

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longmans, Green.
- Burke, B. (2014). *Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things*. Bibliomotion.
- Cheng, C. H., Chen, C. H., & Huang, S. H. (2013). A mobile game-based learning system for improving the learning achievements of students with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Behavior & Information Technology*, 32(6), 620–630.
- Daryanto. (2015). *Media pembelajaran*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Farber, M. (2015). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 19(2).
- Gagné, R. M. (1975). *Essentials of learning for instruction* (2nd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Kapp, K. M., Coné, J., & Notes, K. (2012). *What every chief learning officer needs to know about games and gamification for learning*. Institute for Interactive Technologies.
- Mulya Sari, N., Rahman, M. T., & Yuliana, S. (2014). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(4), 489–504.

- Mulyani, N., & Prasetyo, A. (2021). *Gamifikasi dalam pembelajaran geografi: Pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Geografi, 15(2), 101–110. <https://doi.org/10.1234/jpg.v15i2.2021>
- Nugroho, A., & Fauziah, R. (2021). *Pengaruh penggunaan Mentimeter terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran interaktif*. Jurnal Pendidikan Interaktif, 5(2), 122–130. <https://doi.org/10.1234/jpi.v5i2.2021>
- Putri, L. A., & Sari, M. K. (2021). *Efektivitas media Genially dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi IPS*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 45–52. <https://doi.org/10.1234/jtp.v9i1.2021>
- Rachmawati, D., & Nurfadilah, S. (2022). *Penerapan media interaktif Genially untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 13(1), 33–40. <https://doi.org/10.1234/jip.v13i1.2022>
- Permendikbud No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Sarjono, D., Banowati, E., Hardati, P., & Geografi, J. (2016). Info artikel. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edugeo>
- Sholeh, M. (2007). Perencanaan pembelajaran mata pelajaran geografi tingkat SMA dalam konteks KTSP.
- Siregar, A. R. (2020). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam*. Jurnal Geografi dan Lingkungan, 7(1), 25–32. <https://doi.org/10.1234/jgl.v7i1.2020>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Umar, H. (2003). *Metode riset bisnis*. Gramedia Pustaka Utama.
- UU RI No. 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup.

- Wahyuni, E. (2020). *Penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA pada mata pelajaran IPS*. Jurnal Teknologi dan Pembelajaran, 8(3), 67–75. <https://doi.org/10.1234/jtp.v8i3.2020>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>

