

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR SEJARAH DAN BERPIKIR KREATIF
(KUASI EKSPERIMEN PADA KELAS X SMA BINTANG MULIA
BANDUNG)**

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Sejarah



Oleh:
Pambudi
NIM: 2208176

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
PROGRAM SARJANA, MAGISTER, DAN DOKTER
FAKULTAS PENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SEJARAH DAN BERPIKIR KREATIF (Kuasi Eksperimen Pada Kelas X SMA Bintang Mulia Bandung)

Oleh
Pambudi

S.Pd Universitas Sebelas Maret, 2014

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd) pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Pambudi 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

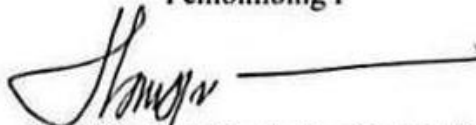
Hak cipta dilindungi undang-undang
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN TESIS

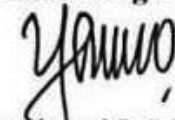
PAMBUDI
2208176

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFIKASI* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR SEJARAH DAN BERPIKIR KREATIF
(KUASI EKSPERIMEN PADA KELAS X SMA BINTANG MULIA BANDUNG)**

Disetujui dan disahkan oleh :
Pembimbing I


Prof. Dr. H. Didin Saripudin, M. Si.
NIP. 197005061997021001

Pembimbing II


Dr. Yeni Kurniawati S. S.Pd., M.Pd
NIP. 197706022003122001

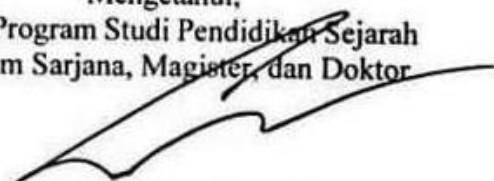
Penguji I


Dr. Tarunasena, M. Pd.
NIP. 196808281998021001

Penguji II


Dr. Wildan Insan Fauzi, S.Pd., M.Pd
NIP. 198406232015041001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Program Sarjana, Magister, dan Doktor


Dr. Tarunasena, M. Pd.
NIP. 196808281998021001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gamifikasi* terhadap Kemampuan Berpikir Sejarah dan Berpikir Kreatif (Kuasi Eksperimen pada Kelas X SMA Bintang Mulia Bandung)”. ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 25 Juli 2025

Yang membuat pernyataan

Pambudi

NIM 2208176

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Penulisan tesis ini dilatarbelakangi oleh pentingnya mengasah kemampuan berpikir sejarah dan berpikir kreatif pada peserta didik. Upaya meningkatkan kemampuan berpikir sejarah dan kreatif ini, dapat dioptimalkan melalui model pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan adalah gamifikasi.

Selain itu, tesis ini disusun sebagai pemenuhan syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah. Dalam penyusunan tesis ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Apabila terdapat kekurangan dalam tesis, kiranya pembaca dapat memberikan saran yang membangun. Akhir kata, semoga tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis, pembaca, maupun dunia pendidikan pada umumnya.

Bandung, Agustus 2025

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Sejarah dan Berpikir Kreatif (Kuasi Eksperimen Pada Kelas X SMA Bintang Mulia Bandung)”. Selesainya tesis ini, tidak lepas dari dukungan dan partisipasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Didin Saripudin, Prof., Dr., M.Si., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan dan masukan sehingga tesis ini dapat selesai dengan baik;
2. Yeni Kurniawati Sumantri, Dr., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan dan masukan sehingga tesis ini dapat selesai dengan baik;
3. Bapak Dr. Tarunasena, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih atas arahan dan motivasi yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan tepat waktu.
4. Kepada seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS UPI atas transfer ilmu, bimbingan, serta dukungan akademik yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tesis ini secara optimal.
5. Kepada Sumo Diharjo dan Ibu Sulastri, terima kasih atas segala doa, dukungan, serta pengorbanan yang tak ternilai selama perjalanan studi penulis.
6. Vina Ardelia, S.Psi. istri tercinta, terima kasih atas dukungan, kesabaran, dan pengertian yang tak pernah putus selama penyelesaian tesis ini. Kehadiranmu adalah sumber kekuatan dan inspirasi yang membuat setiap lelah terasa ringan. Tesis ini bukan hanya hasil kerja kerasku, tetapi juga buah dari doamu. Terimakasih atas segalanya.

Semoga segala dukungan, bimbingan, dan doa yang telah diberikan oleh berbagai pihak memperoleh balasan berlipat dari Allah Swt. sebagai bentuk

keikhlasan dalam menuntut ilmu. Penulis sepenuhnya menyadari bahwa karya ilmiah ini masih memiliki keterbatasan, baik secara metodologis maupun substantif. Oleh karena itu, kritik konstruktif dan saran akademis dari para pembaca sangat diharapkan guna penyempurnaan di masa mendatang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis dalam pengembangan pedagogi sejarah, khususnya dalam implementasi strategi pembelajaran diferensiasi di konteks pendidikan Indonesia.

