

DAFTAR PUSTAKA

- Ainul Mardia. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas Viii SMP N 2 Baraka*. Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan. UIN Alauddin Makassar.
- Alfia Nuraini. 2023. *Penggunaan Media Game Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Lmata Pelajaran Pai Kelas X Di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri*. Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan. Institut agama islam negeri ponorogo.
- Alti, Rahmi Mudia dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. PT. Global Eksekutif Teknologi: Sumatra Barat. Hal 1-2
- Asih Widi Wisudawati & Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA* , Pt Bumi Aksara, Jakarta, 2014
- Elmirawati, daharnis, syahnar. 2013. *Hubungan antara aspira siswa dan dukungan orang tua dengan motivasi belajar siswa serta implikasinya terhadap bimbingan konseling*. Jurnal ilmiah konseling. Volume 2 no 1
- Emy Yunita Rahma Pratiwi., dkk. 2019. *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap*
- Hardani. Andriani, Helmina, ustiawati, jumari.dkk. 2020. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*.Pustaka Ilmu: Yogyakarta. Hal 399-400
- Hardani. Andriani, Helmina, Ustiawati, Jumari, dkk., 2020. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*.Pustaka Ilmu: Yogyakarta. Hal 311
- Hikmawati, fenti. 2019. *Metodologi Penelitian*. PT. Raja Grafindo Persada: Depok. Hal. 50-52
- Husaini Usman and R. Purnomo Satiady Akbar. “*Pengantar Statistika*”. Jakarta: Bumi Aksara. Hal 216
- Ibrahim, andi. Dkk. 2018. *Metodologi penelitian*. Gunadaarma ilmu: Makasar.hal. 50
- Irma Mawarni. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajarbahasa Indonesia Siswa Di SMP N 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan. Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Kristanto, Andi. 2016. *Media pembelajaran*. Bintang surabaya: Surabaya. Hal. 1
- Mawarni, Irma. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di Smpn 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan program Studi.
- Praginda, Wandy. 2019. *Keseimbangan Benda Tegar dan Elastisitas*. Kementerian pendidikan dan kebudayaan.
- Prestasi Belajar*. LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.: Jawa Timur.
- Putra, Dian Wahyu Dkk. 2016. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Informatika. Vol.1, No.1
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press: Kalimantan Selatan. Hal 1
- Retnawati, R. “*Pengantar Analisis Regresi Dan Korelasi*”. Workshop Teknik Analisis Data Fakultas Ekonomi dan Bisnis Lain Batusangkar di Rocky Hotel Bukittinggi. Vol 25. 2017 hal 1-8
- Retnowati. 2017. *Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP N 1 Punggur Kabupaten Lampung tengah*. Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan. IAIN METRO.
- Suharsimi, arikunto. *Prosedur penelitian suatu pendekan praktik*. Jakarta: Rineka cipta. 2010. Hal. 274
- Syarif Hidayatulloh, Henry Praherdhiono, Agus Wedi. 2020. *Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam*. Jurnal kajian teknologi pendidikan. Volume 3 No 2.
- Usep Setiawan, dkk 2022. *Media Pembelajaran (Cara belajar aktif: guru bahagia mengajar siswa senang belajar)*. Widina Bhakti Persada Bandung: Jawa Barat.
- Utomo, Bayu dkk. *Jangan suka game online: pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Ae media grafika. Hal 5
- Yuliyanto, Ary. 2020. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar*. Jurnal IT-EDU. Volume 05 Nomor 01.