

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, S. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aisiah, S. (2018). *Reproduksi Manusia dalam Hubungannya dengan Pendidikan Keluarga*. In *Pembinaan Kehidupan Keluarga (2nd ed., pp. 1–67)*.
- Anggeriani, A. d, & Paksi, H. p. (2019). Pengembangan Media Permainan Werewolf untuk Mengenalkan Keragaman Sosial Budaya Indonesia pada Siswa kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan ...*, 3710–3719. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/30160><https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/30160/27645>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ary , Donald; Jacobs, Lucy Cheser; Razavieh, A. (2010). *Introduction to Research in Educational*. Canada: Nelson Education, Ltd.
- Asyari, M., Muhdhar, M. H. I. Ai, Susilo, H., & I. (2016). Improving critical thinking skills through the integration of problem based learning and group investigation. *The Eletronic Library*, 5(1), 36–44.
- Azizah, I. N., & Krisphianti, Y. D. (2015). *Pengembangan Media BK BOX Card Games Werewolf Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA*. 1436–1444.
- Azkie, N. F., Muin, A., & Dimiyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Budiono, Hendra; Agung, U. (2020). STRATEGI DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERFIKIR KRITIS (CRITICAL THINKING) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 138–145.
- Campbell, N. A., & Reece, J. B. (2008). *Biologi Jilid 3 (Erlangga (ed.); Ke-8)*.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (4th ed.)*. Boston, MA: Pearson.
- Dimiyati., M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada

Pelajaran Matematika Smp. *JIPMat*, 2(1).
<https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1483>

- Faruq, J. D. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan. *Auladuna*, 01(02), 83–93.
- Ferial, E. W. (2013). *Biology Reproduksi*. Erlangga.
- Fithriyani, F., & Lina Listiana. (2020). Penggunaan Media Kartu Permainan Melalui Strategi Think Pair Share Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa SMA. *JURNAL PEDAGO INDONESIA*, 8(2), 35–45.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education (8th ed)*. New York: McGraw-Hill.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kerlinger. (1973). *Founding Of Behavior Research*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Komariyah, & Sadiman, B. (2013). Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Sd Al-Amin Surabaya. *Jurnal Pendidikan*, 1–5.
- Kompri. (2017). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademika.
- Kusuma, R. D., Rohman, F., Syamsuri, I., Biologi, P., Malang, U. N., & Pembelajaran, P. (2017). *Permasalahan dalam Pembelajaran Biologi pada Jurusan Pertanian SMK Negeri 1 Kedamangan Belitar*. (April), 133–136.
- Laras, S. A., Rifai, A., Belajar, M., & Belajar, H. (2019). *Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik di BBPLK Semarang*. 4(2), 121–130.
- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). *Literature Review : Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry*. 2(2), 51–59.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (March), 1–16. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_pentingnya_penggunaan_media_pembelajara

n_untuk_meningkatkan_prestasi_belajar_siswa/links/58ca607eaca272a5508880a2/pentingnya-penggunaan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-prestasi-

- Melati, H. A., Junanto, T., & Lestari, I. (2014). Lesson study untuk meningkatkan kualitas pembelajaran English For chemistry I. *Seminar Nasional*, 72–84.
- Mutmainnah, S., Islam, U., Alauddin, N., Islam, U., Alauddin, N., Islam, U., & Alauddin, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Card*. 2(2), 202075–202084.
- Perdana, A, P, I., & Valentina, D, T. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(12), 1–23. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Poerwanti, E. (2008). *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Prastiwo, J. E. (2020). Memperkuat Kecakapan Siswa Melalui Werewolf in Education Di SMAN 2 Blitar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(1), 137. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i1.442>
- Priantama, R. (2017). *Panduan dan Tutorial Bermain Werewolf*.
- Prihantoro, R. (2011). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Model Lesson Study. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(1), 100–108. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i1.10>
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahayu, P., Mulyani, S., & Miswadi, S. S. (2012). Pengembangan pembelajaran IPA terpadu dengan menggunakan model pembelajaran problem base melalui lesson study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 63–70. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2015>
- Ramadhani, Taufiq Muhammad., Ruyadi, Yadi., S. (2022). Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa SMAN 1 Tambun Selatan melalui Permainan Werewolf Card Game. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Ramdani, D., Badriah, L., Pendidikan, J., Fakultas, B., Dan, K., Pendidikan, I., ... Tasikmalaya, K. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa Calon Guru Biologi Yang Proses Pembelajarannya Menggunakan Blended Learning Dan E-Learning Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Bio Educatio*, 3(1), 75–81.
- Ratnaningsih, D. (2020). Implementasi Penugasan Dosen di Sekolah (PDS) dalam Mata Kuliah Strategi, Metode, dan Media Pembelajaran Berbasis Lesson Study. *Pendidikan Lingua Sastra*, 01(18), 1–12.