Bandung, Agustus 2025

Peneliti

Pambudi

**Pengaruh Model Pembelajaran *Gamifikasi* terhadap Kemampuan Berpikir Sejarah
dan Berpikir Kreatif (Kuasi Eksperimen pada Kelas X SMA Bintang Mulia
Bandung**

**Pambudi
(2208176)**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Gamifikasi terhadap kemampuan berpikir sejarah dan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran sejarah di SMA Bintang Mulia Bandung. Latar Belakang penelitian ini didasarkan pada tantangan perkembangan zaman, khususnya dalam menumbuhkan pola pikir historis dan kreatif peserta didik yang menghadapi kendala dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain Quasi-eksperimen dengan model kuantitatif, melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai subjek penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi tes kemampuan berpikir historis, dan kemampuan berpikir kreatif, serta tes untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran gamifikasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh gamifikasi terhadap berpikir historis dengan skala sedang, namun dalam berpikir kreatif tidak terdapat pengaruh. Temuan ini diperkuat oleh hasil perbedaan rerata *pre-test* dan *post-test* antara kelas eksperimen dan kontrol yang tidak menunjukkan pengaruh dalam pembelajaran sejarah. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran gamifikasi tidak mampu mengajak peserta didik untuk berpikir kreatif dan sedikit memberi dampak pada berpikir historis. Implikasi praktis dari hasil penelitian ini adalah perlunya pelatihan guru secara berkelanjutan dan penyediaan perangkat ajar yang mendukung pembelajaran diferensiasi secara optimal.

Kata Kunci: Pembelajaran Gamifikasi, Berpikir Historis, Berpikir Kreatif, Pembelajaran sejarah.

The Influence of A Gamification Learning Model on Historical Thinking Skills and Creative Thinking Skills (A Quasi-Experimental Study on Tenth Grade Students at SMA Bintang Mulia Bandung)

**Pambudi
(2208176)**

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of a Gamification learning approach on students' historical thinking skills and creative thinking skills in history lessons at SMA Bintang Mulia Bandung. The background of this research is based on the challenges of contemporary developments, particularly in fostering students' historical and creative thinking patterns, which face constraints in learning. This study used a quasi-experimental design with a quantitative approach, involving an experimental class and a control class as research subjects. The instruments used included tests for historical thinking skills, creative thinking skills, and an tests to measure the implementation of gamified learning. The analysis results indicate that gamification has a moderate influence on historical thinking, but no influence on creative thinking. These findings are reinforced by the results of the pre-test and post-test mean differences between the experimental and control classes, which also showed no significant influence on history learning. The conclusion of this study confirms that the gamification learning strategy is not effective in encouraging students to think creatively and has only a small impact on historical thinking. The practical implication of these research findings is the need for continuous teacher training and the provision of teaching aids that optimally support differentiated learning.

Keywords: Gamification Learning, Historical Thinking, Creative Thinking, History Learning.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
1.4.3 Hipotesis Penelitian.....	11
1.5 Struktur Organisasi Penulisan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Pembelajaran Sejarah Abad 21.....	13
2.1.1 Prinsip Pokok Keterampilan Abad ke-21.....	17
2.2 Gamification.....	20
2.2.1 Karakteristik Gamification.....	24
2.2.3 Langkah Melakukan Gamification dalam Pembelajaran.....	25
2.2.3 Game Based Learning (GBL).....	26
2.3 Teori Neuroscience.....	29
2.3.1 Pengertian Pendekatan Neuroscience.....	29
2.3.2 Tahap-tahap Pendekatan Neuroscience.....	41
2.3.3 Kelebihan Neuroscience.....	43
2.3.4 Kekurangan Neuroscience.....	43
2.3.5 Neuropedagogik.....	44
2.4 Kemampuan Berpikir Historis.....	46
2.4.1 Aspek dan Indikator Kemampuan Berpikir Historis.....	49
2.4.2 Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis.....	53
2.5 Kemampuan Berpikir Kreatif.....	54
2.5.1 Aspek dan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	57

2.5.2 Faktor Pendukung Keterampilan Berpikir Kreatif.....	60
2.5.3 Faktor Penghambat Keterampilan Berpikir Kreatif.....	60
2.5.4 Pengukuran Keterampilan Berpikir Kreatif.....	60
2.5.5 Cara Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif.....	60
2.6 Penelitian Terdahulu.....	62
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	77
3.1 Desain Penelitian.....	77
3.2 Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian.....	80
3.3 Variabel Penelitian.....	81
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	81
3.4.1 Analisis Data Tes.....	81
3.4.2 Gamification.....	83
3.4.3 Kemampuan Berpikir Historis.....	83
3.4.4 Kemampuan Berpikir Kreatif.....	85
3.5 Definisi Operasional.....	86
3.6 Instrumen Penelitian.....	87
3.6.1 Instrumen Kemampuan Berpikir Historis.....	87
3.6.2 Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif.....	89
3.7 Pengembangan Instrumen Penelitian.....	90
3.8 Teknik dan Hasil Analisis Data.....	91
3.9 Prosedur Penelitian dan Alur Penelitian.....	94
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	96
4.1 Gambaran Lokasi Penelitian.....	96
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	96
4.1.2 Struktur Organisasi Dan Profil Sekolah SMA Bintang Mulia Bandung.....	98
4.1.3 Visi, Misi, dan Tujuan SMAS Bintang Mulia Bandung.....	99
4.1.4 Peserta Didik.....	99
4.1.5 Deskripsi Kelas Penelitian.....	100
4.2 Pelaksanaan Penelitian.....	102
4.2.1 Kelas Eksperimen.....	102
4.2.2 Kelas Kontrol.....	106
4.3 Data Hasil Penelitian.....	109
4.3.1 Hasil Kemampuan Berpikir Historis Peserta Didik.....	111
4.3.2 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik.....	113
4.4 Hasil Uji Prasyarat Statistik.....	113
4.4.1 Hasil Uji Normalitas.....	113
4.4.2 Uji Homogenitas.....	115
4.5 Hasil Uji Hipotesis.....	116
4.5.1 Uji Hipotesis 1.....	116

