

DAFTAR PUSTAKA

- Astaman. (2020). Hakikat Belajar Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan. *Iais Sambas, Vi*.
- Azani, A., Sarmila, & Gusmaneli. (2024). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17–37.
<https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>
- Cardinot, A., & Fairfield, J. A. (2019). *Game-Based Learning to Engage Students with Physics and Astronomy Using a Board Game. International Journal of Game-Based Learning*, 9(1), 42–57. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2019010104>
- Giannoukos, G. (2024). *Main Learning Theories in Education. European Journal of Contemporary Education and E-Learning*, 2(5), 93–100.
[https://doi.org/10.59324/ejceel.2024.2\(5\).06](https://doi.org/10.59324/ejceel.2024.2(5).06)
- Ichsan, M., Lathif, A., Lailatul Manjilah, E., Aguilera, F. V., Khayriyah, N. W., & Amaliyah, F. (2023). *Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Dalam Kelas 5 Sd 2 Dersalam*.
- Idapitasari, N. (2021). Penggunaan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Logaritma. *Teaching: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1, 259–265.
- Kurniati, B., & Hardjono, N. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Muatan IPA Melalui Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1, 371–376.
- Lestari, R. E., Rahmi, T. A., & Makhfudh, M. K. (2022). Studi Tentang Efektivitas Pembelajaran Bahasa Berbasis Game Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. 2(1), 41–49.
- Magdalena, I., Rizqina Agustin, E., & Fitria, S. M. (2024). Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 3(1), 41–55.
<https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*.
- Maulana Asror, A., Faiqotul Himma, A., & Zarkasi Putro, K. (2021). Konsep Belajar: Komparasi Islam dan Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 128–141.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.150>
- Melinda, V., & Zainil, M. (2020). Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>

- Nashrullah. (2022). *Pembelajaran IPS (Teori Dan Praktik)* (N. Alfulaila, Ed.). Cv. El Publisher. www.elpublisher.com
- Nurhamidin, F. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Journal Pendidikan Sejarah*, 6(4).
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 2021.
- Nurlaela, E. S., Fikri, A., Rahmawati, A., Rahayu, E. B., Wirayudha, S., & Al-Anshori, A. M. (2023). Hakikat Penelitian Tindakan Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 124–139.
- Purwaningsih. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2.
- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). In *Journal of Islamic and Educational Research* (Vol. 2, Issue 1). <https://journal.institercom-edu.org/index.php/alkarim>
- Putri, Y., Nurhuda, A., & Syi'bul Huda, A. A. (2023). Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas: Sebuah Pengantar Dalam Metode Penelitian Pendidikan. 5(2), 43–50. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Ramlah. (2022). Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Pada Pelajaran Ips Di Sdn Jango Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jupe: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7, 136–146.
- Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Pustaka: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Satrianawati. (2017). Media Dan Sumber Belajar. *Yogyakarta: Deepublish*.
- Septiawati, S., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2022). Deskripsi Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*, 11(6), 168. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.55276>

- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Cet. 14). Remaja Rosdakarya.
- Winkel, W. S. (2004). *Psikologi Pengajaran* (Revisi). Media Abadi.
<https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=6418>
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (*Literature Review*). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yusnaldi, E., Aulia Fitrah Panjaitan, D., Pasaribu, F., Sabina, L., Mustika, N., & Wirdayani Adelia, R. (2023). Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 32175–32181.

