

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya. (2016). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences*. Kencana.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi VII). PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Flashbooks.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga.
- Gagne. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar, Aktivitas Belajar Dan Prestasi Belajar Melalui Strategi Direct Instruction. *Jurnal At-Tarbiyat : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 67–85. <https://doi.org/10.37758/jat.v3i1.202>
- Heriyanto, H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perilaku Terpuji. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(1), 231–248.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning (GBL) Dalam Pembelajaran Di SMP N 2 Ngronggot. *Communnity Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Iban, A. M. dkk. (2022). Pengaruh Pengembangan Karir, dan Perencanaan SDM Terhadap Kinerja Pegawai Melalui Motivasi Kerja Sebagai Variabel Mediasi (Suatu Kajian Studi Literatur Manajemen Sumber daya Manusia). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan (JIMT)*, 4(2).
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Lwin, May & Adam Khoo, D. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Indeks.
- M, A. (2011). *Dasar – Dasar Flebotomi*. Lembaga Penerbitan Universitas Hasanudin (LEPHAS).
- Maiga, C., & dkk. (2009). *Learning By Playing*. (Springer, Ed.).
- Mudjiono, D. dan. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nabila Nur Maulida. (2022). *EFEKTIVITAS PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME-BASED-LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PU NEGERI BANDUNG*. UNIVERSITAS

Pendidikan Indonesia

- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP baiturrosyad lembur awi pacet. *RESOURCE | Research of Social Education*, 1(1), 19. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/632>
- Purnomo Aji, T., & Sri Wulandari, S. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 1(3), 340–350. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/joa>
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Ridduwan Agung Asmaka. (2019). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PELUANG KELAS VIII SMP NEGERI 2 BALEN TAHUN PELAJARAN 2018/2019*. IKIP PGRI BOJONEGORO.
- Said Achmad Kabiru, R. (2017). *Manajemen dan Terori Aplikasi*. Alfabeta.
- Santrock, J. (2012). *A Topical Approach to Life-Span Development*. Mc Graw Hill.
- Slameto. (2016). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi)*. Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Sutikno, M. . (2009). *Belajar dan pembelajaran “Upaya kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil”* (Cetakan ke). Prospect.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Insan Mandiri.