4.5.2 Uji Hipotesis 2.....	118
4.5.3 Uji Hipotesis 3.....	119
BAB V PEMBAHASAN.....	122
5.1 Perbedaan Kemampuan Berpikir Historis Dan Kreatif Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Gamification.....	125
5.2 Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Historis dan Kreatif.....	128
5.3 Perbedaan Kemampuan Berpikir Historis Dan Kreatif antara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	130
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	136
6.1 Kesimpulan.....	136
6.2 Implikasi dan Rekomendasi.....	138
DAFTAR PUSTAKA.....	142

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Hubungan Antar Variabel.....	81
Bagan 3.2 Alur Penelitian.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Aspek dan Indikator Kemampuan Berpikir Histori.....	49
Tabel 2.2 Tabel Aspek dan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	56
Tabel 3.1 Rancangan penelitian <i>Eksperimen Nonequivalent Control</i>	78
Tabel 3.2 Indikator Kemampuan Berpikir Historis.....	83
Tabel 3.3 Indikator kemampuan Berpikir Kreatif.....	85
Tabel 3.4 Indikator Kemampuan Berpikir Historis.....	87
Tabel 3.5 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	90
Tabel 3.6 Jenis Data, Metode, Instrumen, Subjek, Waktu Pengambilan Data.....	90
Tabel 3.7 Kategori skor kemampuan berpikir Historis dan Kreatif.....	91
Tabel 3.8 Klasifikasi N-Gain.....	92
Tabel 4.1 Persebaran Siswa SMA Bintang Mulia.....	100
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik SMA Bintang Mulia.....	101
Tabel 4.3 Hasil Ulangan Peserta didik kelas XC SMA Bintang Mulia.....	102
Tabel 4.4 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	103
Tabel 4.5 Jadwal pelaksanaan Pretest.....	104
Tabel 4.6 Rancangan pertemuan penelitian kelas eksperimen.....	107
Tabel 4.7 Jadwal pelaksanaan posttest.....	108
Tabel 4.8 Data hasil kemampuan berpikir historis.....	112
Tabel 4.9 Data hasil kemampuan berpikir kreatif.....	112
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas.....	116
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas.....	117
Tabel 4.12 Hasil uji Normalitas dan Homogenitas.....	118
Tabel 4.13 Hasil uji Paired sample T-test pretest – posttest kemampuan berpikir historis.....	119
Tabel 4.14 Hasil uji paired sample t-test pretest- posttest kemampuan berpikir kreatif.....	119
Tabel 4.15 Uji N-Gain kemampuan berpikir Historis.....	120
Tabel 4.16 Uji N-Gain kemampuan berpikir Kreatif.....	120

Tabel 4.17 hasil independent sample t-test besar pengaruh pembelajaran gamifikasi terhadap berpikir historis dan berpikir kreatif.....	121
Tabel 4.18 Hasil Independent sample t-test Berpikir historis kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	122
Tabel 4.19 Hasil independent t-test Berpikir kreatif kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	125
Tabel 5.1 Perbedaan pola Berpikir Historis.....	131
Tabel 5.2 Perbedaan kemampuan Berpikir Kreatif.....	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model input procces outcome.....	28
Gambar 4.1 struktur organisasi SMA Bintang Mulia.....	100
Gambar 4.2 Diagram Nilai, rata-rata untuk kemampuan berpikir historis.....	114
Gambar 4.3 Diagram Nilai rata-rata untuk kemampuan berpikir kreatif.....	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lampiran Surat Menyurat	
Lampiran A1. Surat Keterangan Pembimbing.....	160
Lampiran A2. Surat Izin Penelitian.....	160
Lampiran A3. Surat Selesai Penelitian.....	160
Lampiran B Lampiran Perangkat Pembelajaran	
Lampiran B1. Modul Ajar Model <i>Gamification</i> Kerajaan Hindu.....	163
Lampiran B2. Modul Ajar Model <i>Gamificataion</i> Kerajaan Buddha.....	170
Lampiran B3. Modul Ajar Model Konvensional Kerajaan Hindu menggunakan <i>google sites</i>	177
Lampiran B4. Modul Ajar Model Konvensional Kerajaan Buddha menggunakan <i>google sites</i>	184
Lampiran B5. Bahan Ajar.....	191
Lampiran B6. Lembar Kegiatan Peserta Didik.....	200
LAMPIRAN C Lampiran Instrument Penelitian	
Lampiran C1: Instrumen Rubrik Penilaian Berpikir Historis.....	204
Lampiran C2: Instrumen Rubrik Penilaian Berpikir Kreatif.....	206
Lampiran C3: Lembar Validasi Instrumen.....	210
Lampiran C4: Hasil pada Kelas Eksperimen.....	214
Lampiran C5: Perhitungan Hasil pada kelas Eksperimen.....	225
Lampiran D Lampiran Hasil Uji Instrumen	
Lampiran D1: Hasil Analisis Uji Normalitas.....	224
Lampiran D2: Hasil Analisis Uji Homogenitas.....	224
Lampiran D3: Hasil Analisis Uji Hipotesis.....	225
Lampiran D4: Hasil Analisis Uji N-gain.....	226
Lampiran E 1. Lampiran Dokumentasi Penelitian.....	227

