

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Abdurrahman. *Metodologi Penelitian Sejarah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Annuar, Haerul, Solihatin, Etin, Khaerudin. *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2022.
- Ariani, Nurlina. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.
- Arikunto, Suharsimi. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara, 2016.
- Astuti, Mardiah, Ismail, Fajri. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2025.
- Baki, Nasir A. *Metode Pembelajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Eja-Publisher, 2019.
- Chotimah, Chusnul, Fathurrohman, Muhammad. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Furqon, Muhammad. *Minat Belajar*. Solok: Mafy Media Literasi Indonesia, 2024.
- Gintings, Abdorrahman. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran: Disiapkan Untuk Pendidikan Profesi dan Sertifikasi Guru Dosen*. Bandung: Humaniora, 2018.
- Hamdayama, Jumanta. *Metode Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Hanafi, M. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2017.
- Karwono, Mularsih, Heni. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018.
- Mahmud. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2019.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya, 2018.
- Muis, Andi Abd., Arifuddin. *Metode Mengajar Guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Parepare: Lembaga Penerbitan Universitas Muhammadiyah Parepare, 2018.
- Muliawan, Jasa Ungguh. *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Mulyasa, E. *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi dalam era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.

- Murodi. *Sejarah Kebudayaan Islam*. Semarang: Karya Toha Putra, 2019.
- Najuah, Sidiq, Ricu, Simamora, Reny Sabrina. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Nata, Abudin. *Studi Islam Komprehensif*. Jakarta: Prenada Media, 2015.
- Nawawi, Hadari. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2019.
- Nuridin, Syafruddin dan Adrianoni. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016.
- Priansa, Donni Juni. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia, 2017.
- Priansa, Donni Juni. *Kinerja dan Profesionalisme Guru*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Rahman, Fitriani, Sugiarto. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Bandung: Widina Media Utama, 2022.
- Riduwan. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sadiman, Arif. *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019.
- Sihite, Muda Sakti Raja, Situmorang, Sihol Marito. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024.
- Slameto. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sukardi, M. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Sulaiman. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kajian Teori dan Aplikasi Pembelajaran PAI*. Aceh: Yayasan Pena Banda Aceh, 2017.
- Suryobroto. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018.
- Sutikno, M. Sobry. *Metode & Model-model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica, 2019.
- Suyadi. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books, 2018.

- Tabrani, Ahmad, Sutiyono, Agus, Khunaifi, Agus. *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Program Pendidikan Profesi Guru. PPG) dalam Jabatan Tahun 2023*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia, 2023.
- Tambak, Syahraini. *Pendidikan Agama Islam; Konsep Metode Pembelajaran PAI*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2019.
- Widjaya, A.W. *Perencanaan Sebagai Fungsi Manajemen*. Jakarta: Bina Aksara, 2017.
- Yusuf, M. *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini*. Yogyakarta: Selat Media, 2023.

B. Artikel/Jurnal

- Ahmed, Alim Al Ayub, Ali, Muneam Hussein, Faisal, Athraa Fawzi. "Research Article Investigating the Effect of Using Game-Based Learning on EFL Learners' Motivation and Anxiety". *Hindawi Education Research International*, 2022, <https://doi.org/10.1155/2022/6503139>.
- Athiyyah, Alya, Amalia, Elsa. "Penggunaan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*. *GBL*) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII.D MTs Negeri 1 Ciamis". *Jurnal Kreativitas Mahapeserta didik*, 2(1), 190-201, 2024.
- Fadhilah, Nurul, Rahmi, Ulva. "Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Base Learning* terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak MAN 3 Agam". *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu*, 2(6), 2025, 265-272, <https://doi.org/10.5281/zenodo.14772726>.
- Hermawan, Wawan. "Sosialisasi Pemanfaatan *Game Base Learning* dalam Pembelajaran di SMPN 2 Ngronggot". *Community Development Journal*, 5(2), 2024.
- Lee, H., Parsons, D., Kwon, G., Kim, J., Petrova, K., Jeong, E. and Ryu, H. Cooperation Begins: Encouraging Critical Thinking Skills through Cooperative Reciprocity Using a Mobile Learning Game. *Computers & Education Journal*, 97-115, 2016.
- Lisa, Aulia Ainis, Muthohar, Sofa. "Strategi *Game Based Learning* dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S Peserta didik". *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 125-138, 2024.
- Kumar, Manoj, Chang, Xin Wei, Faqh, Ameer. "Implementation of Game-Based Learning in Improving Learning Motivation of Elementary School Students". *International Journal of Educational Insights and Innovations (IJEDINS)*, 1(1), 19-23, 2024. <https://ijedins.technolabs.co.id/index.php/ijedins>.
- Maulidina, Arbayu, Mochammad, Abidin, Zainul. "Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Peserta didik Kelas IV

- Sekolah Dasar”. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118, 2018.
- Nikmah, Nadiyahun. “Penerapan Model *Games Based Learning* Untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta didik dalam Pembelajaran Fiqih Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggulpayung”. *Wulang: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 03(1), 24-31, 2025. doi: 1055656/wjp.v3i1.374.
- Nurhasanah, Aas. & Hamidah, Reren. Manfaat *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri. *Jurnal Kreativitas Mahapeserta didik*, 2(2), 23-31, 2024.
- Oktavia, Ririn. *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta didik*, *Artikel Program Sudi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau*, 2023.
- Layvar, Samuel R. “Integration of Game-Based Learning Approach as an Innovative Teaching Tool in Improving Students’ Academic Performance in English”. *International Journal of Instruction*, 16(3), 2023. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16336a>.
- Rahmatullah, Ahmad Rizqi. “Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Prestasi Peserta didik Kelas VIII SMPN 3 Waru”. *Jurnal Transformasi Pembelajaran dan Pengelolaan Pendidikan Islam Prospektif Sustainable Development Goals, UIN Sunan Ampel Surabaya*, 112-121, 2024.
- Simanjuntak, Melvin, Saragih, Arni Dasmita, Simanjuntak, Cahayani Jescha. “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD 094155 Rambung Merah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 2024. 912-920.
- Syurgawi, Amalia, Yusuf, Muhammad. “Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 4(2), 2020. 173-192.
- Winatha, Komang Redy dan Setiawan. “Pengaruh GBL terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 2020.