

THE EFFECT OF GENIALLY WEBSITE-BASED GAMIFICATION MEDIA ON HISTORY LEARNING MOTIVATION

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBASIS WEBSITE GENIALLY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH

Dennis Mega Ayu Saputri ^{1a}, J.Priyanto Widodo ^{2b(*)}, Satrio Wibowo ^{3c}

¹²³ Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Delta, Sidoarjo

^a*dennismega99@gmail.com*

^b*prowidodo18@gmail.com*

^c*sejarahsatrio@gmail.com*

(*) Corresponding Author
prowidodo18@gmail.com

How to Cite: Dennis Mega Ayu Saputri. (2024). Pengaruh Media Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Sejarah doi: 10.36526/js.v3i2.4120

Received: 18-04-2024
 Revised : 16-04-2024
 Accepted: 24-07-2024

Keywords:

Gamification,
 Genially,
 motivation to learn history

Abstract

This study aims to determine the effect of using gamification media based on the Genially website on the motivation to learn history of class XI-1 students at SMA Negeri 1 Porong. This research is quantitative in nature using the experimental method, with a pre-experiment design of one group pre-test post-test. The population in this study were students of class XI-1 who acted as the experimental group. The average value of history learning motivation in the pre-test was 68.32, while the average value in the post-test increased to 83.51. Data analysis using the dependent T test showed a significant value of 0.00 which is smaller than 0.05, indicating a significant difference between the pre-test and post-test results. Based on these results, it can be concluded that the use of Genially website-based gamification media has a positive influence on history learning motivation. The use of gamification in education allows students to learn in a more interactive and fun way, which in turn can increase their interest and motivation towards the subject matter. The integration of technology such as Genially in history learning shows that this innovative approach can help improve learning effectiveness. The results of this study provide evidence that the use of gamification media can be an effective strategy to increase students' learning motivation, particularly in history subjects.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu metode yang mendukung peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru, melibatkan interaksi antar peserta didik dan pendidik, serta berbagai sumber informasi di lingkungan sekolah. Pembelajaran mencakup bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi terjadinya proses penerimaan pengetahuan dan keterampilan, penguasaan kemampuan, dan pengembangan sikap serta kepercayaan pada peserta didik. Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses untuk membimbing peserta didik agar dapat belajar dengan efektif (Wardana, 2019).

Kajian sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelusuri asal-usul, perkembangan, dan sumbangsih masyarakat terdahulu, beserta nilai-nilai luhurnya. Belajar sejarah sangat penting bagi siswa karena membantu mereka memperluas pemahaman tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi pada bangsa Indonesia di masa lampau (Fitri et al., 2024) Seperti yang dijelaskan oleh Wibowo et al., pembelajaran sejarah adalah proses yang bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai luhur dari peristiwa-peristiwa masa lalu kepada siswa melalui kegiatan belajar

mengajar. Interaksi yang diperlukan dalam proses ini yakni antara guru dan peserta didik dalam mempelajari dan memahami berbagai peristiwa sejarah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Tujuannya adalah untuk mengasah kecerdasan, membangun sikap, karakter, dan identitas para peserta didik.

Stigma membosankan sering kali melekat pada pembelajaran sejarah. Namun, anggapan ini dapat diubah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Dalam dunia pendidikan, dua elemen penting dalam proses belajar mengajar adalah metode pengajaran dan media pembelajaran. Metode pengajaran dan media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dan saling mendukung. Pemilihan metode pengajaran yang tepat akan menentukan jenis media pembelajaran yang paling efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu utama dalam proses belajar mengajar (Muhtarom et al., 2020). Salah satu faktor penentu tercapainya pembelajaran yang efektif adalah tingginya motivasi belajar peserta didik.

