

## DAFTAR PUSTAKA

- “45 Model Pembelajaran Spektakuler : Buku Pegangan Teknis Pembelajaran Di Sekolah.” <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK7707/45-model-pembelajaran-spektakuler-buku-pegangan-teknis-pembelajaran-di-sekolah>.
- <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK7707/45-model-pembelajaran-spektakuler-buku-pegangan-teknis-pembelajaran-di-sekolah>.
- “Belajar & Pembelajaran : Teori Dan Praktik / M. Thobroni; Editor, Meita Sandra | Dinas Perpustakaan Dan Arsip Daerah DIY.” Accessed November 11, 2025. <https://balaiyanpus.jogjapro.go.id/opac/detail-opac?>
- “Buku Ajar Strategi Pembelajaran - Google Books.” Accessed November 11, 2025. [https://www.google.co.id/books/edition/Buku\\_Ajar\\_Strategi\\_Pembelajaran/uvj4eaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=Metode+Pembelajaran+sumiati&pg=PA120&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Strategi_Pembelajaran/uvj4eaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=Metode+Pembelajaran+sumiati&pg=PA120&printsec=frontcover).
- Dasar Dasar Konseling*. Perdana Publishing, n.d.
- Hidayah, Nur, and Santika Lya Diah Pramesti. “Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran al-Qur’an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirta Pekalongan.” *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education* 3, no. 1 (May 2023): 94–106. <https://doi.org/10.28918/ijjee.v3i1.1012>.
- Isabellapavytha, Valda, Ainin Munawaroh, and Munawir. “Kurangnya Minat Remaja Dalam Belajar Al-Qur’an Akibat Pengaruh Canggihnya Teknologi Informasi.” *Al-Mau’izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 2 (December 2023): 460–75. <https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7535>.
- Kemenag. “Survei Kemenag, Indeks Literasi Al-Qur’an Kategori Tinggi.” <https://kemenag.go.id>. <https://kemenag.go.id/nasional/survei-kemenag-indeks-literasi-al-qur-an-kategori-tinggi-w0a7w>.
- Milatihah, Noor Khubbi. “Implementasi Metode An-Nahdliyah Dalam Pembelajaran Membaca Al-Qur’an Pada Mata Pelajaran Qur’an Hadits Kelas VII mts Ma’arif 04 Kecamatan Rumbia Kabupaten Lampung Tengah.” Undergraduate, IAIN Metro, 2021. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/4948/>.
- Netriana, Neni, and Annisaul Khairat. “Pengembangan Media Pembelajaran Magic Disc Menggunakan Adobe Animate Cc 21 Materi Hukum Bacaan Mad Iwad, Mad Layyin, Dan Mad Arid Lissukun.” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 4 (October 2022): 310–17. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i4.123>.
- “Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate Berbantuan Schoology Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmetika | Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika.”

[https://journal.unesa.ac.id/index.php/jrpipm/article/view/11482?Utm\\_source=chatgpt.com](https://journal.unesa.ac.id/index.php/jrpipm/article/view/11482?Utm_source=chatgpt.com).

“Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day | Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial.”. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/view/2967?>

Rahayu, Dita Dwi, Siti Halimatus Sakdiyah, and Denna Delawanti Chrisyarani. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV.” *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 2, no. 1 (April 2022): 1–9. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v2i1.354>.

Rahmayanti, 190201143. “Implementasi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Al-Qur’an Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di TPQ Raudhatul Qur’an Tungkop Aceh Besar.” Other, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023. <http://library.ar-raniry.ac.id>.

RI, Perpustakaan Riset BPK. “Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa | Perpustakaan Riset BPK RI.” <https://library.bpk.go.id/koleksi/detil/jkpkbpkpp-p201513065>.

Shihab, M. Quraish. “*Membumikan*” *Al-Quran: fungsi dan peran wahyu dalam kehidupan masyarakat*. ..Penerbit Mizan, 1992.

Syaifullah, Muhammad, Humayrani Siregar, Mawaddah Mawaddah, Rahma Dita, and Siti Rodina Aisah Siregar. “Analisis Kemampuan Membaca Dan Menulis Al-Qur’an Pada Siswa Kelas V MI/SD.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (June 2022): 11413–17. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4256>.

