formal Dan Informal Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*. <https://doi.org/10.24090/jimrf.v6i1.2748>.

Rusman. (2011). *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Serly, W. & Endra M. S. (2019) Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019.

Setiawan, A., & Sutedjo, A. (2016). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Materi Pokok Persebaran Flora Dan Fauna Di Indonesia Dan Dunia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 4 Sidoarjo Tahun Ajaran 2016/2017*.

Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sudjana. (2015). Pendidikan Non-Formal Wawasan Sejarah Perkembangan Filsafat Teori Pendukung Azas. *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumaatmadja, N. (2001). *Metode Pembelajaran Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Umar, H. (2003). *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