Era teknologi maju ini, pendekatan inovatif dalam pembelajaran menjadi kian penting untuk meningkatkan gairah belajar sejarah. media pembelajaran inovatif mewujudkan suasana belajar yang serius namun menyenangkan (Aziz et al., 2020). Motivasi merupakan kekuatan pendorong yang berasal dari dalam diri individu. Kekuatan ini ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi tertentu, seperti semangat, tekad, dan fokus, yang diarahkan untuk mencapai tujuan. (Emda, 2018), dapat dipupuk melalui pembelajaran sejarah yang menyenangkan dan interaktif dengan memanfaatkan permainan atau game (Febryana dan Zubaidah, 2022). Hal tersebut didukung pendapat dari Atmaja dan Widodo (2022) bahwa permainan mendorong peserta didik untuk belajar dan menjadikan belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran sebagai teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik, menurut Nurfadhillah (2021), merupakan instrumen atau sarana bantu yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan membuat pemahaman materi pelajaran lebih efisien. Fungsinya adalah agar peserta didik dapat menyerap materi dengan baik dan cepat serta meningkatkan minat mereka untuk menggali lebih dalam tentang materi yang dipelajari. Alat ini dapat berupa objek fisik atau virtual yang membantu memperjelas konsep-konsep yang diajarkan.

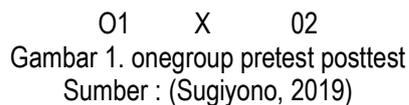
Era digital saat ini, teknologi menawarkan berbagai solusi inovatif untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam pendidikan adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat elemen – elemen game (Jusuf, 2016). Gamifikasi berbasis website genially yaitu media pembelajaran perangkat lunak yang mempunyai fitur bervariasi seperti game edukasi, konten interaktif, desain visual yang menarik, dan fleksibilitas yang tinggi, bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar terutama pada mata Pelajaran Sejarah. Hal ini sejalan dengan Widodo et al., (2023) bahwasannya fungsi gamifikasi adalah untuk mempengaruhi faktor psikologis yang memediasi hasil pembelajaran.

Dari observasi terhadap pengajar sejarah dikelas XI 1 SMA Negeri 1 Porong, terlihat bahwa penggunaan metode ceramah masih menjadi pendekatan utama yang dipilih oleh pendidik. Sebanyak 70% materi berasal dari modul, buku paket dan LKS, sementara 30% sisanya diambil dari internet untuk melengkapi informasi yang tidak tercakup dalam materi pokok. Kondisi ini mencerminkan kurangnya upaya inovatif pendidik dalam menyajikan materi kepada peserta didik yang pada akhirnya menghasilkan suasana kelas yang kurang menarik, sering kali membuat peserta didik bosan dan cenderung mengantuk. Situasi yang semacam ini dapat mengurangi motivasi peserta didik untuk belajar sejarah. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media gamifikasi berbasis website genially dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah di kelas XI 1 SMA Negeri 1 Porong ke depannya. .

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Porong, yang terletak di Jalan Bhayangkari No 12, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoarjo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa

besar pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis website Genially terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Porong. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen ini dilakukan dengan cara melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (penggunaan media gamifikasi) terhadap variabel dependen (motivasi belajar sejarah). Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental one group pre-test post-test. Desain ini melibatkan pengukuran variabel dependen (hasil belajar) sebelum dan sesudah perlakuan diberikan kepada satu kelompok sampel. Perbandingan hasil pre-test dan post-test memungkinkan peneliti untuk mengetahui efektivitas perlakuan dengan lebih akurat, karena terdapat pembandingan berupa kondisi awal sebelum perlakuan diberikan. Desain ini digambarkan dalam gambar 1.



Keterangan :

- O1 : Nilai sebelum diberi perlakuan
- O2 : Nilai setelah diberi perlakuan
- X : diberikan perlakuan

Penelitian ini melibatkan 37 siswa sebagai populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah probability sampling dengan jenis simple random sampling, yang berarti pemilihan anggota sampel dilakukan secara acak tanpa stratifikasi. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI-1 SMA Negeri 1 Porong, yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen untuk penerapan media gamifikasi berbasis website Genially pada mata pelajaran sejarah.

