

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rudi. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Akrim. (2022). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Medan: Umsu Press.
- Anggita, Zulfah. (2020). "Penggunaan sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19". *Bahasa, Sastra dan Pengajaran*. Vol. 7. No. 2. Hal. 44-52.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Badarudin, Ahmad. (2015). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Konseling Klasikal*. Jakarta: CV. Abe Kreatifindo.
- Darmawan, Aditya. (2020). "Penerapan konsep *gamification* pada aplikasi pembelajaran ilmu agama berbasis android Remaja Masjid Baitul Hasanah Surabaya". Skripsi Sarjana Teknologi dan Informatika. Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya.
- Departemen Agama RI. (2020). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Cordoba.
- Farida, Setya Indah Dwi. (2020). "Implementasi Media Game Educandy sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Online di MI Ainul Huda Sendangrejo Ngasem Bojonegoro". Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam. Perpustakaan Unugiri Bojonegoro.
- Johar, Rahmah. (2021). *Strategi Belajar Mengajar untuk Menjadi Guru yang Profesional*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Jusuf, Heni. (2016). "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran". *Ticom*. Vol. 5. No. 1. Hal. 2-3.
- Kementerian Agama. (2014). *Al-Qur'an dan Hadits*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah.
- Kustandi, Cecep. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, Endang Titik. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublis Publisher.
- Lutfi (et al). (2020). *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Malang: CV. Irdh.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.

Minarti, Sri. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Amzah.

Mumpuni, Intan Primaniar. (2018). "Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu *Powtoon* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi I SMKN I Tempel Tahun Ajaran 2017/2018". Skripsi Sarjana Pendidikan Akuntansi. Perpustakaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Mustoip, Sufyan dan Muhammad Japar. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: Jakad Publishing.

Nugraheni, Galuh Wilujeng. (2022). "Penerapan pendekatan *game based learning* menggunakan media *maze game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas 2 di SDN Krenceng I". Skripsi Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Perpustakaan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Octavia, Shibly A. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Sleman: Deepublish Publisher.

Partiwi, Dini Hari. (2022). *Literasi TIK dan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 103 Tahun 2014 tentang sistem pendidikan nasional pasal 2 ayat 2

Putra Dauly, Haidar. (2014). *Pendidikan Islam dalam Perspektif Filsafat*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Salim dan Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.

Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Suari, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Sleman: Deepublish.

Sumiyati dan Rudi Ahmad Suryadi. (2019). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.

Syarif Hidayat, *Gamification: The Future of Education*, (online), 2021
<https://informatics.uin.ac.id/2021/04/24/gamifikasi-untuk-pendidikan-di-masa-depan-bagaimana-bisa/>. 13 Januari 2023.

Widyastuti, Retno. (2019). *Kebaikan Akhlak dan Budi Pekerti*. Semarang: Alprin.

Yunita, Noralia Purwa dan Richardus Eko Indrajit. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: CV. Andi Ofset.



UNUGIRI