DAFTAR PUSTAKA

Anderson, J. R. (2020). *Cognitive Psychology and Learning*. New York: Academic Press.

Arifin, M. (2021). *Inovasi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Gramedia. Hal. 45.

Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2021). *Metode Pembelajaran Inovatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajawali Press.

Bloom, B. S. (2020). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman.

Daryanto. (2021). *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran: Konsep dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness.* New York: Guilford Press.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2022). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer Science

Dimyati, M., & Mudjiono, A. (2023). Belajar dan Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Inovatif, 14(2), 35.

Enstein, A., Ward, C., & Rogers, M. (2022). *Collaborative Learning in the Classroom: Theory and Practice.* London: Routledge.

Gawise, A., Nurmaya, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Guruan*, 4(3), 3575-3581. edukatif.org

Hamzah B. Uno. (2020). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Harahap, M. S., Siregar, M. S., & Siregar, M. S. (2023). Menumbuhkan Tunas Kreativitas: Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif. *Yudistira: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 1-10. journal.aripi.or.id

Hidayat, R. (2022). *Strategi Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Alfabeta. Hal. 120-122.

Hidayat, T. (2021). *Strategi Pembelajaran Interaktif: Teori dan Aplikasinya dalam Pendidikan PPKN*. Bandung: Alfabeta.

Ichwan, M. (2022). *Pengaruh Metode Permainan Tebak Kata Terhadap Peningkatan Maharah Kalam Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Pada Siswa Kelas VIII A dan VIII B Excellent MTs Unggulan PP. Amanatul Ummah Pacet, Mojokerto)*. *Tatsqifiy: Jurnal Guruan Bahasa Arab*, 3(2), 125–137

Kurniawan, A. (2020). Pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar Siswa. *Jurnal Guruan dan Teknologi, 12*(2), 62-63.

Kurniawati, N. (2021). *Strategi Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi Siswa.* Yogyakarta: Gava Media.

Mujahid, M. (2023). *Strategi Pengembangan Pembelajaran Interaktif.* Surabaya: Pustaka Ilmu

Nurhadijah, T. (2021), Penerapan Model Pembelajaran Tebak Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 002 Penyawasan Kecamatan Kampar. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan KeGuruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekan Baru.

Pertiwi, D., & Purwanto, A. (2022). *Strategi Pembelajaran Kreatif di Kelas*. Yogyakarta: Andi Offset.

Piaget, J. (2020). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

Prasetyo, D. (2019). Pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar Siswa. *Jurnal Guruan, 15*(2), 20-28.

Pratama, A. (2020). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif.* Jakarta: Alfabeta.

Purnama, H. (2021). Penerapan permainan edukatif dalam meningkatkan pembelajaran PKN. *Jurnal Inovasi Guruan, 18*(1), 49-51.

Rahman, M. (2023). *Guruan Anak Usia Dini: Pendekatan dan Metode*. Bandung: Alfabeta.

Santoso, D. (2022). *Pendekatan Kreatif dalam Pembelajaran* PPKN. Bandung: Alfabeta.

Santrock, J. W. (2020). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill Education.

Sardiman, A. M. (2022). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jurnal Ilmu Guruan, 13(1), 60-61.

Schunk, D. H. (2020). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Boston: Pearson.

Skinner, B. F. (2020). *The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis*. Appleton-Century-Crofts.

Slavin, R. E. (2021). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson.

Subanji, I. (2022). Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan motivasi Siswa. *Jurnal Guruan Karakter, 8*(2), 54-58.

Suhendra, A. (2022). *Teknologi dalam Pembelajaran: Inovasi Metode Pembelajaran Modern.* Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Supriyadi, A., & Aisyah, N. (2021). *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran: Strategi Meningkatkan Motivasi Siswa.* Malang: Bintang Nusantara

Suryadi, R. (2021). Guruan kewarganegaraan di sekolah dasar: Strategi dan tantangan pembelajaran. *Jurnal Guruan dan Kebudayaan, 17*(1), 53-56.

Suryani, N. (2021). *Model Pembelajaran Aktif untuk Pendidikan Kewarganegaraan.* Surakarta: UNS Press.

Uno, H. B. (2021). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jurnal Psikologi Guruan, 12(3), 45.

Ushioda, E. (Ed.). (2020). *Sociocultural Theories of Learning and Motivation: Looking Back, Looking Forward.* Routledge.

Vallerand, R. J. (2021). Motivation and education: The self-determination theory perspective. *Educational Psychology Review, 33*(1), 72-76.

Vygotsky, L. S. (2020). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (2021). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes.* Cambridge: Harvard University Press.

Wahyuni, S. (2023). *Metode Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Deepublish. Hal. 78-80.

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4*(1), 134–140

Woolfolk, A. (2021). *Educational Psychology*. New York: Pearson.

Yulianti, S. (2021). *Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.* Malang: Bintang Nusantara.

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4*(1), 134–140