- Salomo Leuwol, F., Basiran, B., Solehuddin, M., Vanchapo, A. R., Sartipa, D., & Munisah, E. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(3), 988–999. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.899>
- Sari, Y., Solehah, G. H., & Mashuri, M. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Vidya Karya*, 33(1), 35. <https://doi.org/10.20527/jvk.v33i1.5391>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sloane, E. (2014). *Anatomi dan Fisiologis untuk Pemula (B. K. EGC (ed.))*.
- Sucilestari, R., & Arizona, K. (2019). Kelas inspirasi berbasis media real melalui pendekatan lesson study. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 23–34. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.964>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitataif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, H. (2013). Lesson Study Sebagai Sarana. *Seminar Dan Lokakarya PLEASE 2013 Di Sekolah Tinggi Theologia Aletheia Jalan Argopuro 28-34*, 1–32.
- Sutarno, N. (2015). *Reproduksi manusia. Reproduksi Manusia Dan Pendidikan Keluarga Sejahtera*, 58.
- Syardiansah. (2016). Hubungan motivasi belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa mata kuliah pengaturan manajemen. *Manajemen Dan Keuangan*, 5(1), 243.
- Syarifah, S., Lestari, A., Nurhaliza, Anggraini, Y., Wahyudi, H., & Zatrachadi, M. F. (2022). Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar Peserta Didik Ditengah Wabah Covid-19. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 22(1), 1–18.
- Teni, & Agus Yudiyanto. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.73>
- Trisnawati, N., Shandy Narmaditya, B., Sri Wulandari, S., & Suratman, B. (2020). Factors Affecting the Quality of Education: A Comparison Study in

Vocational High School in East Java Article in International Journal of Psychosocial Rehabilitation. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(April), 2020. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I7/PR270855>

Triyanto, S. ., & Prabowo, C. . (2020). Efektivitas Blended-Problem Based Learning dengan Lesson Study Terhadap Hasil Belajar. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 42–48.

Uno, H. B. (2017a). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.

Uno, H. B. (2017b). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Urry, L. A., Cain, M. L., Minorsky, P. V., Wasserman, S. A., & Orr, R. B. (2020). *Campbell Biologi 12th Edition . In Biology*.

Utomo, S. A. W. (2019). Analisis Kreasi Pembelajaran Rekreasi Pendidikan Pada Pendidikan Dasar. *Jurnal PANCAR*, 3(1), 248–253.

Widhiasmoro. (2022). Penerapan Model Active Learning Type Quiz Team “Werewolf” Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Mirit Pada Materi Sel. *Biology Education*, 2(1), 102–110. Retrieved from <http://ulilalbabainstitute.com/index.php/PESHUM/article/view/1007%0Ahttps://ulilalbabainstitute.com/index.php/PESHUM/article/download/1007/989>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Xiong, S., Zuo, L., Iida, H., Xiong, S., Zuo, L., Iida, H., ... Setting, G. (2022). Refinement Measurement To cite this version : HAL Id : hal-03686004 Murder Mystery Game Setting Research using. *International Conference on Entertainment Computing*, 117–125.

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>

Yao, E. (2008). *A Theoretical Study of Mafia Games*. 1–18. Retrieved from <http://arxiv.org/abs/0804.0071>