

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Pravo Albarado & Viarti Eminita. (2020). *Pengaruh Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar di MTs Khazanah Kebajikan*. Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 6, 168.
- Abigail Soesana, dkk. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Ainul Mardhiah & Maera Julike. (2022). *Strategi Kelas dalam Pengembangan Bakat Minat Peserta Didik di MIN 2 Ujung Baro Blangkejeren Gayo Lues*. Jurnal Intelektualita Prodi MPI, 11, 145.
- Aisyah Cinta Putri Wibawa., Hashina Qiamu Mumtaziah., Lutfiah Anisa Sholaihah., et al. (2021). *Game Based Learning (gbl) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal*. Information Technology and Vocational Education, 3, 19.
- Alimatusakdia Panggabean., Ahmad Fachrizal., & Azizah Hanum. (2024). *Arah dan Tujuan Pendidikan Islam*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 4, 29-30.
- Aminatus Zahriyah, dkk. (2021). *Ekonometrika Teknik dan Aplikasi SPSS*. Jawa Timur: Mandala Press.
- Amruddin, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jawa Tengah: CV. Pradina Pustaka Grup.
- Anisa Fitri, dkk. (2023). *Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ardiansyah., Risnita., & M. Syahrani Jailani. (2023). *Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jurnal Pendidikan Islam, 1, 5-6.
- Bayanuddin & Nur'aisyah Zulkifli. (2023). *Metode Pembelajaran dan Teknik Mengajar dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) oleh Guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 40 Pekanbaru*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 17, 144.
- Benny S. Pasaribu, dkk. (2022). *Metodologi Penelitian untuk Ekonomi dan Bisnis*. Jawa Tengah: Media Edu Pustaka.
- Budiyono. (2023). *Manajemen Pembelajaran dan Prestasi Belajar Siswa*. Cirebon: PT Arr Rad Pratama.
- Dahlia Amelia, dkk. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Erina Hannawita Br Sembiring & Tanti Listiani. (2023). *Game Based Learning Berbantuan Kahoot dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika, 6, 28.

- Faddia Risalah Achmad & Puri Pramudiani. (2022). *Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas IV Selama Pembelajaran Daring di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Cakrawala Pendas, 8, 951.
- Farid Hatul Hasanah. (2023). *Penerapan Model Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS di Kelas VIII B MTs Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023*.
- Faza Sephiana & Meilan Arsanti. (2022). *Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. Prosiding Senada, 555.
- Fitria Carli Wiseza., Ibermarza., & Nisye Friska Andini. (2023). *Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS*. Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan, 10, 129.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Imam Machali. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: FTIK UIN Kalijaga.
- Ina Maggdalena., Shifa Fauziah., Putri Widiya Sari., & et al. (2020). *Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Guru*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 2, 288-295.765
- Irinna Aulia Nafrin & Hudaidah. (2021). *Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Covid-19*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3,457.
- Ismi Yuniatun., Muhammad Asrofi., & Lailla Hidayatul Amin. (2024). *Pendekatan Berdiferensiasi dalam Model Inquiry Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar PAI Materi Anak Shaleh Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Donotirto Bantul*. Jurnal Mamba'ul 'Ulum, 20, 203.
- Jim Hoy Yam & Ruhiyat Tufik. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. Jurnal Ilmu Administrasi, 3, 97.
- Joko Subando. (2020). *Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Yogyakarta: Gerbang Media.
- Ketut Witara, dkk. (2023). *Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.
- Komang Redy Winatha & I Made Dedy Setiawan. (2020). *Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10, 200.
- Mohamad Ariansah Thalib., Joko Sarjono., Praptiningsih., et al. (2023). *Hasil Implementasi Metode Game pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Minat Belajar Siswa pada Kelas VII di SLB CG YPPCG Sejahtera Surakarta Tahun 2022/2023*. Jurnal Mamba'ul 'Ulum, 19, 22.

