

DAFTAR PUSTAKA

- Agave, Queen. (2020). *“Teknik Dokumentasi Dan Pelaporan Dalam Tataran Klinik”*, Jurnal Keperawatan Indonesia, 2.1
- Aoliyah, Nurlutfi. (2023) *“Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa”*, 11.1,
<<https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/KALA/index>>
- Ginanjar, Muhammad Hidayat, dan Edi Purwanto. (2022). *“Implementasi Manajemen Pembiayaan Pendidikan Di SMK Informatika Bina Generasi 3 Kabupaten Bogor”*, Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 5.01,
<<https://doi.org/10.30868/im.v5i01.2024>>
- Gunawan, dan M. Aris. (2020). *“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran daring Berbasis Game Quizizz Terhadap hasil belajar Peserta Didik Sekolah dasar”*, Institutional Repositories & Scientific Journals,
<<http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/56743>>
- Hapsara, A S. (2016). *“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Melalui Tugas Menonton Tayangan “Ethnic Runaway” SMA Negeri 1 Sedayu Bantul”*, Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, <[https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/11%0Ahttps://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/download/11/5](https://jurnal.dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/11%0Ahttps://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/download/11/5)>

- Heni Widiastuti, Ferry V.I.A Koagouw, Kalangi S. Johnny. (2018). *“Teknik Wawancara Dalam Menggali Informasi Pada Program Talk Show Mata Najwa Episode Tiga Trans 7”*, Jurnal Acta Diurna, 7.2
- Insriani, Hezti. (2011). *“Pembelajaran Sosiologi Yang Menggugah Minat Siswa”*, Komunitas, 3.1, <<https://doi.org/10.15294/komunitas.v3i1.2300>>
- Lidi, Maria Waldetrudis. (2019). *“Ragam Implementasi Materi Lokal Melalui Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Pembelajaran Sains”*, Jurnal Dinamika Sains, 3.1
- Marhayani, Dina Anika. (2018). *“Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ips”*, Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi, 5, <<https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i2.261>>
- Martina, Y, and D Hermon. (2022). *“Urgensi Pembelajaran Sosiologi Dalam Memperkuat Nilai-Nilai Karakter Siswa”*, JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 7.4
<<https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/2343%0Ahttps://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/download/2343/1263>>
- Mashari, Ali, Ahmad Tohir, dan Husna Farhana. (2019). *“Peran Guru Dalam Mengelola Kelas”*, Ashanta Jurnal Pendidikan, 5.3
- Mugirah. (2022). *“Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar”*, Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif, 6.01
- Muhammad, Ilham, Fadli Agus Triansyah, Ardian Fahri, dan Ashari Gunawan. (2023). *“Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning Pada*

- Sekolah Menengah 2005-2023*”, Jurnal Simki Pedagogia, 6.2,
<<https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.301>>
- Musya’adah, Umi. (2018). “*Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar*”, AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak, 1.2,
<<http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>>
- Normina. (2016). “*Partisipasi Masyarakat Dalam Pendidikan*”, Ittihad, 14.26,
<<https://doi.org/10.18592/ittihad.v14i26.874>>
- Nur’Aini, Firosa. (2018). “*Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS*”, JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi, 6.3
- Putra, Ari, Jajat S Ardiwinata, dan Viena Rusmiati Hasanah. (2018). “*Komponen Pembelajaran Program Literasi Budaya Di Eco Bambu Cipaku*”, Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 3.2,
<<https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.921>>
- Putri, Maylisa. (2022). S Studi, Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan, and Ilmu Pendidikan, “*Penerapan Metode Problem Based Learning Berbasis Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa*”, Danadyaksa Historica, 2.2
- Rosad, Ali Miftakhul. (2019). “*Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Managemen Sekolah*”, Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan, 5.02 <<https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>>
- Rumianda, Luis, Yerry Soepriyanto, dan Zainul Abidin. (2020). “*Gamifikasi*

Pembelajaran Sosiologi Materi Ragam Gejala Sosial Sebagai Inovasi Pembelajaran Sosiologi Yang Aktif Dan Menyenangkan”, JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 3.2
<https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p125>

Urosyidah, Atiek, Nengah Bawa Atmadja, dan Tuty Maryati. (2019).
“Pembelajaran Sosiologi Pada Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah At-Taufiq Di Kampung Kajanan Singaraja, Buleleng, Bali”, Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha, 1.3

Winatha, Komang Redy, dan I Made Dedy Setiawan. (2020). *“Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar”*, Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10.3,
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10>.