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Agustin, S. (2021). Peran Kreativitas Seni dalam Pendidikan. *JPT*, 5(1), hlm. 1507-1508.
- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang dihadapi. *Khazanah Pendidikan*, 3(2).
- Aljraiwi, S. (2019). Effectiveness of Gamification of Web-Based Learning in Improving Academic Achievement and Creative Thinking Among Primary School Students. *International Journal of Education and Practice*, 7(3), 242-257.
- Alt, D., & Raichel, N. (2020). Enhancing Perceived Digital Literacy Skills And Creative Self-Concept Through Gamified Learning Environments: Insights From a Longitudinal Study. *International Journal of Educational Research*, 1-14.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Azan, N. & Wong. (2008). Game based learning model for history courseware: A preliminary analysis. In 2008 International Symposium on Information Technology (Vol. 1, pp. 1-8). IEEE.
- Beatty, A., Berkhout, E., Bima, L., Pradhan, M., & Suryadarma, D. (2021). Schooling progress, learning reversal: Indonesia's learning profiles between 2000 and 2014. *International Journal of Educational Development*, 85, 102436.
- Behnamnia, N., Kamsin, A., & Ismail, M. A. B. (2020). The landscape of research on the use of digital game-based learning apps to nurture creativity among young children: A review. *Thinking Skills and Creativity*, 37. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100666>.
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longman.
- Brau, B., Fox, N., & Robinson, E. (2020). Behaviorism. 1–8.
- Browne, N & Stuart M. K. (2012). *Pemikiran Kritis*. Kalarta: PT indeks
- Calliari, D. (1991). Using Games To Make Learning Fun. *Rehabilitation Nursing J*. 16, 154–155.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: a literature review. In 8th European Conference on Games Based Learning. Germany: ECGBL. 1, 50-57.
- Carin, Arthur A., & Robert B. Sund. (1975). *Teaching Science Through Discovery*. Columbus: Charles E. Merrill Publishing Company, Abell & Howell Company.
- Chen, C. M., Li, M. C., & Chen, T. C. (2018, July). A collaborative reading annotation system with gamification mechanisms to improve reading performance. In 2018 7th International Congress on Advanced Applied Informatics (IIAI-AAI) (pp. 188-193). IEEE.
- Chang, C. C., Hsu, W. C., Chang Chien, X., & Kuo, H. C. (2025). Playing with the future past: Scaffolding Taiwanese high school students' historical causal thinking through dialogic game-based learning. *Thinking Skills and Creativity*, 56. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101748>
- Chen, C. M., Ming-Chaun, L., & Kuo, C. P. (2023). A game-based learning system based on octalysis gamification framework to promote employees' Japanese learning. *Computers and Education*, 205. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104899>.
- Chen, P., Chang, T., & Wu, C. (2020). Effects of Gamified Classroom Management on the Divergent Thinking and Creative Tendency of Elementary Students. *Thinking Skills and Creativity*, 36, 1-9.
- Cheong, C., Filippou, J., & Cheong, F. (2014). Towards the Gamificatin of Learning: Investigating Student Perceptions of Game Elements. *Journal of Information Systems Education*, 25(3), 233-244.

