

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Prasetyo, Isnanto, and Senie Destya. "Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Qur'an." *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 2016, 6–7.
- Adinti, Chintia. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis Peserta Didik." *Modul Biokimia Materi Metabolisme Lemak, Daur Asam Sitrat, Fosforilasi Oksidatif Dan Jalur Pentosa Fosfat*, 2021, 6.
- Adiyono, Adiyono, Awalina Fadhilatunnisa, Nofri Ahmadi Rahmat, and Nurul Munawarroh. "Skills of Islamic Religious Education Teachers in Class Management." *Al-Hayat: Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2022): 104. <https://doi.org/10.35723/ajie.v6i1.229>.
- Adiyono, Adiyono. "Implementasi Pembelajaran: Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Tatap Muka Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Muara Komam." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 5017–23. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1535>.
- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, and Sauda Julia Merliyana. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 974–80. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.
- Ahmad Aziz Fanani. "Strategi Peer Lesson Dalam Mata Pembelajaran Alquran-Hadits." *Edupedia* 4, no. 2 (2020): 31–39. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v4i2.671>.
- Ainun, Fadia Puja, Heni Setya Mawarni, Lulu Sakinah, Nabila Ayu Lestari, and Tebi Hariyadi Purna. "Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang Dan Tantangan Di Era Disrupsi." *Teachin.Id* 6, no. 1 (2019): 1570–80.
- Alaslan, Amtai. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Shara Nurrachma. PT Raja Grafindo Persada. 1st ed. Vol. 5. PT Raja Grafindo Persada, 2021.
- Amalia, F. "PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA." Universitas Pendidikan Indonesia, 2021.
- Andoko, Andrey, Kanisius Karyono, and Ellianto Ellianto. "Dampak Gamifikasi Tangga Interaktif Untuk Mengubah Kebiasaan Manusia Studi Kasus Universitas Multimedia Nusantara." *ULTIMA Computing* 10, no. 2 (2019): 75–80. <https://doi.org/10.31937/sk.v10i2.1011>.
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*

- 4, no. 1 (2019): 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.
- Anggreini, Novita Lestari, and Ichsan Perdana Putra. “Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile.” *Jurnal Informasi Dan Komputer* 10, no. 1 (2022): 44–49. <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.300>.
- Ariani, Diana. “Gamifikasi Untuk Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–49. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>.
- Arsyad Azhar M.A. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Jakarta: Raja Grafindo Persabda, 2020.
- Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi.” *Jurnal Ekonomi* 4, no. e-mail: {desy.ayu22@yahoo.com, lulup_tripalupi@yahoo.com, naswan_sh@yahoo.com}@undiksha.ac.id Abstrak (2016): 4.
- Baharuddin. *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*. 1st ed. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020.
- Bahri, Khairul. “Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Pendidikan Agama Islam Karakter Dan Moral Individu Dalam Masyarakat . Agama Islam Bukan Hanya Sekadar” 3 (2023).
- Dayalni. “Konsep Gamifikasi Pada Permainan Ludo Pada Pembelajaran Matematika Tingkat SMP.” IAIN Palopo, 2022.
- Destriani, Destriani, and Idi Warsah. “Pemanfaatan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu.” *SITTAH: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 175–90. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i2.557>.
- Fadilla, Dhenisha Agustine, and Sarah Nurfadhilah. “Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh.” *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (2022): 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>.
- Fadli, Muhammad Rijal. “Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif.” *Humanika* 21, no. 1 (2021): 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Fairuz Mahmud, Siti, and Ab Halim Tamuri. “Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam.” *Tinta Artikulasi Membina Ummah* 9, no. 1 (2023): 105–16.
- Fenti Hikmawati. *Metode Penelitian*. 4th ed. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2020.
- Hafidz, Mohammad Abdul, Dihliz Zuna’i, and Munifatunnufus. *Buku Siswa Alqur’an Hadits Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*. Edited by Khoirul Imam.