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, yaitu observasi, tes, dan angket. Teknik pengukuran yang digunakan adalah tes pre-test dan post-test. Tes pre-test dilakukan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum menerima perlakuan, sedangkan tes post-test dilakukan untuk mengukur kemampuan mereka setelah menerima perlakuan di kelas eksperimen. Tes awal dilaksanakan sebelum kegiatan eksperimen, dan tes akhir dilaksanakan setelahnya. Tes akhir bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan atau penurunan motivasi belajar sejarah sebelum dan sesudah penggunaan media gamifikasi berbasis website Genially. Lembar angket digunakan untuk mengukur respons peserta didik terhadap penerapan media gamifikasi berbasis website Genially. Angket adalah metode pengumpulan data dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan informasi. Menurut (Sugiyono, 2019), pertanyaan dalam angket dapat berupa pertanyaan terbuka atau tertutup dan dapat diberikan secara langsung maupun tidak langsung. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup untuk memudahkan responden menjawab dengan cepat dan membantu peneliti menganalisis data dari semua angket yang sudah terkumpul.

Penelitian ini menggunakan Skala Likert untuk mengukur angket. Skala ini, menurut Sugiyono (2019:146), digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena. Skala Likert yang digunakan terdiri dari 4 poin, yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Uji validitas dilakukan setelah peserta didik menyelesaikan soal pre-test dan post-test. Uji ini bertujuan untuk mengukur keabsahan instrumen tes. Instrumen tes dinyatakan valid jika nilai signifikansi (sig) atau $p_value < \alpha (0,05)$. Selanjutnya, seluruh data yang valid diuji reliabilitasnya untuk menunjukkan konsistensi hasil pengukuran. Instrumen dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitasnya (r_{11}) $> 0,6$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dirancang sesuai dengan Rencana Pembelajaran (RPP) dan memanfaatkan media gamifikasi berbasis website Genially untuk

materi pembelajaran Nilai-nilai Kejuangan Masa Revolusi. Pada awal kelas, peneliti memulai dengan salam dan doa, lalu mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya, peneliti mengingatkan materi yang telah dipelajari sebelumnya, memberikan sedikit motivasi, dan memberikan gambaran singkat tentang materi, cara belajar, tujuan, dan manfaat dari topik yang akan dibahas. Pada tahap inti pembelajaran, peneliti memulai dengan meminta peserta didik mengumpulkan informasi dan mempelajari materi tentang “Nilai-nilai Kejuangan Masa Revolusi” selanjutnya peneliti mengarahkan peserta didik untuk daftar ke website genially sebagai peserta didik, selanjutnya peneliti membagikan link pembelajaran gamifikasi berbasis website genially. Setelah itu peserta didik memecahkan misi pada website genially yang sebelumnya sudah dirancang oleh peneliti. Antusiasme peserta didik terlihat jelas selama proses pembelajaran di kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran gamifikasi yang diterapkan berjalan dengan lancar dan efektif.

Analisis Pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis website genially terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas XI-1 SMA Negeri 1 porong sebelumnya dihitung menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis. Analisis normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah data sampel penelitian terdistribusi secara normal. Uji normalitas dilakukan dengan SPSS versi 25 dengan menggunakan macam statistika uji Kolmogorov Smirnov.-*spasi-*

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	tatistic	f	ig.	tatistic	f	ig.
rettest	.123	37	.170	.929	7	.021
osttest	.114	37	.200	.907	7	.005

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, baik data pretest maupun posttest pada penelitian ini memiliki nilai sig > 0,05. Data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,170 dan data posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian memiliki distribusi normal atau memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 2. Hasil Tes Statistik Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
Paired Differences									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
				Lower	Upper				
Pair 1	pretest - posstest	- 12.97	4.634	.762	-14.518	-11.428	- 17.03	36 0	.000

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai probabilitas (sig) sebesar 0,000<0,05. Hal ini menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media gamifikasi berbasis website Genially terhadap motivasi belajar Sejarah siswa kelas XI-1 SMA Negeri 1 Porong. Ditolaknya hipotesis nol (Ho) dan diterimanya hipotesis alternatif (Ha) berdasarkan Tabel 2

memperkuat kesimpulan bahwa media gamifikasi berbasis website Genially memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar Sejarah siswa