- Clark, C. D. (2004). The principles of game based learning. In Learning Strategies Consortium Conference, Washington, USA.
- Clark, P., & Sears, A. (2020). The Arts and the Teaching of History.
- Claravall, E. B., & Irely, R. (2022). Fostering historical thinking: The use of document based instruction for students with learning differences. *Journal of Social Studies Research*, 46(3), 249–264.
- Cranton, P., & Kucukaydin, I. (2012). Critically Questioning the Discourse of Transformative. *Adult Education Quarterly*, 63(1), 43–56.
- Creswell, John W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Darma. (2009). *Buku Pintar Multimedia*. Jakarta: Mediakita.
- Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). "Gamification: Using Game-design Elements in Nongaming Contexts". *Proceedings In CHI '11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '11)*. Vancouver, BC, Canada, May 07 - 12, 2011. 60, 2425-2428.
- Dichev, C. & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What Is Known, What Is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, XIV (9): 1-36.
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pages, C., & Martinez-Herraiz, J.-J. (2012). Gamifying learning
- Duquette, Catherine. (2015). *Relating Historical Consciousness to Historical Thinking Through Assessment*. New York: Routledge.
- Douma, M. (2018). *Creative historical thinking*. Routledge
- Elsawah, W. (2025). Exploring the effectiveness of gamification in adult education: A learner-centric qualitative case study in a dubai training context. *International Journal of Educational Research Open*, 9. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2025.100465>
- Ennis, R. H. (2015). *The Nature of Critical Thinking: Outlines of General Critical Thinking Dispositions and Abilities*. 2013.
- Ennis, R. H., & Ennis, R. H. (2009). Critical thinking assessment. July 2013, 37– 41. <https://doi.org/10.1080/00405849309543594>.
- Ennis, R.H (1995). *Critical Thinking*. University of Lilonis, Prentice Hall. Upper saddle river, NJ 07458 EUA. 2007. "The Journal of Creativity in Higher Education," pp. 16-17. Belgia. experiences: practical implications and outcomes. elsevier, 1-13.
- EUA. 2007. "The Journal of Creativity in Higher Education," pp. 16-17. Belgia.
- Faiella, F., & Ricciardi, M. (2015). Gamification And Learning: A Review of Issues and Research. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 11. 13-21.
- Faisal, & Martin, S. N. (2019). Science education in Indonesia: past, present, and future. *AsiaPacific Science Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1186/s4102901900320>
- Fathurrohamn, M., & Sulistyorini. (2012). *Belajar dan pembelajaran meningkatkan mutu pembelajaran sesuai standar nasional*. Penerbit Teras.
- Fraenkel, Jack. R., and Norman E. Wallen (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education* 8th Edition. Boston: McGraw –Hill Higher Education.
- Fulton, J. N. (2019). *Theory of Gamification – Motivation*. Dissertation: William Howard Taft University.
- Gallagher, D., & Grimm, L. R. (2018). Making an impact: The effects of game making on creativity and spatial processing. *Thinking Skills and Creativity*, 28, 138–149. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.05.001>
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming*, 33(4), 441-467.
- Garvey dan Krug. (2015). *Model-Model Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- Garzotto, F. (2007, June). Investigating the educational effectiveness of multiplayer online games for children. In *Proceedings of the 6th international conference on Interaction design and children* (pp. 29- 36).
- Given, Barbara. K. (2007). *Brain Based Teaching: Merancang Kegiatan Belajar Mengajar Yang Melibatkan Otak, Emosional, Kognitif, Kinestetis dan Reflektif*. Diterjemahkan oleh : Lala Herawati Dhaema. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Given, B. J. (2002). *Teaching to the brain's natural learning systems*. ASCD.
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia.
- Hanus, M.D., & Fox, J. (2015). Assessing the Effects of Gamification in the Classroom: A Longitudinal Study on Intrinsic Motivation, Social Comparison, Satisfaction, Effort, and Academic Performance. *Computers & Education*, 80, 152-161.
- Harada, Tomohito. (2005). Consistency of History Curriculum in Primary and Secondary School. *Hispisi: Jurnal Studi Sosial*, Vol 1.
- Hasan, S. H (2008). Pendidikan Sejarah sebagai Media Nation dan Character Building. Disajikan pada sarasehan Nasional 100 Tahun Hari Kebangkitan Nasional, Mou DHD 45 dan MSI Jatim, Surabaya 17 Mei 2008.
- Hasan, S. H. (2003). Problematika pendidikan sejarah. *FIPD*.
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad Ke 21. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, II(2), 61–72.
- Hasan, S. H. (2010). The development of historical thinking and skills in the teaching of history in the senior secondary school curriculum in indonesia. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 11(2), 1- 23: <https://doi.org/10.17509/historia.v1i2.12324>
- Hayati, S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Kooperatif*. Graha Cendikia
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Hermita, N., Vebrianto, R., Putra, Z.H., Alim, J.A., Wijaya, T.T., & Sulistiyo. (2022). Effectiveness of Gamified Instructional Media to Improve Critical and Creative Thinking Skills in Science Class. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*, 7(3), 44-50.
- Honeck, E. (2016). Inspiring Creativity in Teachers to Impact Students. *Torrance Journal for Applied Creativity*, 1, 33-38.
- Hu, J. (2019). *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming: By Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, and John Burton*. Pp 159. Pp 138. Cham, Switzerland: Springer International Publishing AG. 2018. £55.16, (hbk). ISBN 978-3-319- 47282-9 (hbk). *British Journal of Educational Studies*, 68(2), 265–267. <https://doi.org/10.1080/00071005.2019.1682276>.
- Hadriani, N.F. (2022). Pengaruh model gamification dalam model Student Teams Achievement Divisions (STAD) terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Huang. (2016). Using a Gamified Platform in a Blended Learning Environment to Enhance the Critical Thinking Skills of Journalism Students. *International Journal of Arts & Sciences (IJAS)*.
- Huda, M., & Suryadi. (2020). Otak dan Akal dalam Kajian Al-quran dan Neurosains. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 5(1), 67-79. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Hunaepi, Samsuri, T., & Afrilyana, M. (2014). *model pembelajaran langsung teori dan prakek*. Duta Pustaka Ilmu. Informasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Husamah dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press. Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jodoi, K., Takenaka, N., Uchida, S., Nakagawa, S., & Inoue, N. (2021). Developing An Active-Learning App to Improve Critical Thinking: Item Selection and Gamification Effects, *Heliyon*, 7 (11), 1-8.

