

DAFTAR PUSTAKA

- Adl-Amini, K., Völlinger, V. A., & Eckart, A. (2024). Implementation quality of cooperative learning and teacher beliefs—a mixed methods study. *European Journal of Psychology of Education*, 39(3), 2267-2281.
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475-1484.
- Aldalur, I., & Perez, A. (2023). Gamification and discovery learning: Motivating and involving students in the learning process. *Heliyon*, 9(1).
- Almulla, M. A. (2023). *Constructivism learning theory: A paradigm for students' critical thinking, creativity, and problem solving to affect academic performance in higher education*. *Cogent education*, 10(1), 2172929.
- Amabile, T. M., & Pratt, M. G. (2016). The dynamic componential model of creativity and innovation in organizations: Making progress, making meaning. *Research in organizational behavior*, 36, 157-183.
- Amany, D., & Desire, A. (2020). Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 1(1), 48-55.
- Anam, S., Abidin, U. K., & Rasidi, R. (2024). Gamifikasi dalam Pembelajaran; Membangun Kreativitas dan Kolaborasi Peserta didik. *Academia Publication*.
- Azka, D. N., Sukadi, S., & Rahayu, S. (2024). Implementasi QuizWhizzer menggunakan metode gamification untuk meningkatkan hasil pembelajaran dalam membangun sistem utilitas terhadap kompetensi KGSP di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 4(1), 41-52.
- Baah, C., Govender, I., & Subramaniam, P. R. (2024). Enhancing learning engagement: A study on gamification's influence on motivation and cognitive load. *Education sciences*, 14(10), 1115.
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K-12 education: A systematic literature review. *British journal of educational technology*, 55(1), 34-70.
- Do, H. N., Do, B. N., & Nguyen, M. H. (2023). *How do constructivism learning environments generate better motivation and learning strategies? The Design Science Approach*. *Heliyon*, 9(12).
- Doolittle, P., Wojdak, K., & Walters, A. (2023). Defining active learning: A restricted systematic review. *Teaching and Learning Inquiry*, 11.
- Eksantoso, S. (2024). Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dalam Mengejar Ketertinggalan Menuju Indonesia Maju. *Syntax Idea*, 6(4), 1964-1972.

- Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). *Implementation of jean peaget's theory of constructivism in learning: A Literature Review. Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(3), 394-401.
- Fan, M., & Cai, W. (2022). How does a creative learning environment foster student creativity? An examination on multiple explanatory mechanisms. *Current Psychology*, 41(7), 4667-4676.
- Fan, M., & Cai, W. (2022). How does a creative learning environment foster student creativity? An examination on multiple explanatory mechanisms. *Current Psychology*, 41(7), 4667-4676.
- Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Peserta didik dalam Konteks Zone of Proximal Development. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 109-122.
- Firmansyah, H. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah terhadap berpikir sejarah peserta didik. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 7704-7714.
- Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akhiriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, & Mardiana Andarwati. (2022). Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 7(1), 219–228.
- Goodwin, J. R. (2024). What's the difference? A comparison of student-centered teaching methods. *Education Sciences*, 14(7), 736.
- Grabner-Hagen, M. M., & Kingsley, T. (2023). From badges to boss challenges: Gamification through need-supporting scaffolded design to instruct and motivate elementary learners. *Computers and Education Open*, 4, 100131.
- Grøndahl Glavind, J., Montes De Oca, L., Pechmann, P., Brauner Sejersen, D., & Iskov, T. (2023). Student-centred learning and teaching: a systematic mapping review of empirical research. *Journal of Further and Higher Education*, 47(9), 1247-1261.
- Herlina, L., Surur, S., Adawiyah, A. A., Fitrasah, R., & Cindy, A. H. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran. *Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah*.
- Huang, W. H. Y., & Soman, D. (2013). Gamification of education. *Report Series: Behavioural Economics in Action*, 29(4), 37.
- Indayani, E., & Hartini, S. (2024). ANALISA MODEL PEMBELAJARAN STUDENT CENTRED LEARNING. *Psikologi Prima*, 7(2), 180-189.
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173-183.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

