

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, J. (2019) *Efektifitas Aplikasi Quiz Team Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SMP Al Mubarak Tangerang Selatan*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ahmad , N. (2023). *Hasil Belajar Siswa dan cara Meningkatkan*.
<https://www.quipper.com>blog>
- Agus, D.S & Nuril, L.A (2022).Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MA Ma'Arif Udanawu Blitar.
Jurnal Seumubeuet: Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 2963-7368.
- Alaika, M., Bagus, K.P.S., & Gaung, P.Y. (2019) Hasil Belajar Dalam Perspektif Al-Ra'd: 11 Menurut kitab Tafsir Al-Jalalain Karya Imam Jalaluddin Al-Mahalli Dan Imam Jalaluddin Al-Suyuti. *SUHUF*, 31(2), 134-160.
- Ananda, S.V., Nurhaniah & Andi.(2021). Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembelajaran Sejarah.*Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 2622-1837.
- Aisyah, C.P.W., Hashina, Q.M., Lutfiah, A.S., etal.(2021). Game Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal.*Jurnal Integrated*, 3(1), 2657-0769.
- Ayunda, S., Lia, N.A., & Qurotti, A. (2022).Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Thaharah di SMPN Purwodadi.*VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam*, 7 (2), 2087-0678X.
- Bagus, H.S. (2011) *Quiz Team*.Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Devi, S., Syarwani, A., Neta, D.L. (2019).Hubungan Motivasi Belajar Siswa Dan Pendapatan

- Orang Tua Terhadap Hasil Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi SMK
Negri I
Palembang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM
Metro*, 7(2),
2442-9449
- Farid, H.H. (2023). *Penerapan Model Quiz Team Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Kelas VIIIB MTS Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023*. Jember :Universitas Islam Negri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Firosa, N.A. (2018) Pengaruh Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE*, 6(3), 249-255.
- Makhmuri & Nesi, A.A. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negri Panca Tunggal Tahun Ajaran 2019/2020. *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 2622-0768.
- Maulida, F. & Dimiyati, S. (2023) Implementasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 6(1), 2654-3931.
- Muhammad, N.I. (2016). *Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah.
- Nabella, Y.R. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN Katerban 5 Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nur, A.S & Junaid. (2019). Penerapan Model Quiz Team Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Islamic Education Studies*, 2(1), 2598-3997
- Nur, F.M. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Quiz Team Pada Pembelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Ridduwan, A.A. (2019). *Pengaruh Model Quiz Team Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019*. Bojonegoro: Universitas IKIP PGRI Bojonegoro.

- Rosyidah, Titin, K., Sri, K. (2018). Penggunaan Media Edmodo Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 1907-9990.
- Sardiman.(2016). *Interaksi Dan Hasil Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Satrio, K. (2016). *Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil belajar Siswa Kelas IV SDN Se-Gugus Nyi Ageng Serang Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Suharsimi Arikunto. (2012)*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara.
- Suharsimi, A., Suhardjono & Supardi.(2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Toto Suharto. 2011. *Filsafat Pendidikan Islam*. Yogyakarta : Ar Razz Media