- Johnson, E. (2018). *The emotionally intelligent classroom: The role of emotions in cognitive development*. Educational Press.
- Johnson, D., Deterding, S., Kuhn, K. A., Staneva, A., Stoyanov, S., & Hides, L. (2016). Gamification for health and wellbeing: A systematic review of the literature. *Internet interventions*, 6, 89-106.
- Jusuf, H. (2016). The use of gamification in the learning process. *TICOM Journal*, 5.
- Kamplyis, Panagiotis & Berki, Eleni. (2014). *Nurturing Creative Thinking*. International Academy of Education.
- Kankanhalli, A., Taher, M., Cavusoglu, H., & Kim, S. H. (2012). Gamification: A new paradigm for online user engagement.
- Kapp, K.M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Case- Based Methods and Strategies for Training and Education*. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley & Sons.
- Kemenristekdikti. (2021). *Standar Nasional Pendidikan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Kessner, T. M., & Harris, L. M. A. (2022). Opportunities to practice historical thinking and reasoning in a made-for-school history-oriented videogame. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 34. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2022.100545>
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education.
- Korostelina, K. V. (2013). History education in the formation of social identity: Toward a culture of peace. In *History Education in the Formation of Social Identity: Toward a Culture of Peace*. <https://doi.org/10.1057/9781137374769>
- Kubin, L. (2020). Using an Escape Activity in the Classroom to Enhance Nursing Student Learning. *Clinical Simulation in Nursing*, 47, 52- 56.
- Kuntowijoyo, D. R. (2005). *Pengantar ilmu sejarah*. Bentang Pustaka.
- Laamarti, F., Eid, M., & El Saddik, A. (2014). An overview of serious games. *International Journal of Computer Games Technology*, 1-15.
- Lawrence G., Charap. (2015). *Assesing Historical Thinking in the Redesigned Advanced Placement United States History Course and Exam*. New York: Routledge.
- Lawson, A. E. (1995). *Science Teaching and Development of Thinking*. Belmonth: adworth Publisher.
- Leaning, Marcus(2015). A study of the use of games and gamification to enhance student engagement, experience and achievement on a theory-based course of an undergraduate media degree. 16(2). 155- 170.
- Lee, M.-C. (2009). Explaining and predicting users continuance intention toward e-learning: an extension of the expectation-confirmation model. *elsevier*,1-11.
- Levesque, S. (2008). *Thinking historically : educating students for the twentyfirst century*. Toronto Buffalo London.
- Li, C. (2018). *Gamification in foreign language education: Fundamentals for a gamified design of institutional programs for Chinese as a foreign language* (Doctoral dissertation, The Ohio State University).
- Liao, C. C., Chen, Z. H., Cheng, H. N., Chen, F. C., & Chan, T. W. (2011). MyMini-Pet: A Handheld Pet-Nurturing Game to Engage Students In Arithmetic Practices. *J. Comput. Assisted Learn.* 27, 76–89.
- Liu, Z., Shaikh, Z.A., & Gazizova. (2020). Using the Concept of Game- Based Learning in Education. *iJET*. 15(4), 53-64.
- López-Fernández, C., Tirado-Olivares, S., Mínguez-Pardo, R., & Cózar-Gutiérrez, R. (2023). Putting critical thinking at the center of history lessons in primary education through error- and historical thinking-based instruction. *Thinking Skillsand Creativity*,49(1). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101316>
- Lynch, M. (2017). How does gamification effect the learning process. Retrieved December, 13, 2021.

- Malaysia, K. P. (2016). Standard kualiti pendidikan Malaysia gelombang 2 (SKPMG2). Putrajaya: Jemaah Nazir Dan Jaminan Kualiti.
- Ma'mur, Tarunasena. (2008). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Historical Thinking. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS UPI.
- Manan, M. (2015). The implementation of the right to education in Indonesia. *Indon. L. Rev.*, 5, 51.
- Marczewski, A. (2013). Whats the Difference Between gamification and seroius game.
- Martins, H. & Freire, J. (2015). "Games People Play – Creating A Framework for The Gamification of A Master's Course in A Portuguese University". *Proceedings of ICERI2015 Conference 16th-18th November 2015, Seville, Spain*, 2821-2827.
- Marwah, Abdul Kholiq, Nur Chotimah. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Internet Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas VIII di MTs Muhammadiyah Wuring. *Jurnal Nasional Holistic Science*. 2 (1), 5-8.
- Maulana, R., Helmslorenz, M., & Grift, W. Van De. (2015). Pupils ' perceptions of teaching behaviour : Evaluation of an instrument and importance for academic motivation in Indonesian secondary education. *International Journal of Educational Research*, 69, 98–112. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2014.11.002>
- Mawardi, M. (2018). Merancang Model dan Media Pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 26–40.
- Moncada, S. M., & Moncada, T. P. (2014). Gamification of learning in accounting education. *Journal of Higher Education Theory & Practice*, 14(3).
- Muhaimin, Asrial, Habibi, A., Mukminin, A., & Hadisaputra, P. (2020). Science teachers' integration of digital resources in education: A survey in rural areas of one Indonesian province. *Heliyon*, 6(8), e04631.
- Mukrimah, S. S. (2014). 53 Metode Belajar Pembelajaran. Indonesian University of Education.
- Mullera, B., Reise, C., & Seligera, G. (2015). "Gamification in Factory Management Education — A Case Study With Lego Mindstorms". *12th Global Conference on Sustainable Manufacturing, Procedia CIRP* 26, 121- 126.
- Mulyani, Novi. 2019. Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyono, & Wekke, I. S. (2018). Strategi Pembelajaran di Abad Digital. Penerbit Gawe Buku (group Penerbit CV. Adi Karya Mandiri).
- Munandar, U. (2004). Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah. Jakarta: PT. Gramedia.
- Munandar, S.C. Utami. (2004). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, S.C.U. (1999). Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah (Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua). Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munandar, U. (2012). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. (2002). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir. (2013). Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Musdalifah, R. (2019). Pemrosesan dan Penyimpanan Informasi pada Otak Anak dalam Belajar: Short Term and Long Term Memory.
- Nevid, Jeffrey S. (2017). Psikologi konsepsi dan Aplikasi Edisi ketiga. Diterjemahkan oleh M.Chozim. Dari judul *Psychology; Concepts and Applications 3rd Edition*. Bandung: Nusa Media.
- Nichols, J. R. (2015). Four essential rules of 21st century learning. *Teachthought we grow teacher*.
- Nugraheni, A. S., Husain, A. P., & Rohani, S. N. (2022). Pengembangan strategi pembelajaran berbasis neurosains untuk meningkatkan kemampuan mengarang peserta didik kelas v. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 57-69.

