

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abdul dan Widodo Supriyono. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arif Rohman. 2011. *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Laksbang Mediatama.
- Badru, Ruslin, Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini di Paud Kota Gorontalo, dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 08, No. 1, 2011.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriana, Ikhfa Nur. 2018. Upaya Meningkatkan Konsentrasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Pembelajaran Snowball Throwing Berbantu Media Film Di Kelas V SDN 1 Kedungwuluh Kidul. Skripsi. FKIP. Universitas Muhammadiyah Purwokerto: Purwokerto.
- Hilmansyah, Hilman. 2012. Lamanya Konsetrasi Si Kecil Bergantung Usia. <https://lifestyle.kompas.com/read/2012/05/22/07325742/Lamanya.Konsentrasi.Si.Kecil.Bergantung.Usia>. (diakses tanggal 6 November 2019)
- Linasari, Rifninda Nur. 2015. Upaya Peningkatan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Teknik Kuis Tim Di SD Negeri Sidomulyo Sleman Tahun Aajaran 2014/2015. Skripsi. FIP. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Masrohah, Khikmatul, dkk. 2019. Penerapan Metode Permainan Bingo Untuk Menngkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 11 (2), 13-22.
- Miguel, Peña Noemi and Sedano Hoyuelos Máximo. 2014. Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research* 2 (3), 230-238.
- Oemar Hamalik. 2005. *Metoda Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.

Pertiwi, Restu. 2015. Penerapan Pembelajaran Aktif Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tunas Mekar. Skripsi. FITK. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah: Jakarta.

Rosyidi, Imam. 2017. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Belajar Aktif Ala Permainan Bingo. *Humanis*. 12 (1), 83-92.

Sadiman, Arif S, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Samuel, Victor Zirawaga. 2017. Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*, 8 (15), 55-64.

Sardiman. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Shofiyatul, Nila M. 2016. The Effectiveness Of Bingo Game On The Fifth Graders Vocabulary Mastery. *Lingua Scientia*, 8 (1), 101-108.

Sholika, Luluk Mawati I. G. P dan Asto Buditjahjanto. 2013. Pengaruh Permainan Bingo Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Teknik Digital Di SMKN 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2 (2 ), 707-714.

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Toni Pransiska. 2016. Konsepsi Fitrah Manusia Dalam Perspektif Islam Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Islam Kontemporer. *DIDAKTIKA*, 17(1), 1-17.

Utamni, Esti. 2016. Kemampuan Otak Dalam Menyerap Informasi Hanya 20 Menit Pertama.  
<https://www.suara.com/teknologi/2016/09/10/154100/kemampuan-otak-menyerap-informasi-hanya-20-menit-pertama> (diakses tanggal 6 Novemver 2019)