

## DAFTAR PUSTAKA

- Amani, S., Mohammadi, S., Gale, A., Ranji, A., & Nekahi, A. (2012). M.B. Маркелов 1, В.Н. Голосов 2, В.Р. Беляев 3 Изменение Скорости Аккумуляции Наносов На Поймах Малых Рек В Центре Русской Равнины 4. *Life Science Journal*, 9(3),70–76. [http://www.lifesciencesite.com/ljs/life0903/243\\_10591life0903\\_1674\\_1678.pdf](http://www.lifesciencesite.com/ljs/life0903/243_10591life0903_1674_1678.pdf)
- Muffidah, R., Anggraini, N., & Purawinangun, I. A. (2021). *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 10 No. 1 Januari 2021 <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 99–103. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm> ANALISIS
- Endah Sri Haryanti (2023) dengan judul Pengembangan media *sains crosswords puzzles* untuk memaksimalkan *long term memory* peserta didik kelas V sekolah dasar
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assesment for learning, educandy & wordwall*.
- Rongcai, R. E. N., Guoxiong, W. U., & Ming, C. A. I. (n.d.). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title. 17(2)*.
- Mahwar Alfian Nisa, Ratnawati Susanto (2022) Penelitian Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *educandy* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar
- Raymond & Dewi (2018:62) juga berpendapat bahwa ingatan jangka panjang, atau yang dikenal sebagai *long term memory*, adalah proses memori atau ingatan yang bersifat permanen.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Atkinson, R. L., Atkinson, R. C., Smith, E. E., & Bern, D. J. 1998. *Pengantar Psikologi*. Batam : Interaksara.
- Eysenck, M. W., & Keane, M. T. (2010). *Cognitive psychology: A student's handbook* (6th edition). Psychology Press.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Maryam, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 88–97.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Game Online Word Wall*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77. [Www.EDUCANDY.Net](http://www.EDUCANDY.Net)

- Kumar, Ranjit. 2011. *Research Methodology a Step-by-Step Guide for Beginners*. SAGE Publications Ltd.
- I Made Alit Mdan Wandy, 2009: 2. Teori maupun konsep yang terorganisir ini menjadi sebuah inspirasi tercapainya teknologi yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupan manusia
- Zuhriyah, S. (2016). Pemanfaatan Media Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 522.
- Sugiono (2019:195) Teknik pengumpulan data wawancara, angket
- Widoyoko, E.P. (2012:109) Kriteria Validasi Dapat digunakan atau tidak dapat digunakan
- Syamsu Yusuf (2009:23) faktor yang mempengaruhi motivasi belajar
- Tulving dalam Purnamasari (2018:128) menuturkan memori jangka panjang dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu memori episodik, memori semantik, dan memori prosedural.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryabrata, 2011:105 Design penelitian ilmiah, langkah sistematis, merumuskan tujuan dan hipotesis
- Hardani, et al, 2020 Variabel karakteristik antara objek dalam suatu populasi
- Stavredes (2011) Kognitivisme mengacu pada studi tentang pikiran
- Hilgard et al dalam Jayani dan Hastjarjo (2011: 432) menyatakan memori sensoris (memori indra), memori jangka pendek, dan memori jangka panjang
- Uno, H. B., & Nurdin. (2019). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara
- Atkinson & Shiffrin (1968) - Teori Pemrosesan Informasi (Information Processing Theory)
- Dimiyati dan Mudjiono (2015) mendefinisikan pembelajaran penekanan pada penyediaan sumber belajar