

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, M., & Iswati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1*. Airlangga University Press, 2019.
- Apriliantika, D., Ahied, M., & Rosidi, I. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Advance Organizer Dengan Bantuan Mind Mapping Terhadap Motivasi Dan Daya Ingat Siswa. *Natural Science Education Research*, 2(1), 48–58. <https://doi.org/10.21107/Nser.V2i1.4279>
- Asyrofi, S., & Pransiska, T. (2021). *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab* (Mawi Khusni Albar (Ed.)). Pustaka Ilmu.
- Azis, H., & Sembiring, Y. S. (2020). Hubungan Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Curere*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.36764/Jc.V4i2.384>
- Azis, R. (2019). Hakikat & Prinsip Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 292–300.
- Azora, P. (2021). Analisis Quick Count Dengan Menggunakan Metode Stratified Random Sampling Studi Kasus Pemilu Gubernur Kalimantan Barat 2018. *Buletin Ilmiah Matematika, Statistika Dan Terapannya*, 10(1), 43–50.
- Badan, W. (2002). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.
- Dewi, L. O., Sofian, S., & Riyanti, D. (2019). The Effectiveness Of Hot Seat Game For Teaching Vocabulary. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(9), 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/35610>
- Dr. Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. *Artikel*, 456.
- Eka, M., Sulistyawati, S., & Warpindyastuti, L. D. (2018). *Using Interactive Games For The Teaching*. 1(2), 178–209.
- Erlangga, A. (2020). فعالية استخدام الطريقة السمعية الشفوية بلعبة الكرسي الساخن لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى تلاميذ المدرسة المتوسطة المتكاملة البنية بكنبارو. (*Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*).
- Estiningsih, D., Laksana, S. D., Syam, A. R., & Ariyanto, A. (2022, December). Application of Positive Discipline in Children to Reduce Parenting Stress During Pandemic. In *3rd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2021 (BIS-HSS 2021)* (pp. 972-980). Atlantis Press.
- Eva, N. (2020). Analisis Mengenai Ciri-Ciri Belajar Siswa Sd Yang Memiliki Kemampuan Daya Ingat Tinggi. *Nusantara*, 2(1), 71–74.
- Fadhli, M., Sukirman, S., Ulfa, S., Susanto, H., & Syam, A. R. (2022). Gamifying Children's Linguistic Intelligence With the Duolingo App: A Case Study

- From Indonesia. In *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning* (pp. 1402-1415). IGI Global.
- Gerardus, D. B., & Ngongo, M. H. L. (2020). Jurnal Selidik. *Jurnal Selidik*, 1(1), 23–39.
- Gugule, H., Mesra, R., & Manado, U. N. (2022). Volume : 8 Bulan : Agustus Tahun : 2022 Volume : 8 Nomor : 3 Bulan : Agustus Tahun : 2022. *Jurnal Ideas*, 1, 1071–1078. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i2.695>
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamka, M. B., Syam, A. R., & Ikhwan, A. (2022). Pendidikan Berbasis Nilai-Nilai Profetik Dalam Pemikiran Buya Hamka. *Katalog Buku STAI Muhammadiyah Tulungagung*, 1-91.
- Handayani, R. (2019). Pengaruh Lingkungan Tempat Tinggal Dan Pola Asuh Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 15–26.
- Hikmasari, D. N., Susanto, H., & Syam, A. R. (2021). Konsep Pendidikan Karakter Perspektif Thomas Lickona dan Ki Hajar Dewantara. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 6(1), 19-31.
- Ikhwan, A., Abdurrahman, L., & Syam, A. R. (2022). Kyai's Charismatic Leadership in Shaping Students Personality at Islamic Boarding Schools. *Edukasia Islamika*, 7(2), 191-208.
- Ikhwan, A., Febriansyah, F. I., & Syam, A. R. (2022). Metode Demonstrasi dalam Peningkatan Motivasi Belajar Tilawatil Qur'an. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(2), 100-110.
- Huda, R. F. (2021). The Implementation Of Hot Seat Game To Teach English Vocabulary To Seventh Graders Of Junior High School. *Retain (Research On English Language Teaching In Indonesia)*, 09(03), 34–41. <http://repository.uinsu.ac.id/8119/1/Sh%5b2%5d.pdf>
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *Model Pembelajaran Ipa Sd*. Edutrimedia Indonesia.
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak. *Educhild*, 01(1), 77–85.
- M. Fadillah, M. P. I. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*.
- M. Thobroni. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Marini, M., Iman, N., & Syam, A. R. (2023). Influence Principal's Leadership Style on Discipline Level of Madrasah Ibtidaiyah Darul Fikri. *JIE (Journal of Islamic Education)*, 8(2), 110-123.

- Maryono, M., Susanto, H., & Syam, A. R. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran LCD proyektor terhadap prestasi belajar Aqidah Akhlak di sekolah. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 106-115.
- Mathematics, A. (2016). 濟無no Title No Title No Title. *4*(1), 1–23.
- Mawarni, S. (2018). Respon Siswa Terhadap Penerapan Metode Hot Seat Hubungannya Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Materi Ski: Penelitian Terhadap Siswa Kelas Xi Smk Karya Budi Cileunyi Kab Bandung. *Journal Of Experimental Psychology: General*, *136*(1), 23–42.
- Mayanti, P. P. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbantu Strategi Hot Seating ( Kursi Panas ) Materi Animalia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Luwu Utara*.
- Muhammad Anwar H.M. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Prenada Media Group.
- Nurhayati, S., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(1), 52–64.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, *5*(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Pendidikan, D., Jepang, B., & Hasanah, A. W. (2019). *Menggunakan Media Gambar Dalam Meningkatkan*.
- Prihatin, G. S. (2017). *Strategi Belajar*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ratnawati, E., & Asniawati, A. (2020). Pemberian Motivasi Melalui Cerita Dan Games. *Dimasejati*, *2*(2), 204–213. <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/...%0a>
- Rofek, A. (2019). Pkm Peningkatan Kemampuan Membaca Dengan Giat Literasi Dan Pojok Perpus Di Sd Islam Ulil Albab Kecamatan Panarukan. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(1), 23–30. <https://doi.org/10.31537/dedication.v3i1.182>
- Rusli, R., & Kholik, M. (2013). Hasil Dan Pembahasan Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Sosial Humaniora Issn*, *4*, 6.
- Safitri, L. (2017). Efektifitas Teknik Permainan Hot Seat Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. (*Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*).
- Samsiah. (2018). Permainan “Catch Me” Menstimulasi Perkembangan Anak. *Early Childhood Education Journal Of Indonesia*, *2*.
- Sandi, A., & Neviyarni, N. (2021). Ingatan Ii : Pengorganisasian, Lupa Dan Model-Model Ingatan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(1), 115–123. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.191>

- Subagio. (2019). *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan. Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(3), 209–222. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i2.5045/http>
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *Al Kamal*, 2(1), 243-243.
- Sudibyso, A., Supardi, I., Riyanti, D., Study, E., Fkip, P., & Pontianak, U. (2021). Using Hot Seat Game To Enhance Students' Interest In Learning English. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 10, N, 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/45034>
- Sudrajat, H. N., & Herlina, H. (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo. *Jiv-Jurnal Ilmiah Visi*, 10(2), 114–121. <https://doi.org/10.21009/jiv.1002.6>
- Syah, S. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Strategi Hot Seat Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Sma Taruna Mandiri Pekanbaru. (*Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*).
- Syam, A. R., Nurjan, S., Kurnianto, R., Sumaryanti, L., & Handayani, S. W. (2022). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Pendidikan Pariwisata. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(2), 139-149.
- Syaparudin, Meldianus, & Elihami. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>
- Ummah, S. C. B. N. M., Susanto, H., & Syam, A. R. (2023). Internalisasi Karakter Kepedulian Sosial Santriwati Melalui Program Safari Dakwah. *International Journal of Learning and Education*, 1(1), 45-52.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Wahyuningsih, R. S., Katni, K., & Syam, A. R. (2023). Implementasi Daily Performance Monitoring dalam Meningkatkan Pendidikan Adab. *International Journal of Learning and Education*, 1(1), 1-7.
- Wulaning, R., & Saleh, P. (2019). The Effect Of Hot Seat Strategy Toward Students ' Speaking Achievement. *Ejournal.Uinib.Ac.Id*, 42–52.
- Zain, Z. N., Laksana, S. D., & Syam, A. R. (2022). Strategi pengasuh dalam meningkatkan kemandirian anak asuh di Panti Asuhan. *Journal of Islamic Education and Innovation*, 64-70.