

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Aly, Hery Nur. "Ilmu Pendidikan Islam." Jakarta: Logos, 1999.
- Astuti, I.A., M. Suyanto, and Sukoco. "Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Informasi Interaktif*, Vol.2, No.1, 2017
- Amrudin, Roni, DKK. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, 2021.
- Abu Ahmadi. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Aditia, Made Ary. "Cara Mencari Daya Beda Pada Suatu Soal." Diaryguru.com.
- Bagiyono. "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1." *International Journal*, No.16, 2017
- Dewi, Nindian Puspa, and Indah Listiowarni. "Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal RESTI*
- Firmansyah, Mokh Iman. "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2, 2019
- Fatma, Nailah, and Ichsan. "Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah." *Genderang Asa: Journal of Primary Education*. Vol.3, No.2, 2022
- Hidayat, Rahmat. "Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan." *Buletin Psikologi*, Vol.26, No.2, Desember 2018
- Huda Asrul, Noper Ardi. *Teknik Multimedia Dan Animasi*, 2021.

- Hayati, Sri. "Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning." *Magelang: Graha Cendekia*, 2017
- Helmiati. *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo, 2012.
- Hake, Richard R, "Analyzing Change/Gain Scores." *Unpublished*. Vol.16, No.7 1999
- Kusuma, Muhammad Ari, Djoko Dwi Kusumajanto, Rima Handayani, and Indra Febrianto. "Alternatif Pembelajaran Aktif Di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning." *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol.7, No.1, April 2022
- Kristanto, Yulian Ady. "Genially Gamifikasi Sebagai Tren Pembelajaran Terkini." Balai Tekkomdik, 2022.
- Kusuma, Muhammad Ari, Djoko Dwi Kusumajanto, Rima Handayani, and Indra Febrianto. "Alternatif Pembelajaran Aktif Di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning." *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol. 7, No.1, April 2022
- Masrukhin. *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS*. Kudus: Media Ilmu, 2012.
- Mirdad, Jamal, and M I Pd. "Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)", Vol.2, No.1, 2020
- Muhtadillah, Nur Fathin. "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022." *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2022.
- Muslihah Eneng, *Metode dan Strategi pembelajaran*, Ciputat: Haja Mandiri, 2014.
- Munir Yusuf. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018.

- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.8, No.2, Desember 2010
- Majid, Abdul. *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosydakarya, 2016.
- Nugraheni, Galuh Wilujeng. "Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sdn Krenceng I," 2022.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, Vol.3, No.1, Juni 2018
- Peneliti. "Uji Validitas, Reliabilitas Cronbach Alpha Dan Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda," 2024.
- Pfeiffer Alexander, Simone Kriglstein. "Blockchain Technologies and Games: A Proper Match?" *International Conference on the Foundations of Digital Games*, n.d.
- Rohidin, Ryan Zeini, Rihlah Nur Aulia, and Abdul Fadhil. "Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning (Studi Kasus Di SMAN 13 Jakarta)." *Jurnal Studi Al-Qur'an; Membangun Tradisi Berfikir Qur'ani*, Vol.11, No.2, 2015
- Rahmayanti. "Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas II Di SDN Krenceng I," 2023.
- Republik Indonesia, Departemen. *Undang-Undang Dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Republik Indonesia, 2006.
- SuharsimiArikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pedekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016.

- Sumarna Surapranata. *Analisis, Validitas, Reliabilitas Dan Interpretasi Hasil Tes: Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Penerbit: Alfabeta Bandung, 2013.
- Subini, Nini. *Rahasia Gaya Belajar Orang Besar*. Yogyakarta: Javalitera, 2012.
- Syaiful Bahri, Djamarah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011.
- Syaiful Bahril, Zain. "Strategi Belajar Mengajar." *Jakarta: PT Rineka Cipta*, 2010.
- Sulaiman. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Progresif DiSekolah." Vol.1, No.1, 2016
- Syam Suhendi, Hani Subakti. *Belajar Dan Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Tatminingsih, Sri. "Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif." *Jurnal Obsesi. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.3, No.1, February 2019
- Wening, Petmi. "Workshop Pemanfaatan Teknologi Untuk Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru SMK Islam Batu," 2023.
- Zhong Qi, "Design of Game-Based Collaborative Learning Model." *Open Journal of Social Sciences*, Vol.07, No.07, 2019
- Zainal, Arifin. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Zhong, Qi. *Design of Game-Based Collaborative Learning Model. Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning*. Vol.1, Juli 2019.
- Zuhairini. *Metodologi Pendidikan Agama*. Malang: UIN Press, 2004.