

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787–1790.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta
- Arif, M. S. (2011). Pengertian Strategi, Metode, Taktik. [online]. <http://blog.elearning.unesa.ac.id/m-saikhul-arif?p=3/>. Diunduh 25 Juli 2016.
- Azizah Mashami, R., Andayani, Y., & Sofia, B. F. D. (2014). Pengembangan Media Kartu Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, 13(4), 407–414.
- Cahyo, Agus N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Flashbook
- Dina Hakiky, L. B. (2020). Implementasi penggunaan media pembelajaran digital game based learning terhadap motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar shooting bola basket. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 72–82.
- Darsono, Max, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Heriyanto. 2019. Penerapan Metode Pembelajaran Langsung Dalam meningkatkan Hasil Belajar Materi Perilaku Terpuji Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*.3 (01): 23-248
- Hisyam Zaini (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri
- Ibam, E., Adekunle, T., & Agbonifo, O, 2018, “A Moral Education Learning System Based on the Snakes and Ladders Game”, dalam *EAI Endorsed Transactions on E-Learning*, 5(17), 1–9
- Lwin, May dkk., 2008, *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta:PenerbitIndeks
- Mulyana, E. dkk. (2016). *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Matondang Zulkifli, 2013, *Statistika Pendidikan*, Medan: Unimed Press

Nana Sudjana 2010. Dasar-dasar Proses Belajar, Sinar Baru Bandung

Nana Sudjana. (2005). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Rahayu, T., Mayasari, T., & Huriawati, F, 2019, “Pengembangan Media Website Hybrid Learning Berbasis Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Fisika”, dalam Jurnal Guruan Fisika, 7 (1), 130–142

Said Alamsyah dan Budimanjaya Andi. (2017). 95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa. Kencana:Jakarta

Santrock, John W., 2002, Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup: Jilid I. Jakarta: Erlangga

Silberman, M, L. (2013). Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Nuansa Cendekia

Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sudjana, Nana. (2005). Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suharsimi Arikunto. (2011). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Sutikno, M. S. (2009). Belajar dan Pembelajaran, Prospect. Bandung

