

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Dodiet. "Data Dan Metode Pengumpulan Data Penelitian." *Surakarta: Politeknik Kesehatan Surakarta*, 2013.
- 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.
- Arde, Magareta. "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Gamifikasi Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Kelas X Pembelajaran Biologi Di SMA." UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Ariani, Diana. "Gamifikasi Untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49.
- Arikunto, S. "Prosedur Penelitian: Suatu Pengantar Praktik, Jakarta: Rineka Cipta." Hal, 2006.
- Astuti, Siwi Puji. "Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 1 (2015).
- BEKASI, SMAN 3. "Profil SMAN 3 Kota Bekasi," 2020.
- Darajat, Zakiyah. "Peranan Agama Islam Dalam Kesehatan Mental." *Jakarta: Haji Masagung*, 1993.
- Darmadi, Hamid. "Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika

- Belajar Siswa.” *Yogyakarta: Deepublish* 175 (2017).
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. “From Game Design Elements to Gamefulness: Defining” Gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15, 2011.
- Dewi, Adinda Fitra Rahmawanti. “Pengaruh Gamifikasi Pada Program Loyalitas Terhadap Loyalitas Pengguna Marketplace Dengan Menggunakan Expectation-Confirmation Model (ECM).” *Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah ...*, 2019.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, 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.
- Firmansyah, Mokh Iman. “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi.” *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2019): 79–90.
- 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.
- Hamari, Juho, Jonna Koivisto, and Harri Sarsa. “Does Gamification Work?--A Literature Review of Empirical Studies on Gamification.” In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–34. Ieee, 2014.
- Hamim, Ahmad Husni, Muhidin Muhidin, and Uus Ruswandi. “Pengertian, Landasan, Tujuan Dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional.” *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4, no. 2 (2022): 220–31.
- Hanafy, Muh Sain. “Konsep Belajar Dan Pembelajaran.” *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 1 (2014): 66–79.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap,

- Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, and I Indra. "Media Pembelajaran." Tahta media group, 2021.
- Hasanah, Hasyim. "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21–46.
- Herliandry, Luh Devi, Nurhasanah Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, and Heru Kuswanto. "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19." *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2020): 65–70.
- Hsin-Yuan Huang, W, and Dilip Soman. "A Practitioner's Guide to Gamification of Education." *Rotman School of Management, University of Toronto*, 2013.
- Husna, Asmaul. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 5 Pekanbaru." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023.
- Ilato, Rosman, and Bobby R Payu. "Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa." *Jambura Economic Education Journal* 2, no. 2 (2020): 70–79.
- Ishak, Ishak. "Karakteristik Pendidikan Agama Islam Pada Lembaga Pendidikan." *FiTUA: Jurnal Studi Islam* 2, no. 2 (2021): 167–78.
- Islami, Miranda, and Hadi Soekamto. "Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Menggunakan Quizizz Multimedia Berbasis Gamification Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 5, no. 2 (2022): 383–92.
- Janna, Nilda Miftahul, and Herianto Herianto. "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS," 2021.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICom* 5,

no. 1 (2016): 1–6.

Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.”

Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika 7, no. 1 (2018).

Kartika, Sinta, Husni Husni, and Saepul Millah. “Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 113.

Kita, Rogani sekolah. “Sekolah Data Kemendikbud (Profil SMAN 3 Bekasi),” 2020.

Korompot, Salim, Maryam Rahim, and Rahmat Pakaya. “Persepsi Siswa Tentang Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar.” *JAMBURA Guidance and Counseling Journal* 1, no. 1 (2020): 40–48.

Kristiadi, David, and Khabib Mustofa. “Platform Gamifikasi Untuk Perkuliahan.” *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)* 11, no. 2 (2017): 131–42.

Lawalata, Daystera Jeskris, Dewi Isabella Palma, and Haniek Sri Pratini. “Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa.” In *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 1:255–66, 2020.

Lestari, Desi, and Mellisa Mellisa. “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Pekanbaru Tahun Ajaran 2021/2022.” *Bioilmi: Jurnal Pendidikan* 9, no. 2 (2023): 53–60.

