

DAFTAR RUJUKAN

- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Anggraeni, 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 Guru Sekolah Dasar*, 7(6).
- Anggraenie, N. C., Rohaeti, E. E., & Alawiyah, T. (2021). Profil Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Gunung Halu. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 4(2), 145-150.
- Azizah, F. A. N., Setyawati, S. P., Khususiyah, K., & Setyaputri, N. Y. (2023). Pengembangan Skala Pengukuran Rasa Percaya Diri Siswa Kombi: Instrumen Pendukung Permainan Antaboga. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*.
- Azizah, I. N., & Krisphianti, Y. D. (2023, August). Pengembangan Media BK BOX Card Games Werewolf Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 1436-1444).
- FEBRIANA, N. S. (2022). Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Menggunakan Game Werewolf Untuk Meningkatkan Self Disclosure Siswa MTS Faqihul Ilmi Makassar.
- Gustiawati, R. (2017). Penerapan Materi Model Pembelajaran Permainan Kecil Di Dalam Pemanasan Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas Vi Sdn Mekarsari 05 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 8(1), 50-58.

- Hadi, A. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Metode Bermain Teamwork Pada Siswa Kelas X Ipa 1 Sma Negeri 1 Klaten. *Medi Kons: Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling Unisri Surakarta*, 5(1).
- Herwati, H., Tri, R., Arsyil, W., Deetje, J. S., Siti, Z., Kholis, A., & Barlian, K. (2023). Motivasi dalam Pendidikan (Konsep-Teori-Aplikasi).
- Khadafi, H. N., & Syaimi, K. U. (2024). Pengembangan Media Layanan Informasi Dalam Menentukan Perencanaan Karir Pada Siswa Sma Swasta Ira. *Indopedia (Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*.
- Manalu, C. M. J., & Sinthia, R. (2021). Motivasi Belajar Siswa Di Tinjau Dari Intensitas Penggunaan Media Sosial Pada Remaja. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*.
- Maolidah, I., Tamam, B., & Ruhita, R. (2024). Implementasi Manajemen Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Siswa Serta Kontribusinya Terhadap Mutu Pembelajaran Siswa. *Edum Journal*, 7(1), 140-159.
- Nurhalizah, S. (2020). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas Xi Kompetensi Keahlian Akuntansi Di Smk Negeri 1 Makassar* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Prastiwo, J. E. (2020). Memperkuat Kecakapan Siswa Melalui Werewolf In Education Di Sman 2 Blitar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*.
- Pravitasari, E. A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Dan Tata Kelola Kepegawaian Di Smkn 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(3), 489-495.
- Putri Nuraida, S. A., Krisphianti, Y. D., & Setyawati, S. P. (2022). *Pengembangan Media Spin Uno Bimasiwi Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas X Sma Di Kota Kediri* (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara Pgrri Kediri).

Santoso, S. A. (2017). Korelasi Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Pai Di Smkn 13 Malang. *Tamaddun: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Keagamaan*, 18(1), 1-16.

Yulianti, Y., Asdar, A., & Hamsiah, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditory, Visual, Intelektual) Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sd Gugus I Kecamat