

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah Nahampun, Muhammad Ilham. "Implementasi *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI di Era Digital." Al-Mau'izhoh, 2024.
- Abdussamad, Zuchri. Media Penelitian Kualitatif. Makassar: CV Syakir Media Press, 2021.
- Afifuddin dan Beni A. Saebani. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Pustaka Setia, 2009.
- Agustina, Dewi, dkk. "Konstruksi Pemahaman Pentingnya Sarana Prasana di Sekolah." Jurnal Edumaspul, Vol. 06 No. 01, 2022.
- Aisyah Fadilah, dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1, No. 2, 2023.
- Aisyah Fadilah, dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1, No. 2, 2023.
- Angrayni, Lysa dan Yusliati. Efektivitas Rehabilitasi Pecandu Narkotika Serta Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kejahatan di Indonesia. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018.
- Anwar, M. "Pengaruh Penggunaan *Game* Edukatif terhadap Hasil Belajar PAI pada Siswa SMP." Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 12 No. 2, 2019.
- Arief Sadiman, dkk. Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Arum Septiani, Ayu, dan Gilang Maulana Jamaludin. "*Game Based Learning* Model in PAI Subjects in 2023-2024: A Literature Review." Jurnal Universitas Majalengka, 2024.
- Ayuningtiyas, Vidya, dan Siti Hajaroh. Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih. Skripsi. Universitas Islam Negeri Mataram, (2024).
- Bastian, Indra. Akuntansi Sektor Publik. Jakarta: Erlangga, 2005.

- Bisri M dan Tin T. Teknik Menulis Karya Ilmiah Menghadapi Sertifikasi. Semarang: Ghyyas Putra, 2009.
- Cahyo, Agus N. Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak. Yogyakarta: FlashBooks, 2011.
- Departemen Pendidikan Nasional. Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukatif. Jakarta: Depdiknas, 2018.
- Eismawati, Eka, dkk. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas 4 SD.” Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, Vol. 3 No. 2, 2019.
- Ertina, Gusti, dan Nasrun Harahap. “Desain Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran PAI.” Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, Vol. 03 No. 04, 2025.
- Eschols, John M., dan Hasan Shadily. Kamus Bahasa Inggris. Jakarta: Gramedia Pustaka, 2003.
- Faijah, Nuthfah, Nuryadi, dan Nafida Hetty Marhaeni. “Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras.” Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 6 No. 1, 2022.
- Fitria, Tira Nur. *Game Based Learning: Kreatif dan Inovatif Mengajar Bahasa Inggris Berbasis Permainan (Game) (Panduan Praktis untuk Pendidik/Pengajar dan Orang Tua)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Friska Juliana Purba, dkk, Strategi-Strategi Pembelajaran, (medan: Yayasan Kita Menulis, 2022).
- Hakim, Fauzi Rahmanul. “Urgensi Model Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” Cendekia Fikri, Vol. 15 No. 1, 2021.
- Hamalik, Oemar. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, Fitri, dkk. “Pembelajaran PAI di SMA (Tujuan, Materi, Media, dan Evaluasi).” Jurnal Al-Qiyam, Vol. 02 No. 01, 2021.
- Kusumawati, D. Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP. Bandung: Alfabeta, 2023.
- Lestaluku, Anggi, dan Meli Sopiani. “Penerapan Pembelajaran Berbasis *Game* Edukatif untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di SDN 9 Balai Satu.” Jurnal Studi Tindakan Edukatif, Vol. 01 No. 03, 2025.

- M. Anwar. "Pengaruh Penggunaan *Game* Edukatif terhadap Hasil Belajar PAI pada Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 12 No. 2, 2019.
- M. Bisri dan Tin T. Teknik Menulis Karya Ilmiah Menghadapi Sertifikasi. Semarang: Ghyyas Putra, 2009.
- M. Noeng. Media Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Rake Sarasin, 1996.
- M. Ramli, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al- Hadits", *Ittihad Jurnal Kopertais wilayah XI Kalimantan*, Vol. 13, No. 23, 2015.
- Maimunah. "Media Penggunaan Media Pembelajaran." *Jurnal Universitas Islam Indragiri Fakultas Ilmu Agama Islam*, 2016.
- Majid. Strategi Pembelajaran Interaktif.
- Muhammad Abdor Daenuri, dkk. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pasaman Barat: CV Azka Pustaka, 2024.
- Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: Tahta Media, 2021).
- Muhammad Tholchah Hasan, dkk. Metodologi Penelitian Kualitatif Tinjauan Teoritis dan Praktis. Malang: Lembaga Penelitian Universitas Islam Malang, 2002.
- Nahampun, Suci Hanifah, dkk. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Game* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Sinar Dunia, 2024.
- Nasution, Zulkipli. "Dasar dan Tujuan Pendidikan Islam dalam Konsep Al-Quran." *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, Vol. 9 No. 2, 2019.
- Nayla Nur Zahrana, dkk. "Penerapan Media *Game* Edukatif dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMPIT Al-Jabar Karawang." *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 03 No. 02, 2025.
- Nur Aisyah, dkk. Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jambi: CVRA Media Publishing, 2026.
- Prawira, A. Purwa. Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Purba, Friska Juliana, dkk. Strategi-Strategi Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Rahmanul Hakim, Fauzi. "Urgensi Model Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Cendekia Fikri*, Vol. 15 No. 1, 2021.

- Riva, Iva. Koleksi *Games* Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah. Yogyakarta: FlashBooks, 2012.
- Rusmaini. Media Teknologi Pendidikan: Strategi Efektif dalam Microteaching. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2025.
- Rusman. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Sadam Fajar Shodiq. "Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Revolusi Industri." Jurnal At-Tajdid, Vol. 02 No. 02, 2018.
- Sari, R., dan Putra, A. "*Game* Edukatif sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 15 No. 3, 2020.
- Sasmita, Rimba Sastra. "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar." Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 01 No. 02, 2020.
- Saudjana, Nana, dan Ahwal Kusuma. Proposal Penelitian di Perguruan Tinggi. Bandung: Sinar Baru Argasindo, 2002.
- Siagian, P. Sondang. Teori Motivasi dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Sofiah Aryani, dkk., "Media Audio Visual Untuk Keterampilan Menyimak Siswa", Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021.
- Subino Hadi Subroto. Pokok-Pokok Pengumpulan Data, Analisis Data, Penafsiran Data dan Rekomendasi dalam Penelitian Kualitatif. Bandung: IKIP, 2017.
- Subiyanti, Siti. Guru Sebagai Fasilitator. Yogyakarta: Hikam Media Utama, 2023.
- Supeno, dkk. "Penerapan Pembelajaran Interaktif Tenaga Pendidik di SMP Daar El Nuur Pesantren Yayasan Al-Salam, Pandeglang, Provinsi Banten." Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 1 No. 8, 2022.
- Suyadi. Inovasi Pembelajaran Berbasis *Game* dalam Pendidikan Agama Islam. Yogyakarta: Pustaka Cendekia, 2020.
- Wahab, Rohmalina. Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.
- Wijono, Sutarto. Psikologi Industri dan Organisasi. Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2010.
- Yumnah, Siti. "Strategi dan Pendekatan Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran." Jurnal Studi Islam, Vol. 13 No. 01, 2018.

Zahrana, Nayla Nur, dkk. "Penerapan Media *Game* Edukatif dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMPIT Al-Jabar Karawang." IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 03 No. 02, 2025.