- Kerimbayev, N., Umirzakova, Z., Shadiev, R., & Jotsov, V. (2023). A student-centered approach using modern technologies in distance learning: a systematic review of the literature. *Smart Learning Environments*, 10(1), 61.
- Kukkonen, T., & Bolden, B. (2022). Nurturing creativity in the visual arts classroom understanding teacher strategies through Amabile's componential theory. *Canadian review of art education*, 49(1), 46-62.
- Lestari, W., & Djeni, D. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Wordwall dan Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12(1), 49-59.
- Li, J., & Xue, E. (2023). Dynamic interaction between student learning behaviour and learning environment: Meta-analysis of student engagement and its influencing factors. *Behavioral Sciences*, 13(1), 59.
- Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. *Educational technology research and development*, 72(2), 765-796.
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in psychology*, 14, 1253549.
- Li, R., Cevikbas, M., & Kaiser, G. (2024). *Mathematics teachers' beliefs about their roles in teaching mathematics: orchestrating scaffolding in cooperative learning*. *Educational Studies in Mathematics*, 117(3), 357-377.
- Li, Y., Kim, M., & Palkar, J. (2022). Using emerging technologies to promote creativity in education: A systematic review. *International Journal of Educational Research Open*, 3, 100177.
- Mahbubi, M. & Homaidi. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-9.
- Maki, P. L. (2023). *Assessing for learning: Building a sustainable commitment across the institution*. Routledge.
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Peserta didik. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327-335.
- Maulidan, A. C., Saripudin, D., & Supriatna, N. (2025). Implementasi Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 16 Kota Bandung. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 9(1), 59-73. <https://doi.org/10.29408/fhs.v9i1.28057>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*; 2014; 3 Thousand Oaks.

- Mislia, Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta didik. *EDU RESEARCH*, 6(1), 461-470.
- Moleong, L. (2022). Metode Penelitian Kualitatif: Edisi Kedua. *Bandung. Rosdakarya*.
- Muhtarom, H. & Firmansyah, I. A. (2021). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Nilai-nilai Sejarah Lokal Sebagai Identitas Bangsa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 116-130.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 30.
- Mu'minah, I. H. (2021). Studi literatur: pembelajaran abad-21 melalui pendekatan steam (science, technology, engineering, art, and mathematics) dalam menyongsong era society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 584-594).
- Nuriyani, R., Waluyati, S. A., & Dahlia, D. (2023). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar peserta didik. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(2).
- 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(1), 373-406.
- Otto, S., Bertel, L. B., Lyngdorf, N. E. R., Markman, A. O., Andersen, T., & Ryberg, T. (2024). *Emerging digital practices supporting student-centered learning environments in higher education: A review of literature and lessons learned from the COVID-19 pandemic*. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1673-1696.
- Panggabean, S. (2021). Konsep Student Center Learning Dan Teacher Center Learning. *Sistem Student Center Learning Dan Teacher Center Learning*, 1. Media Sains Indonesia.
- PANGPutri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah MahaPeserta didik Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533-540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Priyatmojo, A. (2010). Buku panduan pelaksanaan student centered learning (SCL) dan student teacher aesthetic role-sharing (STAR). *Pusat Pengembangan Pendidikan: Universitas Gadjah Mada*.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online word wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8).

