

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Suryadin, Hasda, Fadilla, Z., Taqwin, Masita,
- Agus., J. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Program IPS Sekolah Dasar Edukatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6963-6972
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar (Kompilasi Konsep). Medan: CV. Puskira Mitra Jaya.
- Ardiawan, K.N., & Sari, M. E., (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Asdar. (2018). Metode Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Azkiya Publishing.
- Sofiyana, M.S. et al. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan. Padang: PT.Global Eksekutif Teknologi.
- Asri, Y., & Jobs, AM (2021). Buku Buku Panduan Guru Seni Musik. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Avandra, R., & Mayar, F. (2023). Pengaruh Musik Terhadap Motivasi Belajar dan Emosional Siswa dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2620-2629.
- Faslia. (2021). Penggunaan Metode Snowball Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1834-1839
- Gunarto, (2013). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuri dengan Menggunakan Vidio pada Mata Pelajaran Inslasi Motor Listrik. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1)
- Hajaroh, S., & Raehanah. (2021). Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik). Mataram: Sanabil.
- Hamiyah N & M. Jahuar (2014). Srategi Belajar Mengajar di Kelas. Jakarta: Prestasi Suku
- Hermwan A. (2006). Buku. Model Pembelajaran. Deepublish
- Jafar, A. F (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Pesrta Didik. Alasma: Journal of Islamic Education, 3(2),191
- Kapp,K. M. (2012). Gamification of Learning and Strucion: Game Based Methods and Stragies for Traing and Educatinon
- Kusma M. A, dkk (2022). Alternatif Pembelajaran di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28-37

- Maharai., Aminuyati., Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Pontianak. *Journal Education*, 6(3), 16677-16684.
- Meysa Dwi Rigawati, Sistiana Windyariani, Siti Neneng Nurhasanah, Gina Nuranti (2024). Pengaruh Game Based Learning Berbasis Dimensi Kolaborasi 21CLD Terhadap Kompetensi Kolaborasi Siswa SMA. 7(2). 2598-7453
- Miller,H.M, (2017). Buku. Introdution to music: A Guide to Good Listening (Apreisiasi Musik)
- Miller,H.M, (2017). Introdution to music: A Guide to Good Listening (Apreisiasi Musik)
- Muhid, A. (2019). Analisis Statistik. Sidoarjo: Zifatama Jawara
- Noviyanti N (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI AKL SMK N.1 Kinali. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(2)
- Nur, Aini (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* ,6(3),249-255
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Dasar-Dasar Statistik Penelitian. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Prayitno Suyoto Hadi, & Ammatitis Nuriwan. (2019). Buku. Mathemagic for Teaching Belajar Itu Mudah, Asal Tau Gayanya. Scopindo Media Pustaka.
- Prensky, M. S. (2001). Digital Game Based Learning. New York; MC Graw Hill
- Rahman, A.A., & Nasryah, V. E. (2019). Evaluasi Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rusman (2013). Buku. Model-Model Pembelajaran Profesionalisme Guru. Jakarta Raja Grafindo Persada
- Sadirman. (2011). Inetraksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sardiman (2023). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta PT. Raja Grafindo Persada
- Schunk,D H. (2012). Learning From Theory to Proctice (5th ed.) Pearson Education
- Setiawan, R.A., Hiayat, M.S., & Fatimah, F. (2023). Pengertian dan Hakikat Belajar dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1): 1-5

Shakram, A, Al-Hairty I & Al- Kindi, S (2018). The Impact of Experiential Learning on Student Engagement and Academic Achievement. *Journal of Educational Technology Systems*, 47 (2) 201-219

Sisca afsari (2021). Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realisteik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal Ofintellectual Publication* 1(3)

Slameto (2013). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. PT Rienka Cipta

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Syamsuar Syamsuar, & Zelhendri Zen (2021). Model Permainan Pengajaran Untuk Pemahaman: Meningkatkan Motivasi dan Kebugaan Jasmani. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 7,128-136

Takaoka, M., Uesaka, Y., & Manalo, E. (2021). Belajar Melalui Observasi dan Interaksi Mendorong Perolehan Pengetahuan dan Keterampilan oleh Siswa. *Jurnal Internasional Penelitian Pendidikan* 238-247

Thobroni, M. (2016). Buku. Buku Ajar Belajar Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Wahyuning. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Journal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*

Wardani, W.A.D. (2023). Problem Based Learning: Membuka Peluang Kolaborasi dan Pengembangan Skill Siswa. *Jurnal Penelitian dan Penjamin Mutu*, 4(1), 1-17.

Wiyono. S., dkk (2023). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2) 100-110

Yunus, Giftri, (2020). Dasar-Dasar Teori Musik

Zahra, F. (2022). Evaluasi Pembelajaran SD/MI. Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia.