

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bandura, Albert. (2021). *Social Cognitive Theory*. London: Pearson Education.
- Brown, Lisa. (2021). *Penggunaan Tes sebagai Alat Evaluasi dalam Penelitian: Pentingnya Data Objektif dalam Mengevaluasi Kemajuan Belajar Siswa*. Jakarta: PT Pendidikan Maju.
- Brown, Lisa. (2021). *Reflective and Contextual Adjustments in Classroom Action Research Cycles*. Yogyakarta: PT Cerdas Mandiri.
- Davis, R. (2021). *Pembelajaran Berbasis Proyek*. Surabaya: Graha Ilmu.
- Dewi, Fitriani. (2022). *Kerja Sama Tim dalam Permainan Kartu Kejar Tangkap*. Jakarta: Terang.
- Fleming, P. (2020). *Gaya Pembelajaran Siswa*. Jakarta: Rajawali Press.
- John, Adam. (2018). *Penggunaan Observasi dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Dinamika Interaksi Siswa*. Jakarta: PT Pendidikan Cerdas.
- Jones, K. (2023). *Teknologi Pendidikan dalam Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jones, Michael. (2019). *Penggunaan Observasi dalam Penelitian Pendidikan: Mendapatkan Pemahaman Mendalam tentang Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Pendidikan Ilmu Pengetahuan.
- Jones, Michael. (2020). *Collaborative Classroom Action Research: Strengthening Learning Processes and Creating Inclusive Learning Environments*. Bandung: PT Media Pendidikan.
- Jones, Michael. (2020). *Jenis-Jenis Pertanyaan dalam Tes dan Implikasinya terhadap Pemahaman Siswa*. Jakarta: PT Pendidikan Sukses.

- Piaget, J. (2020). *Tahap Perkembangan Kognitif Anak*. Surabaya: Mitra Wacana Media.
- Rahayu, Ika. (2021). *Variasi Metode Pengajaran: Strategi Mengoptimalkan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pendidikan Nusantara.
- Santoso, Budi. (2020). *Inovasi dalam Pembelajaran: Menuju Peningkatan Hasil Belajar*. Bandung: Ilmu Pendidikan.
- Santoso, Hadi. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Multitasking melalui Permainan Kartu Kejar Tangkap*. Jakarta: Abadi.
- Smith, John. (2019). *Classroom Action Research: Understanding the Real Learning Contexts and Designing Appropriate Interventions*. Jakarta: PT Edukasi Nusantara.
- Smith, John. (2019). *Pengukuran Pemahaman Siswa Melalui Tes: Pendekatan dan Implementasi*. Jakarta: PT Pendidikan Maju.
- Smith, John. (2020). *Penggunaan Observasi dalam Penelitian Tindakan Kelas: Memantau Perubahan Perilaku dan Interaksi Siswa*. Jakarta: PT Pendidikan Terapan.
- Susanti, Dian. (2021). *Strategi Kemenangan dalam Permainan Kartu Kejar Tangkap*. Jakarta: Utama.
- Susilo, Hadi. (2020). *Kolaborasi Guru-Siswa: Kunci Sukses dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Surakarta: Penerbit Pendidikan Sejahtera.
- Sutrisno, Edi. (2021). *Manfaat Kesehatan Mental dari Permainan Kartu Kejar Tangkap*. Jakarta: Sejahtera.

- Taylor, Sarah. (2024). *Empowering Students as Change Agents through Classroom Action Research*. Bandung: PT Pendidikan Sejahtera.
- Taylor, Sarah. (2024). *Empowering Students as Partners in Learning through Classroom Action Research*. Jakarta: PT Ilmu Pendidikan.
- Wijaya, Citra. (2021). *Psikologi Pembelajaran: Peran Kemitraan dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pendidikan.
- Wilson, Emma. (2023). *Continuous Improvement through Classroom Action Research: Positive Impacts on Student Learning*. Jakarta: PT Ilmu Edukasi.
- Wilson, Emma. (2023). *Structured Approach for Continuous Improvement in Learning through Classroom Action Research*. Jakarta: PT Pendidikan Terapan.
- Wulandari, Gita. (2019). *Memahami Proses Belajar: Peran Keterampilan Metakognitif dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Bandung: Psikologi Edukatif.
- Wulandari, Gita. (2022). *Dampak Emosional dari Permainan Kartu Kejar Tangkap*. Jakarta: Gemilang.