“Unpacking Student Engagement within Higher Education.” Accessed November 6, 2025. <https://moderncampus.com/blog/student-engagement.html?>

Winatha, Komang Redy, and I. Made Dedy Setiawan. “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (September 2020): 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

Wirawan, Rifky Praditya, and Edy Sulistiyo. “Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9, no. 03 (September 2020): 507–16. <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p507-516>.

Wulandari, Sekar Ayu, and Sani Safitri. *Penerapan metode game based learning dalam materi sejarah bandung lautan api di kelas xi ips sma negeri 4 pagar alam*. 2, no. 1 (2024).

- Aqib, Z. (2017). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Aqib, Z., & Amrullah, A. (2018). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Andi.
- Ariani, S., et al. (2022). Penerapan metode diskusi plus tutor sebaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mahasiswa mata kuliah Ulumul Qur'an di Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry. *Jurnal Mudarrisuna Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(4).
- Ariani, et al. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Astuti, S., Suyanto, & Sukoco. (2019). Penerapan metode user centered design pada game based learning terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Informasi Interaktif*, 2(1), 10–20.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Kamus besar bahasa Indonesia* (ed. revisi). Jakarta: Pusat Bahasa.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12, 49–52.
- Hanafi, H. (2018). *Ilmu pendidikan Islam*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Hidayah, N., & Pramesti, S. (2023). Efektivitas penerapan metode game-based learning untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. *Indonesia Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 95.
- Hidayat, R. (2018). Game-based learning: Academic games sebagai metode penunjang pembelajaran kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85.
- Indarti, & Larasati, D. (2021). Digital game based learning tebak nama buah dan sayuran dalam bahasa Inggris dengan model ADDIE. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 7(1).
- Isabellapavytha, V., Munawaroh, A., & Munawir. (2023). Kurangnya minat remaja dalam belajar Al-Qur'an akibat pengaruh canggihnya teknologi informasi. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 467–468. <https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7535>
- Kartini, R. (2010). *Kemampuan membaca dan menulis huruf Al-Qur'an pada siswa SMP*. Jakarta: Purbalitbang Lektur Keamanan.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2023, Oktober 12). Survei Kemenag, indeks literasi Al-Qur'an kategori tinggi.

<https://kemenag.go.id/nasional/survei-kemenag-indeks-literasi-al-qur-an-kategori-tinggi-w0A7W#:~:text=di%20angka%2066%2C038>

- Khoerunnisa, N., et al. (2022). Urgensi metode pembelajaran dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3).
- Muliawan. (2016). *45 model pembelajaran spektakuler*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muliawan. (2016). *Op. cit.*, hlm. 205–206.
- Muhammad Afandi, et al. (2013). *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Netriana, N., & Khairat, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran Magic Disc menggunakan Adobe Animate CC 21 materi hukum bacaan mad iwad, mad layyin, dan mad arid lissukun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 1, 310–317.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1), 25–38.
- Rahmah, F. N., & Fa'atin, S. (2019). Pengembangan kualitas media pembelajaran tajwid di MI NU Raudlatul Wildan Desa Ngembalrejo Kudus. *Quality*, 7(1), 29–49. <https://doi.org/10.21043/quality.v7i1.5181>
- Rahmayanti. (2023). Implementasi metode game based learning pada pembelajaran Al-Qur'an untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di TPQ Raudhatul Qur'an Tungkop Aceh Besar [Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh].
- Sanni, et al. (2020). *Panduan praktis penelitian tindakan kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setiawan. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sihab, M. Q. (2007). *Membumikan Al-Qur'an: Fungsi dan peran wahyu dalam kehidupan masyarakat*. Bandung: Mizan.
- Sumiati, & Asra. (2019). *Metode pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

- Winatha, & Setiawan. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- Wudda, M. (2020). *Implementasi metode An-Nahdliyah dalam pembelajaran Al-Qur'an di TPQ Daarul Muqamah Tempursari Sambirejo Geger Madiun* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo].
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan metode game based learning dalam materi sejarah Bandung Lautan Api kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–35.
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan keterampilan kolaborasi siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (Team Game Tournament) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68.
- Yusuf, S. (2014). *Landasan bimbingan konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.