Mahdalena, Mahdalena. “Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar Dan

- Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 Dan 6 Pada SDN Binuang 4 D.” *KINDAI* 18, no. 2 (2022): 332–51.
- Makbul, Muhammad. “Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian,” 2021.
- Mardiah, Mardiah. “Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI* 1, no. 1 (2015): 61–77.
- Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia L Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, and Mardiana Andarwati. “Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan.” *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science* 5, no. 3 (2020): 219–28.
- Marisa, Fitri, Anastasia L Maukar, Anang Aris Widodo, Muhammad Iqbal Muzakki, and Alif Dio Raka Wisnu. “Analisis Pengaruh Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Model Gamification Di Masa Pandemi Covid 19.” *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 7, no. 2 (2022): 508–14.
- Marleni, Lusi. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang.” *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2016): 149–59.
- Masykur, Hanif. “Eksistensi Dan Fungsi Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional.” IAIN Salatiga, 2015.
- Mesra, Putrina, and Eko Kuntarto. “Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Masa Pandem.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 3 (2021): 177–83.
- Muhayati, Siti. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Rumah Selama Pandemi Covid 19*. CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2021.
- Muliani, Rina Dwi Muliani Rina Dwi, and Arusman Arusman. “Faktor - Faktor Yang

- Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2022.
- Mumpuni, Intan Primaniar, and Endra Murti Sagoro. “Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas x Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018.” *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 7, no. 5 (2018).
- Nurhasanah, Siti, and Ahmad Sobandi. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128.
- Pradana, Fajar, Fitra A Bachtiar, and Bayu Priyambadha. “Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada E-Learning Pemrograman Java.” *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE* 6, no. 1 (2018): 1–5.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 173–81.
- Pristiana, Pristiana. “Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model Gamification Dsalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.” UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, n.d.
- Rahman, Abdul. “Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam-Tinjauan Epistemologi Dan Isi-Materi.” *Jurnal Eksis* 8, no. 1 (2012): 2053–59.
- Rahmatullah, Sufyan Syafiq, Ahmad Mulyadiprana, and Nana Ganda. “Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar.” *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)* 4, no. 3 (2022): 150–63.
- Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam. “Metodologi Pengajaran Agama Islam.” *Jakarta*:

Kalam Mulia, 2001.

Ricardo, R, and R I Meilani. “Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts of Students’ Learning Interest and Motivation on Their Learning Outcomes).” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2017): 79–92.

Rosly, Rohaila Mohamed, and Fariza Khalid. “Gamifikasi: Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan.” *Pembelajaran Abad Ke-21: Trend Integrasi Teknologi* 144 (2017): 154.

Safithry, Esty Aryani. *Asesmen Teknik Tes Dan Non Tes*. IRDH, 2018.

Sailer, Michael, and Lisa Homner. “The Gamification of Learning: A Meta-Analysis.” *Educational Psychology Review* 32, no. 1 (2020): 77–112.

Suardi, Moh. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Suarmini, Made. “Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21.” *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 2, no. 2 (2020): 42–47.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sugiyono, Dr. “Memahami Penelitian Kualitatif,” 2010.

Sujana, I Wayan Cong. “Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia.” *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 29–39.

Supardi, Supardi U S, Leonard Leonard, Huri Suhendri, and Rismurdiyati Rismurdiyati. “Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 1 (2015).

Surahman. “Metode Penelitian.” *Kementrian Kesehatan Republik Indonesia*, 2020.

- Suriani, Nidia, and M Syahran Jailani. "Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 24–36.
- Takdir, Muhammad. "Kepomath Go 'Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.'" *Penelitian Pendidikan INSANI* 20, no. 1 (2017): 1–6.
- Tamara, D M. "Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 2 Palembang [Universitas Srwijaya]." *Sriwijaya University Repository*, 2023.
- Wahyuni, Firta Ayu, Maharani Oktavia, and Ali Fakhrudin. "Efektivitas Model Pembelajaran Quantum Teaching and Learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Siswa." *Journal on Teacher Education* 4, no. 2 (2022): 581–93.
- Wastari, Dinda Ayu Yusia, and Endra Murti Sagoro. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018." *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 7, no. 8 (2018).
- Winatha, Komang Redy, and Kadek Ayu Ariningsih. "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 17, no. 2 (2020): 265–74.
- Yahdi, Muhammad. "Fungsi Pendidikan Islam Dalam Kehidupan Manusia." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 13, no. 2 (2010): 211–25.
- Yunita, Noralia Purwa, and Richardus Eko Indrajit. *GAMIFICATION: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022.