

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Soenarno. 2005. Ice Breaker permainan atraktif edukatif untuk pelatihan manajemen.
- Adolf, Bastian., & Reswita. 2020. *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Agustina, M., Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. 2015. *Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353-361.
- Andi, Setiawan. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Depdiknas. (n.d.). *UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional*. Retrieved Oktober 2023, 10, from Sistem Pendidikan Nasional: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- E, Khasanah. 2021. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Uad Press.
- E, Mulyasa. 2007. Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*.
- Fathurrohman, M. 2017. *Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Garudhawaca.
- Ihsana El Khuluqo. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pembelajaran.
- Iskandar, E., Buwono, S., Wiyono, H., Aminuyati, A., & Dewantara, J. A. 2022. Pengaruh Pemberian Penguatan Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS di SMP Islamiyah Pontianak. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3085-3095.
- Karo, K. B., & Sidebang, R., (2023). Pengaruh Penggunaan Brain Gym terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 040454 Desa Sempajaya Tahun Pelajaran 2022/2023. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 2772-2780.

- Karwono, H. M., & Mularsih, H. (2017). Belajar dan pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar. *Depok: Raja Grafindo Persada.*
- Komalasari., & Sri, H, N. Desy. 2017. *Permainan Untuk Mengstimulus Kemampuan Untuk Mengenai Huruf dan Kata Siswa Sekolah Dasar dengan Kesulitan Belajar (Disleksia) di SDN 1 Ntonggu Kabupaten Bima*, 56.
- Leni, Firdawati. 2021. *Efektivitas Metode Suggestopedia Menggunakan Musik Klasik terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 01 Lebong*. CV. Tatakata Grafika.
- Moh, Toharudin. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya Untuk Pendidik Yang Profesional*. Klaten: Lakeisha.
- Muhammedi, M. 2017. Tanggung Jawab, Peran, dan Etika Pendidik dalam Perspektif Islam. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3), 323-345.
- Munif, Chatib. 2014. *Gurunya manusia: Menjadikan semua anak spesial dan semua anak juara*. Mizan-Kaifa.
- N. Ardi Setyanto. 2017. *Interaksi dan Komunikasi Efektif Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Oktaviyanti, I., Sutarto, J., & Atmaja, H. T. (2016). *Implementasi nilai nilai sosial dalam membentuk perilaku sosial siswa sd*. *Journal of Primary Education*, 5(2), 113– 119.
- Purwanto, A., & Nuryana, S. 2010. *Efektivitas brain gym dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak*.
- Rahmat, P., & Radyuli, V. 2017. *Korelasi Disiplin Belajar dan Kreativitas Belajar Terhadap Minat Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. *Pendidikan Teknologi Informasi UPI-YPTK*, 4(2).
- Rosmita, R., Suratno, S., & Nasori, A. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020)* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).

- Sagala, S. H. 2016. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Alfabeta, 6.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 73-75).
- Sari, D. P., Asrori, M., & Radiana, U. 2020. Pemanfaatan game edukasi berbasis open source bagi anak attention deficit hyperactivity disorder (adhd). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(1).
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor - Faktor Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihat. Astuti. Dkk. 2022. Pendidikan dan Konseling. 4,4:42.
- Sudjana. 2021. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. 2010. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumiati, Asra. 2016. *Model Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sunarto. 2017. *Ice Breaker dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta: Yuman Pressindo.
- Susanto, A. 2016. *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Sutrisno. 2020. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Titih, Huriyah. 2018. *Metode Student Center Learning* . Jakarta: Frenada Media Group.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trygu. 2021. *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa*. Jakarta: Guemedia Group.

Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 579-587).

Yolandasari, M. B. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020.