- Cetakan p. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, 2014.
- Irmawati, Y. "Upaya Guru Dalam Mengatasi Problematika Pembelajaran Alquran Hadits Di MAN 3 Banjarmasin," 2017.
- Ismail Tekan. *Tajwid Alqur'anul Karim Pembahasan Secara Praktis, Populer Dan Sistematis*. Cetakan ke. Jakarta: Pustaka Alhusna Baru, 2014.
- Istiqomah, Nurul, Lisdawati Lisdawati, and Adiyono Adiyono. "Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi Dalam Kurikulum 2013 Di Madrasah Aliyah." *IQRO: Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2023): 85–106. <https://doi.org/10.24256/iquro.v6i1.4084>.
- Koyan, I Wayan. "Metodologi Penelitian Kualitatif." *Rake Sarasin*, no. March (2022): 54–68.
- Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 35th ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Lidia Lomu, and Sri Adi Widodo. "PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN DISIPLIN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA." *Jurnal Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa (UST)* 8, no. 1 (2020): 165–75.
- Mardani. "Strategi Pembelajaran Dalam Mengajarkan Ilmu Tajwid." *ACoMT* 1 (2018): 465–73.
- Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya 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. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>.
- Mattawang, Muh. Rizal, and Edy Syarif. "Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (2023): 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>.
- Moh. Khoridatul Huda. "Pelatihan Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bagi Guru SD Di Desa Gombang." *GreenSa Inn UIN Sunan Ampel Surabaya* 4, no. 2 (2023): 225–32. <https://doi.org/10.15642/acce.v4i>.
- Mudrik, Mudrik. "Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Moderat Siswa Di Sekolah: Sebuah Analisis Pedagogi Sosial." *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 2011–17. <https://doi.org/10.54371/jhip.v6i3.1795>.
- Mukhtar, Radinal. "HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA BIDANG SENI MUSIK SISWA KELAS X SMA PIRI 1

- YOGYAKARTA.” *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, Anita De Grave, Debby Sinthania, Lis Hafrida, Vidriana Oktaviano Bano, and Dani Nur Saputra. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka, 2022.
- Pristiana. “Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model Gamification Dalam Pelajaran Pendidikan Gama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara.” *Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022.
- RI, Permenag. *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran PAI Dan Bahasa Arab*. Vol. 2011, 2013.
- Ridhanti, M. “Strategi Pembelajaran Alquran Hadits Bagi Peserta Didik Kelas XI Agama MAN 3 Banjarmasin,” 2021.
- Rifa’i Abubakar. *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA Press, 2021.
- Sevutra, Reza, and Susi Erlinda. “Application of Android-Based Gamification of Memorizing the Qur’an and Hadith Using the Scott Method (Penerapan Gamification Hafalan Alquran Dan Hadis Berbasis Android Menggunakan Metode Scott).” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis* 10, no. 2 (2019): 2276–82.
- Sholeh, Huda. “Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Evaluasi Kinerja Guru Dalam Society 5.0.” *Educationist* 2, no. 1 (2018): 56–63.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sujarweni, V. Wiratna. *Metodologi Penelitian*. 1st ed. Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS, 2021.
- Sunarti Rahman. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, no. November (2021): 289–302.
- Syafrida Hafni Sahir. *Metodologi Penelitian*. Edited by Try Koryati. 1st ed. Yogyakarta: PENERBIT KBM INDONESIA, 2022.
- Tasurun Amma, Ari Setiyanto, Mahmud Fauzi. “Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Tasurun Amma, Ari Setiyanto, Mahmud Fauzi Sekolah Tinggi Ekonomi Dan Bisnis Islam Darussalam OKI.” *Edification* 3, no. 2 (2021): 139.
- Tombak Alam. *Ilmu Tajwid*. Cetakan ke. Jakarta: AMZAH, 2015.
- Wiratna Sujarweni, V. *Metodologi Penelitian*. 1st ed. Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS, 2021.
- Wulandari, A. “Penerapan Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa.” *Jurnal Psikologi Pendidikan* Vol. 8, no. Issue 2 (2021): 56–68.

Zaenal Arifin. “Metodologi Penelitian Pendidikan Education Research Methodology.” *Higher Education Research Methodology* 1, no. 1 (2020): 2. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>.

