

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku Referensi

- Afandi, dkk, (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Sultan Agung Press.
- Akrim. (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Griya Larasati*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Kurniawan. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosdakata: Bandung
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta R&D*. Bandung: Alfabeta.

### B. Artikel Jurnal

- Arfani. (2016). *Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran*. Riau. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila. 11(2),81-97.
- Achru. (2019). *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*. Makassar: Idaarah.
- Angrayni, afrita. (2019). *Problematika pendidikan di Indonesia*. Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon 12, 1–10.
- Shahbana, dkk. (2020). *Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam*

- Pembelajaran*. Serunai Administrasi Pendidikan, 9(1), 24–34.
- Ferari. (2013). *Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*.
- Hastjarjo. (2019). *Rancangan Eksperimen-Kuasi*. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187.
- Nasution, M. K. (2017). *Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa*. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Nurjanah, N. (2016). *Pengaruh penggunaan metode permainan treasure hunt dan kreativitas membuat catatan terhadap hasil belajar siswa*. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 22–31.
- Safaruddin. (2016). *Teori Belajar Behavioristik*. *Kajian Islam & Pendidikan*, 8(2), 119–135.
- Sayono, J. (2013). *Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis*. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 7(1), 9–17.
- Setyawan, (2015). *Model Permainan Aktivitas Luar Kelas Untuk Mengembangkan Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Siswa Sma*. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 164–177.
- Suryanti. (2022). *Penggunaan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat*. *Sebelas April Elementary Education*, 1(1), 39–47.
- Syardiansah. (2016). *Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengaturan Manajemen*. *Manajemen Dan Keuangan*, 5(1), 243.
- Umamah, dkk. (2018). *Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Kesadaran Sejarah Peserta Didik Untuk Menghadapi Revolusi 4.0*. *Universitas Jember*, 401–412.