Tabel 3 Nilai Rata - rata Pretest Posttest

Pretest	Posttest
68,32%	83,51%

Perbandingan hasil motivasi belajar peserta didik mata Pelajaran Sejarah sebelum dan sesudah menggunakan media gamifikasi berbasis website genially menunjukkan bahwa nilai rata rata pre-test yang didapatkan yaitu 68,32 dan post-test sebesar 83,51. Berdasarkan pada tabel 2, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar Sejarah peserta didik kelas XI-1 SMA Negeri 1 porong sebelum dan sesudah menggunakan media gamifikasi berbasis website genially mengalami peningkatan yang signifikan.

-spasi-

Tabel 4 Indikator Respon Siswa Terhadap Media

Indikator	Presentase	Katagori
Keaktifan	87%	Sangat Baik
Kemudahan	92%	Sangat Baik
Penggunaan Media	87%	Sangat Baik
Ketertarikan	85%	Sangat Baik
Rata-Rata	88%	Sangat Baik

Secara keseluruhan, menunjukkan bahwa penggunaan website Genially dalam pembelajaran sejarah memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Mayoritas responden setuju atau sangat setuju

Pembahasan

Penggunaan teknologi interaktif seperti gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 porong kelas XI 1. Penggunaan media gamifikasi berbasis website, seperti Genially, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa elemen-elemen interaktif dan menyenangkan dari gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Motivasi ini penting untuk keberhasilan jangka panjang dalam belajar, karena siswa yang termotivasi cenderung lebih berpartisipasi aktif dan memiliki keinginan kuat untuk memahami materi pelajaran.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, yang sering dianggap membosankan oleh beberapa siswa, gamifikasi menawarkan pendekatan inovatif yang dapat menghidupkan materi pelajaran. Hal ini dapat membantu siswa memahami peristiwa sejarah dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar rekomendasi untuk penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mata pelajaran lain di sekolah. Teknologi interaktif yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di berbagai bidang studi, bukan hanya sejarah. Penelitian ini mendukung pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan. Penggunaan alat-alat digital dan interaktif seperti Genially dapat memodernisasi metode pengajaran tradisional dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa masa kini.

Meskipun teknologi memiliki peran penting, peran guru tetap krusial dalam mengarahkan dan memfasilitasi penggunaan media gamifikasi. Guru perlu dilatih untuk memanfaatkan teknologi ini secara efektif dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum dengan cara yang bermakna. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip gamifikasi. Materi harus dirancang sedemikian rupa sehingga mendukung

tujuan pembelajaran sambil tetap mempertahankan unsur-unsur interaktif dan menyenangkan. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi pengaruh jangka panjang dari penggunaan media gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media gamifikasi di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda, serta memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasinya.

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan media gamifikasi berbasis website Genially, peneliti mengevaluasi tanggapan peserta didik terhadap metode pembelajaran yang baru diterapkan. Hasil respon peserta didik kelas XI-1 SMA Negeri Porong terhadap penerapan media gamifikasi berbasis website Genially diukur menggunakan angket yang diberikan peserta didik setelah pembelajaran sudah dilakukan. Angket respon terdiri dari 5 pernyataan yang menunjukkan cara siswa menggunakan media gamifikasi berbasis *website Genially* dalam proses belajar mengajar. Indikator tersebut meliputi: keaktifan, kemudahan memahami materi, penggunaan media, dan ketertarikan peserta didik. Hasil respon menunjukkan bahwa penggunaan website Genially dalam pembelajaran sejarah memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Mayoritas responden setuju atau sangat setuju bahwa website ini membuat pembelajaran sejarah lebih menarik, menantang, dan membantu pemahaman mereka. Rata-rata persentase respon adalah 88% dalam kategori sangat baik.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa media gamifikasi berbasis *website* seperti *Genially* dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, menawarkan solusi inovatif dalam pendidikan, dan membuka jalan bagi penelitian dan pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pembuktian bahwa media gamifikasi berbasis website Genially mempengaruhi motivasi belajar telah dibuktikan oleh beberapa temuan pada peneliti sebelumnya. Syahputri, et al. (2023) menyoroti bahwa media pembelajaran berbasis website Genially dalam penemuannya menghasilkan fakta bahwa pembelajaran berbantuan website Genially berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Senada dengan itu, Novitasari et al. (2024) juga menyoroti hal yang sama, namun pada penelitian ini website Genially berpengaruh pada hasil belajar.

