

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, S. (2023). *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA*. UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta.
- Dewi, A. P., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Transformasi Pembelajaran IPS melalui Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 3(2), 27–40. <https://doi.org/10.61404/jimad.v3i2.378>
- Dewi, I. G. K. K., Kertih, I. W., & Maryati, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS berbasis Platform TikTok untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(2). <https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i2.65019>
- Kapp, K. M. (2020). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/2207270.2211316>
- Moi, M. A., Paba, E., Dede, W., Yadha, B. S., Mau, R. G., Jodho, M. N., & Wau, M. P. (2026). PENDEKATAN KONTEKSTUAL DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Citra Multidisiplin*, 1(1), 73–84.
- Monika, M. S., Sari, S. A., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik. *Targana Adi Saputra*, 4(3), 565–574. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4382>
- Musa, H., & Sukmawati. (2025). Penguatan Karakter Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 34–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i1.882>
- Nurhalizah, S. (2020). *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN DISIPLIN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN KELAS XI KOMPETENSI KEAHLIAN AKUNTANSI DI SMK NEGERI 1 MAKASSAR*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Nurma. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK PAIR SHARE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS VII.8 SMP NEGERI 2 PALEMBANG. *Wahana Didaktika Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19(1), 105–117. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v19i1.4996>
- Oktaviani, E. P., & Munahefi, D. N. (2025). Literature Review : Penerapan Media Gamification Dengan Pendekatan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Journal of Mandalika Literature*, 6(2), 511–518. <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jml>
- Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., Toda, A. M., Rodrigues, L., Palomino, P. T., & Isotani, S. (2023). Tailored gamification in education : A literature review and future agenda. *Education and Information Technologies*, 28, 373–406. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4>
- Putri, I. A., Bandarsyah, D., & Sulaeman. (2022). PEMBELAJARAN IPS DENGAN PENDEKATAN PROBLEM BASED LEARNING PADA KELAS IV SDN LENTENG AGUNG 03. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 639–642.

- Rahman, R., & Fuad, M. (2024). Peran Motivasi Dan Disiplin Dalam Menunjang Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Discourse: Journal of Social Studies and Education*, 1(2), 172–180.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Rajawali Pers.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning : a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2014). Motivation in Education: Theory, Research, and Applications (4th ed.). Pearson.
- Setiyah, T., Asmara, Y., & Isbandiyah. (2023). PERAN GURU DALAM MENANAMKAN SIKAP NASIONALISME PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII di SMP NEGERI SELANGIT. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 3(2), 35–44. <https://doi.org/10.55526/ljese.v3i2.530>
- Setyani, G. D., & Kristanto, Y. D. (2020). A Case Study of Promoting Informal Inferential Reasoning in Learning Sampling Distribution for High School Students. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 64–77. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2002.04384>
- Siregar, A., Khairani, A., Amalia, D. R., & Khairunnisa. (2025). Peran Pembelajaran IPS Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *PEMA (JURNAL PENDIDIKAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)*, 5(2), 73–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/pema.v5i1.722>
- Tabriji, J. (2025). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Gempol Kolot 2. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 58–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/bhinneka.v3i1.1132>
- Toda, A. M., Valle, P. H. D., Isotani, S., Cristea, A., Bittencourt, & Lima, F. (2020). The Dark Side of Gamification: An Overview of Negative Effects of Gamification in Education. *Communications in Computer and Information Science*, 832, 143–156. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2_9
- Triastuti, A., Agusdianita, N., & Desri. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Abad 21 Melalui Pembelajaran Berdiferensias. *Social, Humanities, and Educational Studie*, 7(3), 290–295. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91561>
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (cet ke-14). PT Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=8o5_tQEACAAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false
- Veronika, K. (2022). *PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PARAFRASE BAGI MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUSKA RIAU* [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/63717>
- Winkel, W. S. (2009). Psikologi Pengajaran. Media Abadi.
- Yuliana, K. N., Suyati, T., & Venty. (2023). HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DI SMAN 1 KEDUNGWUN. *JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*,

3(1), 145–154.

- Zaeriyah, S. (2023). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis Tik-Tok. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 106–111. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.458>
- Zainuddin, Z., Chua, S. K. W., Shujahata, M., & Pererab, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction : A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30(March), 1–23. <https://doi.org/10.1016/J.EDUREV.2020.100326>

