

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2012). *Prinsip-prinsip pembelajaran*. Dalam Kurikulum dan Pembelajaran (Cet. ke-2, hlm. 18). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aronson, E. (2008). *The Jigsaw Classroom*. New York: Longman, hlm. 15.
- Arrizqiyah, N. R. (2024). *Pengaruh metode pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam* (Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung). Repositori UIN Sunan Gunung Djati Bandung. <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/94022>
- Asyari, A. (2024). *Penerapan model gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Majene* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar). Repositori Universitas Muhammadiyah Makassar. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/42301-Full_Text.pdf
- Bima Sakti Prayitno. (2021). *Eksplorasi Model Sistem Pembelajaran Pendidikan Tinggi Berbasis Gamifikasi*. Tesis Magister, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), Surabaya.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *MindTrek Conference Proceedings*, 9–15.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, hlm. 10.
- Dewi, Oktis Triana. 2024. *Penerapan Gamifikasi Berbantuan Media Genially dalam Meningkatkan Hasil Belajar Qawā'id Siswa Kelas XI MIPA II MAS*

- Alkhairaat Pusat Palu*. Tesis. Program Magister Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Ditanur Fadilah. (2024). *Persepsi dan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Kimia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, tujuan, dasar, dan fungsi. *Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 81–96.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariat dengan program IBM SPSS 23* (Edisi 8). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haerullah, A., Hasan, S., & Abdullah, T. (2017). *Model dan pendekatan pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Lintas Nalar.
- Hana, Y. H. F., dkk. (2024). "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi". *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, Vol. 3 No. 2, hlm. 184.
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Isjoni. (2014). *Cooperative learning: Efektivitas pembelajaran kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- John W. Creswell. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3–4), 23–45.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2017). *Cooperative Learning: Improving University Instruction by Basing Practice on Validated Theory*. Minnesota University.

- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer, hlm. 10.
- Khaerul, & Haramain, M. (2018). Aplikasi digital risalah ilmu tajwid. *Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan*, 11(2), 145–157. <http://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/kuriositas>
- la Listiyani. (2023). *Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Keaktifan terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Ajaran 2022/2023*. Tesis S2, Program Magister Ilmu Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Lie, A. (2014). *Cooperative Learning: mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Ma'rifah Setiawati, S., & Psi, S. (2018). Telaah teoretis: Apa itu belajar? *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1).
- Majid, A. (2012). *Belajar dan pembelajaran: Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. (2012). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardalis. (2014). *Metodologi penelitian: Suatu pendekatan proposal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Masykur, H. (2015). *Eksistensi dan fungsi Pendidikan Agama Islam dalam sistem pendidikan nasional* (Skripsi). IAIN Salatiga.
- Muthofa, T., & Amalia Putri, A. (2022). Konsep pendidikan insan kamil dalam perspektif QS. An-Nahl ayat 78. *Jurnal Studi Islam*, 8(1), 46–47.
- Nicholson, S. (2015). A recipe for meaningful gamification. Dalam T. Reiners & L. Wood (Ed.), *Gamification in Education and Business* (hlm. 120). Springer.
- Novita, D. (2023). *Kontribusi penggunaan media pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar akhlak mulia di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kabupaten Simalungun* (Skripsi). Universitas Islam Sumatera Utara. <https://repository.uisu.ac.id/handle/123456789/3220>

- Nugraheni, A. S. (2012). *Penerapan strategi cooperative learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pedagogia.
- Nugraheni, A. S. (2017). *Penerapan strategi cooperative learning terhadap hasil belajar siswa pada Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pedagogia.
- Nurachman, A., & Nashir, M. J. (2024). Penerapan discovery learning sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah. <https://jurnaldidaktika.org>
- Purwanto. (2016). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Radja, A., & Laksi. (t.t.). *Strategi pembelajaran*.
- Rusmono. (2017). *Strategi pembelajaran dengan problem based learning*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sajirun, M. (2012). *Membentuk karakter Islami anak usia dini*. Surakarta: Era Adicitra Media.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sesmiarni, Z. (2015). Membendung radikalisme dalam dunia pendidikan melalui pendekatan brain based learning. *KALAM*, 233–252.
- Setyawati, R. (2022). *Statistik untuk penelitian pendidikan*. Surakarta: Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta.
- Sharan, S., & Sharan, Y. (1992). *Expanding Cooperative Learning Through Group Investigation*. New York: Teachers College Press, hlm. 17.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon, hlm. 143.
- Subando, J. (2020). *Statistika pendidikan dan teori serta aplikasi dengan SPSS*. Yogyakarta: Gerbang Media.

- Subando, J. (2022). Pengaruh motivasi dan perhatian keluarga terhadap prestasi belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa sekolah dasar. *Mamba'ul 'Ulum*, 18(1).
- Sudjana, N. (2017). *Proses hasil penilaian belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryabrata, S. (2018). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yusa Nur Fadillah. (2022). *Pengaruh Penerapan Gamifikasi pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan Bandung.