Faktor-faktor yang mungkin berkontribusi terhadap peningkatan ini termasuk keterlibatan siswa yang lebih tinggi, metode pembelajaran yang lebih menarik, dan interaktivitas yang ditawarkan oleh platform Genially (Syahputri et al. 2023). Selain itu, perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa penerapan media gamifikasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep penting dalam materi pelajaran dengan cara yang jelas dan mudah dipahami. Hal ini juga mendukung teori bahwa belajar dengan menggabungkan elemen permainan dapat menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif (Srimuliyani, 2023).

PENUTUP

Berdasarkan hasil uji T-test atau dependent sample test yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, penelitian ini membuktikan bahwa media gamifikasi berbasis website Genially memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI-1 SMA Negeri 1 Porong. Data yang diperoleh menunjukkan peningkatan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 68,32 sementara rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 83,51. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi interaktif seperti gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan media gamifikasi berbasis website, seperti Genially, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa elemen-elemen interaktif dan menyenangkan dari gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Motivasi ini penting untuk keberhasilan jangka panjang dalam belajar, karena siswa yang termotivasi cenderung lebih berpartisipasi aktif dan memiliki keinginan kuat untuk memahami materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, I. W. W., & Widodo, J. P. (2022). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(5), 6805–6813. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Aziz, M. A., Rahmawati, E. N., & Nakulanang, A. (2020). *Komik Pancasila: Media Pembelajaran Pancasila Digital* (Vol. 1). PKnH UNY.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172–182. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Febryana, N. E., & Zubaidah, Z. (2022). Implementasi media asesmen berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar biologi siswa MAN Kotawaringin Timur. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 2(2), 159–167. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v2i2.4009>
- Fitri, D. A., Aziz, M. F. A., & Fajriyah, I. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sejarah pada Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo. *Jurnal Artefak*, 11(1), 65–74.
- Handayani Hutagalung, O., Masruhim, A., & Lestari, S. (n.d.). *Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Edmodo di SMA Negeri 2 Tenggarong Student Response to Edmodo Learning Media at SMA Negeri 2 Tenggarong. Pros. Sem. Nas. KPK* (Vol. 4).
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1–6.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Muhammadiyah Hamka, U. (2020). Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 3(1).
- Novitasari, N., Mahatmyo, A., & Vidyasari, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Akutansi Melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 112–119.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran : Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Sutopo, Ed.). Bandung : Alfabeta.
- Syahputri, A. S., Dewi, C., & Widyaningrum, H. K. (2023a). Pengaruh Pembelajaran Diferensiasi Berbantuan Website Genially terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)* (Vol. 2, pp. 685–691).
- Syahputri, A. S., Dewi, C., & Widyaningrum, H. K. (2023b). Pengaruh Pembelajaran Diferensiasi Berbantuan Website Genially terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)* (Vol. 2, pp. 685–691).
- Wardana, A. D. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Edisi pertama). Yogyakarta: CV. Kaffah Learning Center.
- Wibowo, S., Putra, E., & Suprpto, D. (n.d.). Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Model Grup Investigasi Dengan Media Museum Pada Siswa kelas XII IPS I SMA Katolik. Retrieved from <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Widodo, P., Subandowo, M., Musyarofah, L., Slamet, J., & Ming, D. (2023). Interactive gamification-flip-book for developing students' outcomes. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(2), 754–762. <https://doi.org/10.25082/amlr.2023.02.002>