- Nurdyansyah. (2019). media pembelajaran inovatif. UMSIDA Press.
- Nurjanah, W. (2020). Historical Thinking Skills and Critical Thinking Skills. *Historika* Vol. 23 No. 1 April 2020.
- O'Brien, K.L., & Pitera, J. (2019). Gamifying Instruction and Engaging Students With Breakout EDU. *Journal of Educational Technology Systems*, 48(2), 1- 21.
- Oceja, Cubillo, and Trimallez. "Games for Teaching and Learning History: a Systematic Literature Review". *Proceedings European Conference on Games Based Learning*.(2022):419-431.
- Ofianto, M.Pd, Zahra Ningsih, 2021. *Assesmen Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thinking)*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Ofianto. (2015). Model Penilaian kemampuan Berpikir Historis (Historical Thinking) dengan Model Rasch. *Jurnal Tingkap* 2015 Volume 11 No.1.
- Park, K. H., Lee, W. J., Seon, J. K., & Song, M. R. (2020). Effects of an exercise programme using text messages on knee function in patients following arthroscopic knee surgery in Korea. *International Journal of Orthopaedic and Trauma Nursing*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.ijotn.2020.100789>
- Parra-Gonzalez, M.E., Segura-Robles, A., Cevallos, M.B.M., dan Meneses, E.L. (2020). Relación De Los Factores Asociados En El Desarrollo De Experiencias Gamificadas. *Campus Virtuales*, 9 (1), 113-123.
- Partnership for 21st Century Learning. (2015). *P21 Framework for 21st Century Learning*. Retrieved from www.p21.org
- Pasiak, Taufik. (2012). *Tuhan dalam Otak Manusia*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-based learning. *Tips and trends*, 1-5. Pinel, John P.J. (2009). *Biopsikologi Edisi Ketujuh*. Diterjemahkan oleh Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto. Dari judul —Biopsychology” seventh edition. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Piaget, J. (1950). *The psychology of intelligence*. Routledge & Kegan Paul.
- Pivec, M., & Kearney, P. (2007). Games for learning and learning from games. *Informatica*, 31(4).
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *ACM Comput. Entertain.* 1, 21– 24.
- Prihadi, S. (2017). Penguatan ketrampilan abad 21 melalui pembelajaran mitigasi bencana banjir (studi kasus: pembelajaran non formal anak- anak bantaran Bengawan Solo di desa Nusupan). In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Geografi FKIP UMP* 2017.
- Priyanti, R. (2019). Pembelajaran inovatif abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED* (Vol. 3, pp. 482-505).
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B (2018). Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada E-Learning Pemrograman Java. *Semnasteknomedia Online*, 6(1), 1-5.
- Putra, Yanuar. S (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. Salatiga: <https://jurnal.stieama.ac.id/index.php/ama/article/view/142/133>
- Pohan, R. (2020). Analisis Prokrastinasi Akademik Siswa di Sekolah. *Consilium: Berkala Kajian Konseling Dan Ilmu Keagamaan*.
- Rankey, E. C. (2003). The Use of Critical Thinking Skills for Teaching Evolution in an Introductory Historical Geologi Course. *Journal of Geoscience Education*, 51 (3), hlm. 304-308.
- Richard, F. (2013). John B . Watson ' S 1913 “ Behaviorist Manifesto ”: Setting The Stage For Behaviorism ' S Social Action Legacy El “ Manifiesto Conductista ” De 1913 De John B . Watson
- Rusman, K., Deni, & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi*
- Rusno. (2010). Pengaruh Penggunaan Internet sebagai Salah satu Sumber Belajar terhadap Prestasi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 6 (2) hlm. 162.

