

DAFTAR PUSTAKA

- AKRIM, AKRIM. *“Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa (Belajar Pai Mencetak Karakter Siswa).”* Aksaqila Jabfung, 2022.
- Amalia, Binti Sofiatul. *“Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 06 Kota Batu.”* IAIN Kediri, 2022.
- Andriyani, Iin. *“Pengaruh Penggunaan Gamification Quizwhizzer Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu.”* Universitas Pendidikan Indonesia, 2023.
- Andra Tersiana, *Metode Penelitian*. Yogyakarta: 2018.
- Alam, Y. (2018). Dampak Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Smk Pgri 1 Palembang. *MOTIVASI: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 3(2), 573–591.
- Arde, Magareta. *“Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Gamifikasi Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) KELAS IX Pembelajaran Biologi Di SMA.”* UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Ariani, Diana. *“Gamifikasi Untuk Pembelajaran.” Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020).
- Dewi, Adinda Fitra Rahmawanti. *“Pengaruh Gamifikasi Pada Program Loyalitas Terhadap Loyalitas Pengguna Marketplace Dengan Menggunakan*

- ExpectationConfirmation Model (ECM),” Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2019.*
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Elfrianto dan Gusman Lesmana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Medan: UMSU Press, 2022.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*. Depok: RajaGrafindo Persada, 2017.
- Firmansyah, Mokh Iman. “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi.” *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2019): 79–90.
- Firmansyah, D. (2020). *Gamification: Implementasi Komponen Game pada Bidang Non- Game*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara
- Fuad, Zaki Al. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang.” *Jurnal Tunas Bangsa* 3, no. 2 (2016): 42–54.
- Hasbullah, *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Heri jauhari, *Panduan Penulisan Skripsi Teori dan Aplikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2010.
- Ilato, Rosman, and Bobby R Payu. “Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa.” *Jambura Economic Education Journal* 2, no. 2 (2020).

Ishak, Ishak. "Karakteristik Pendidikan Agama Islam Pada Lembaga Pendidikan."

FiTUA: Jurnal Studi Islam 2, no. 2 (2021).

Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal*

TICom 5, 89 no. 1 (2016): 1–6

Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontestual Konsep dan Aplikasi*. Bandung:

Refika Aditama, 2011.

Makbul, Muhammad. "Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian,"

2021.

M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*.

Jakarta: Lentera Hati, 2015.

Muhammad, "Ruang Lingkup Pendidikan Islam", dalam *Jurnal Kajian*

Pendidikan Agama Islam, Vol. 3, Edisi 1, 2021, h. 65

M. Alisuf Sabri, *Ilmu Pendidikan* (Cet 1; Jakarta: CV. Pedoman Ilmu Jaya,

2001), h 74

Sudjana, *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2015.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung:

Alfabeta, 2020.

Susanti, R. (2021). Efektifitas Gamifikasi Sliding Puzzle Pada Pembelajaran

E-Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa. *SPEKTRA: Jurnal*

Kajian Pendidikan Sains, 7(1), 57.

Suryo Buwono, G., & Dirgahayu, T. (2020). *Model Aplikasi Gamification pada*

Smartphone untuk Pembelajaran di Kelas. *Teknoin*, 26(2), 96–115.

- Takdir, M. (2017). Kepomath Go “*Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa*” Penelitian Pendidikan INSANI, 20, 1–6.
- Wiratama, A. A. S., Prestiliano, J., & Nikijuluw, G. J. (2015). *Penerapan Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Salatiga*. Universitas Kristen Satya Wacana, 1–19.