- Mohamad Novan Aditya. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTsN 1 Lamongan*.
- Muhammad. (2021). *Ruang Lingkup Ilmu Pendidikan Islam*. Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam, 3, 60.
- Muhammad Fatchur Rochim & Moch. Tolchah. (2024). *Ruang Lingkup Materi Pendidikan Agama Islam dalam Al-Qur'an*. Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, 10, 1231-1239.
- Muhammad Raya Elfanda Rambe & Rahmat Idris Hasibuan. (2024). *Pengaruh Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran PAI di SDN 17 Billah Barat Menggunakan Metode Demonstrasi*, 2, 282.
- Muhammad Yasin., Sabaruddin Garancang., & Andi Abdul Hamzah. (2024). *Metode dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif dan Kuantitatif)*. Journal of International Multidisciplinary Research, 2, 169.
- Muhlil Musolin & Khoirun Nisa. (2021). *Pendidikan Masa Covid 19: Implementasi Konsep Tri Pusat Pendidikan Ki Hajar Dewantara*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3, 4137.
- Munafisah. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Taman Kabupaten Pematang*.
- Muslih Nur Kholis., Vivi Rulviana., & Endang Sri Maruti. (2024). *Penerapan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Kota Madiun*. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 5, 99.
- Nabila. (2021). *Tujuan Pendidikan Islam*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2, 870.
- Nadaa Imtiyaaaz. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Game Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Siklus Air Kelas V MIM PK Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023*.
- Natasya Febriyanti. (2021). *Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5, 1633.
- Nina Shabrina., Darmadi., & Ratna Sari. (2020). *Pengaruh Motivasi dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV Muslim Galeri Indonesia*. Jurnal Madani, 3, 169.
- Nita Karisma., MuhammadSaleh., & Satria Wiguna. (2022). *Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Pemberian Tugas Berbasis Portofolio pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII MTs Al-Washilyah Pangkalan Berandan*. Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2, 547.
- Nooratty Hanifah., Suhadi., & Sulistyowati. (2023). *Pengaruh keagamaan terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas XI*

- Sekolah Menengah Atas Al-Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2023/2024. Jurnal Program Studi PGMI, 10, 438.*
- Nurbaya, dkk. (2024). *Pengantar Pendidikan*. Sumatera Barat: CV. Pustaka Inspirasi Minang.
- Nur Halimah & Adiyono. (2022). *Unsur-Unsur Penting Penilaian Objek dalam Evaluasi Hasil Belajar*. Educational Journal, 2, 163-166
- Nurwahyudi & Sungkowo. (2023). *Analisis Interaksi Edukatif dalam Proses Belajar Mengajar terhadap Prestasi Belajar*. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 2, 47.
- Nurul Izzah., Anang Hadi Cahyono., & Kadarisman. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 14, 583.
- Putu Gede Subhaktiyasa. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9, 2726.
- Resista Vikalina, dkk. (2022). *Ragam Penelitian dengan SPSS*. Klaten: CV. Tahta Media Group.
- Reyna Yulia Agustin., Muhammad Ja'far Nashir., Muhammad Fatchurrohman., etal. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII SMP Muhammadiyah Watu Kelir Sukoharjo Tahun Ajaran 2021/2022*. Jurnal Mamba'ul 'Ulum, 19, 36.
- Rivaldy P. Kembau., Vivian E. Regar., & Jorry F. Monoarfa. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Base Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peluang*. Journal on Education, 6, 10216.
- Rizka Zulfikar, dkk. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori, Metode dan Praktik*. Bandung: Widina Media Utama.
- Rizky Zulayha Siregar., Try Wahyu Purnomo., Nurmayani., etal. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based-Learning (GBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Seni Tari di SDN 106164 Sambirejo Timur*. Jurnal Dunia Pendidikan, 5, 176.
- Rukminingsih, dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sahara Adjie Samudera. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta*.

- Siti Kurniawati., Santi Lisnawati., & Sutisna. (2024). *Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*. Jurnal Dirosah Islamiyah, 6, 613.
- Siti Maratus Sholikhah., Mujiburrohman., Indah Nurhidayati. (2023). *Pengaruh Kedisiplinan Belajar dan Moral Siswa terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Al-Mau'izhoh, 5, 531.
- Siti Romlah. (2021). *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jurnal Studi Islam, 16, 5.
- Srinirmala Nindya Atmaka., Sri Dwiyantri.,Maspiyah., etal. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Video pada Materi Pemangkas Rambut Teknik Uniform Layer Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Jombang*. e-jurnal, 13, 230.
- Sri Wahyuning. (2022). *Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning*. Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI), 4, 3.
- Syafrida Hafni Sahir. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Syarifuddin & Ibnu Al Saudi. (2022). *Metode Riset Praktis Regresi Berganda dengan SPSS*. Palangkaraya: Bobby Digital Center.
- Tiara Widya Anggraini., Dwi Putri Febriyanti., Anastasia Putri Sakinah., et al. (2024). *Pengaruh Metode Game Based Learning terhadap Pemahaman Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA di MI Al Awwal Palembang*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 7, 6761.
- Upit Hofifah & Mislan Mislan. (2025). *Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam, 2, 41.
- Uswatun Hasanah., Zulfah Uswatun Khoiriyah., Siti Fatimah., et al. (2022). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture di SD Negeri Miritpetikusan*. Jurnal Tarbi, 1, 97.
- Zi-Yu Liu., Zaffar Ahmed Shaikh., & Farida Gazizova. (2020). *Using the Concept of Game-Based Learning in Education*. Ijet, 15, 55.