- Santosa, Y. B. P. (2017). Problematika dalam pelaksanaan pendidikan sejarah di sekolah menengah atas kota depok. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 3(1), 30-36.
- Saprudin, Liliarsi, Prihatmanto, A.S., Setiawan, A. (2019). The Potential of Gamification in Developing Pre-Service Physics Teachers' Critical and Creative Thinking Skills. *Omega: Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika*, 5(1), 7-14.
- Schunk, D. H., & Benedetto, M. K. (2016). Handbook of Motivation at School. In D. B. M. Kathryn R. Wentzel (Ed.).
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in Theory and Action: A Survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14- 31.
- Seixas dan Morton, Tom. (2012). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Toronto: Nelson Education Ltd.
- Shavab, Oka Agus Kurniawan dan Miftahudin, Zulpi. (2019). "Kontribusi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Buzz Group Materi Perang Dingin Pada Mata Kuliah Sejarah Kontemporer Eropa Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa". *Candrasangkala*, 5(2): 14-23.
- Shi, Y. R., & Shih, J. L. (2015). Game factors and game-based learning design model. *International Journal of Computer Games Technology*, 1-11.
- Shih, D. T. (2020). Way finding design of museum docent chatbot with curation based on gamification. In *Education and Awareness of Sustainability: Proceedings of the 3rd Eurasian Conference on Educational Innovation 2020 (ECEI 2020)* (pp. 977-980).
- Shneiderman, B. (2005). *Designing the User Interface - Strategies for Effective*. Canada: Addison Wesley.
- Slavin, Robert D. (2000). *Educational Psychology: Theory and Practice Pearson Education. New Jersey*.
- Sofiani, Yulia, & Shavab, Oka Agus Kurniawan. (2018). "Kontribusi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Group Investigation Berbantuan Learning Management System (LMS) Berbasis Edmodo dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis Mahasiswa Calon Guru Sejarah". *Indonesian Journal of History Education (IJHE)*, 6(2): 115-122.
- Suardi (2020). Penerapan Model Pembelajaran Saintifik Approach Berbasis Media Classroom. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 2(2), 3-4.
- Sudana, I. M., Raharjo, D. W., & Suprpto, E. (2015). Soft skills competence development of vocational teacher candidates. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 32(1).
- Sudana, I. M., & Apriyani, D. (2018). Principal's Leadership in Developing Critical Thinking Ability to Improve Work Productivity. In *International Conference on Indonesian Technical Vocational Education and Association (APTEKINDO 2018)* (pp. 131-133). Atlantis Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan, S (2011). Membangun karakter pribadi menuju sukses. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*. 8 (1). 4-5.
- Sukmadinata, N.S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, N. (2011). Konstruksi Pembelajaran Sejarah yang Berorientasi pada Masalah Kontemporer Pembangunan I. XXVII(1), 21-30.
- Supriatna, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke21 Dalam Pembelajaran Sejarah. *Ii*(2), 73-82.
- Supriatna, N., & Maulidah, N. (2020). *Pedagogi Kreatif: Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Surendeleg, G., Murwa, V., Yun-Kyung, H., & Kim, Y. (2014). The Role of Gamification in Education– A Literature Review. *Contemporary Engineering Sciences*, 7 (29), 1609–1616.
- Suwarno, Wiji. (2009). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Talin, R. (2020). Historical Thinking Skills – The Forgotten Skills ? *International Journal of Historical Thinking Skills – The Forgotten Skills ?* June. <https://doi.org/10.18844/ijlt.v7i1.3>
- Tan, P. H., Ling, S. W., & Ting, C. Y. (2007, September). Adaptive digital game-based learning framework. In *Proceedings of the 2nd international conference on Digital interactive media in entertainment and arts* (pp. 142-146).
- Tang, L. M., & Kay, J. (2014). Gamification: Metacognitive Scaffolding Towards Long Term Goals?. *PALE*, 63-68.
- Tapsscott, D. & Anthony, D (2010). *Innovating the 21st-Century University: It's Time!*. Sydney: Educause.
- Torrance, E. P. (1977). *Creativity in the Classroom: What Research Says to the Teacher*. National Education Association.
- Torrance, E.P. & Shaughnessy, M.F. (1998). An Interview with E. Paul Torrance: About Creativity. *Educational Psychology Review*, 10 (4), 441-452.
- Torrance, E.P. (1972). Can We Teach Children to Think Creatively? *The Journal of Creative Behavior*, 6 (2), 114-143.
- Tricahyono & Widiadi (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Historis Melalui Penerapan Model Pembelajaran Resource Based Learning di SMA Trenggalek. *Jurnal Agastya Vol 10 No 2 Juli 2020*.
- Tzelepi, M., Makri, K., Petroulis, I., Moundridou, M., & Papanikolaou, K. (2020). “Gamification in Online Discussions: How do game elements affect critical thinking?”. *IEEE 20th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)*, . 92-94.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian dalam Penelitian Pendidikan. *Al-Fathonah*, 1 (1), 342-351.
- Utomo, S. S. (2020). Berpikir kritis dan kreatif dalam Pembelajaran Sejarah.
- Vahlia, dkk. (2014). Prestasi belajar Matematika Ditinjau dari Kreatifitas Siswa. *e-Jurnal Program Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta*, hlm. 191-200.
- Vistari, Lalita (2020). *Technology-Based Education in the Century*. Hlm. 435.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Walker, S.E. (2001). Active Learning Strategies to Promote Critical Thinking. *Journal of Athletic Training*, 38(1), pp 263-267.
- Wee Hoe, Tan (2010). Game-based learning in formal educational contexts: how subject matter experts and game experts could collaborate to design and develop games. *The university of Warwick*. hlm.37.
- Westera, W., Nadolski, R. J., Hummel, H. G., & Wopereis, I. G. (2008). Serious games for higher education: a framework for reducing design complexity. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(5), 420-432.
- Wijaya, H. (2018). Neuroscience Education and Its Implications in Today's Education. *Basic Educators*, 2, 1-19.
- Wilson, B. B. (2020). Disorientation as a Learning Objective: Applying Transformational Learning Theory in Participatory Action Pedagogy. *Journal of Planning Education and Research*, July. <https://doi.org/10.1177/0739456X20956382>
- Wineburg, S. (2006). Berpikir Historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Wineburg, S. (2006). Berpikir historis: Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu. (Terjemahan Masri Maris). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Wong (2008). AA game-based Learning Assessment Framework for Learning Ubiquitous Computational Thinking. *International Conference on Interactive Collaborative Learning*. PP 607-615.

- Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *Internet and Higher Education*, 33, 1. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>
- Yuberti. (2014). *Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Raharja (AURA)
- Yulifar, L. (2020). Teacher ' s Effort in Improving Historical Writing Skill by Presenting Historian as Resources Person on Historical Learning. January 2019. <https://doi.org/10.2991/icoie18.2019.52>.
- Yusuf, Heni (2023). The Implementation of Expectation-Confirmation Model (ECM) in Analyzing the Relationship Between Gamification and Continuance Use Intention in Online Travel Industry. 9(3). 943- 948.
- Zhu, J., Li, X., Zhang, Y., Zainuddin, Z., Lee, S. Y. C., Chu, S. K., & Hu, X. (2019). Can Gamification Bring Long-term Effects for Elementary Students' Learning?. Volume 1 proceedings editors.
- Zubaidah, S. (2016, December). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 2, pp. 1-17).