- Ridiyawati, A. E., Lutfiartha, H., & Saparudin, E. (2025). Peran Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 649-658.
- Risana, F., Hadi, A. I. M., Pratama, A., Rahmah, F., & Syafe'i, I. (2025). Transformasi metode pembelajaran pendidikan agama Islam: Dari konvensional ke pendekatan student-centered learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 619-632.
- Risky, R. (2023). *Analisis Keaktifan Peserta didik Dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas X IPS MAN 1 Pontianak* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Ryan, R. M., Reeve, J., Kaplan, H., Matos, L., & Cheon, S. H. (2023). *Education as flourishing: Self-determination theory in schools as they are and as they might be*.
- Salsabila, A. (2024). Implementasi student centered learning (SCL) dalam meningkatkan prestasi Peserta didik. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 4057-4066.
- Saputra, R. W., Ridadi, K., & Abdi, K. (2024). Evaluasi Pengaruh Gamifikasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Komputasi Dan Keterlibatan Peserta didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 4(6).
- Saputri, D. M. A., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). *The Effect Of Genially Website-Based Gamification Media On History Learning Motivation: Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website Genially Terhadap Motivasi Belajar Sejarah*. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 1320-1326.
- Sarnoto, A. Z., Rahmawati, S. T., Ulimaz, A., Mahendika, D., & Prastawa, S. (2023). Analisis pengaruh model pembelajaran student center learning terhadap hasil belajar: studi literatur review. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 11(2), 615-628.
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan konsep belajar dengan gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79-86.
- Sioukas, A. (2023). *Constructivism and the student-centered entrepreneurship classroom: Learning avenues and challenges for US college students*. *Industry and Higher Education*, 37(4), 473-484.
- Subair, A. (2025). Gamifikasi Pembelajaran Sejarah. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(1), 73-84.
- Sugiyono (2015). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Sulastuti, K. I. (2024). Student Centered Learning. *Isi Press*
- Suprianto, S., & Yuliantri, R. D. (2025). Application of gamification in history learning: Its impact on students' motivation and understanding of historical concepts. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial*, 8(1), 186-196.
- Susanto, H., (2014). Seputar pembelajaran sejarah; isu, gagasan dan strategi pembelajaran. *Aswaja Pressindo*.

- Tejawati, N. L. P., & Alit, D. M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Pemahaman Peserta didik Dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA PGRI 4 Denpasar: *Implementation of Project Based Learning Model to Improve Student Creativity and Understanding in History Learning in Class XI of SMA PGRI 4 Denpasar*. Nirwasita: *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial*, 6(2).
- Thomas, N. J., & Baral, R. (2023). Mechanism of gamification: Role of flow in the behavioral and emotional pathways of engagement in management education. *The International Journal of Management Education*, 21(1), 100718.
- Triantafyllou, S. A., Georgiadis, C., & Sapounidis, T. (2025). Gamification in education and training: A literature review: SA Triantafyllou et al. *International Review of Education*, 71(3), 483-517.
- Triyoga, A., Hartati, U., Dewi, T. A., & Martinaningrum, M. (2024). Application of QuizWhizzer-based Educational Games to Improve Students' Learning Outcomes on History Lessons. *Swarnadwipa*, 8(2), 89.
- Utami, D. D., Pratiwi, H. A. B., Rakhmania, I. Z., Candra, I. R. L., & Rahmawati, I. D. (2025). Gamifikasi: Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi dalam Pembelajaran. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*.
- Vinidiansyah, A. S., Nurhaniah, N., & Andi, A. (2021). Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 172.
- Wafara, P. C. (2023). *Pemanfaatan quizwhizzer sebagai media pembelajaran berbasis web dalam kegiatan belajar online*. Madani: *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 243-252.
- Wang, Y., Wang, H., Wang, S., Wind, S. A., & Gill, C. (2024). *A systematic review and meta-analysis of self-determination-theory-based interventions in the education context*. *Learning and Motivation*, 87, 102015.
- Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. (2022). Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi. *Delsmedia*
- Widyanto, I. P., & Vienlencia, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik menggunakan Student Centered Learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 7(4), 149-157.
- Wijaya, D., & Hapsari, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA. *Journal of Modern Social and Humanities*, 1(3), 74-79.
- Wong, Z. Y., & Liem, G. A. D. (2022). Student engagement: Current state of the construct, conceptual refinement, and future research directions. *Educational Psychology Review*, 34(1), 107-138.
- Woods, P. J., & Copur-Gencturk, Y. (2024). *Examining the role of student-centered versus teacher-centered pedagogical approaches to self-directed learning through teaching*. *Teaching and Teacher Education*, 138, 104415.