

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Kasdi, Umma Farida, *Tafsir Ayat-Ayat Ya Ayuhhal-Ladzina Amanu*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005
- Abnisa, Almaydza Pratama, *Prinsip-Prinsip Motivasi Dalam Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an*. Indramayu: CV. Adanu Abita, 2022
- Abubakar, Rifa'i, *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021
- Adithya Dipta Raharjo, Agis Amelia Putri, Hafiz Rekso Budi, "The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement," *Hipkin Journal of Educational Research*, Vol. 1.No. 1 (2024)
- Adnan, St. Saenab, Rahmatullah, Rifka Alumnawarah, Suhardi Aldi, *Model Pembelajaran Citizen Science Project*. Lombok: Penerbit P4I, 2024
- Aenullael Mukarromah, Meyyana Andriana, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *Journal of Science and Education Research*, Vol. 1.No. 1 (2022)
- Afidah, Nurul, and Fitrianto Eko Subekti, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Basicedu*, Vol. 8.No. 3 (2024)
- Aisyah Ali, Liwdina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, *Media Pembelajaran Interaktif : Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024
- Ajhuri, Kayyis Fithri, *Urgensi Motivasi Belajar*. Yogyakarta: Penebar Media Pusaka, 2021
- Al-khayat, Maitha R, and Maha U Gargash, "The Effectiveness of Game-Based Learning in Enhancing Students ' Motivation and Cognitive Skills," *Journal of Education and Teaching Methods*, Vol. 2.No. 3

(2023)

- Anggini Tyas Palupi, Nugraheti Sismulyasih, Zaenatul Wasilah, Fadia Nur Farikah, *Metode Dan Media Inovatif Jadikan Siswa Luar Biasa Terampil Dalam Berbahasa*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023
- Aprinastuti, Christiyanti, *Special Book For Media Tutorial ICT-Based Learning*. Yogyakarta: Stiletto Book, 2023
- Aprinastuti, Chritiyanti, *Special Book For Media Tutorial ICT-Based Learning*. Yogyakarta: Stiletto Book, 2023
- Aqillah, Hawwa Nasywa, Audesty Anggraeny Laurenza, and Hilda Rosida, “Peer to Peer Interaction Patterns for Mental Health and Student Learning Motivation,” *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion (IJoASER)*, Vol. 7.No. 3 (2024)
- Arlianti, Hafnidar A. Rani & Nopa, *Dasar-Dasar Statistika Dan Probabilitas Dalam Ilmu Sains*. Yogyakarta: Deepublish, 2024
- Armila, Dian, Siti Mariada, Vindy Nabilah Efendy, and Muh Yamin, “Pengembangan Media Flashcard Huruf Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran PAI,” *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 4.No. 2 (2024)
- Bisyri Abdul Karim, Maryam Ismail, M. Yunus Anwar, “Studi Literatur: Efektivitas Media Interaktif Dalam Pembelajaran Tafsir Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa PAI,” *Journal of Gurutta Education (JGE)*, Vol. 3.No. 1 (2024)
- Busran, *Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Dengan Pendekatan Problem Posing*. Pekalongan: Penerbit NEM, 2021
- Devega, Army Trilidia, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Batam: CV. Batam Publisher, 2022
- Diaz, Alvie Faustino, H A, Alvie Faustino Diaz, and Henrilyn Estoque-loñez,

- “A Meta-Analysis on the Effectiveness of Gamification on Student Learning Achievement,” *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology (IJE MST)*, Vol. 12.No. 5 (2024)
- Dwi, Celine, Stephani Purba, Apri Andi, Nata Sembiring, Angelina Pascalia Ginting, Aldyan Okuli, and others, “Penerapan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di SMP Budi Murni 1 Medan,” *Sinesia: Journal of Community Service*, Vol. 2.No. 1 (2025)
- Efrita Norman, Windi Megayanti, Arman Paramansyah, *Teori Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta Selatan: Publica Indonesia Utama, 2024
- Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015
- Fang, Xiaoxuan, Davy Tsz Kit Ng, Jac Ka Lok Leung, and Huixuan Xu, “The Applications of the ARCS Model in Instructional Design, Theoretical Framework, and Measurement Tool: A Systematic Review of Empirical Studies,” *Interactive Learning Environments*, Vol. 32.No. 10 (2023)
- Fauziah, Rahmah, “Pengembangan Media Pembelajaran Games Edukasi Berbasis Android Pada Konsep Jaringan Tumbuhan,” *SKRIPSI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2021
- Firman Shaleh, Misdi, Muhammad Dahlan, *Strategi Belajar Mengajar Pendekatan Teori Dan Praktik Di Era Inovasi Pendidikan*. Bandung: Widina Media Utama, 2025
- Hamidullah Ibda, Aniqoh, Ahmad Muntaqib, *Media Game Digital SD/MI Berbasis Karakter P5 Dan PPRA*. Yogyakarta: Mata Kata Inspirasi, 2023
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara, 2023

- Hanna Rahmi, Kus, Yahdinil Firda Nadhirah, and Fithri Nur Rochmah, "The Application of Psychology in Educational Games Based on Multiple Intelligences Related to Its Role in School Maturity," *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, Vol. 8.No. 5 (2021)
- Hardisman, *Tanya Jawab Analisis Data*. Bogor: Gue Pedia, 2020
- Hayadi, B Herawan, Furtasan Ali Yusuf, and Yuyun Yuningsih, "Inovasi Pembelajaran Berbasis It," *Technical and Vocational Education International Journal*, Vol. 4.No. 1 (2024)
- Heni Jusuf, Lucia Sri Istiyowati, *Penelitian R&D Dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Bandung: Indonesia Emas Group, 2023
- Herwati, Moh. Miftahul Arifin, Tri Rahayu, *Motivasi Dalam Pendidikan*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023
- Ibrahim, Muslimin, *Model Pembelajaran P2OC2R Untuk Mengubah Konsepsi IPA Siswa*. Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019
- Indiyah Hartami Santi, *Analisa Perancangan Sistem*. Pekalongan: Penerbit NEM, 2020
- Indra Prasetia, *Admintrasi Pendidikan: Teori, Riset Dan Parktik*. Medan: Umsu Press, 2024
- Indrajit, Noralia Purwa Yunita & Richardus Eko, *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2022
- Insight of YSKI Teachers, *A Great Model for Future Learning*. Semarang: Klik Media, 2021
- Jakaria, Yaya, *Mengolah Data Penelitian Kuantitatif Dengan SPSS*. Bandung: Alfabeta, 2015
- Jakub Saddam Akbar, Meiliyah Ariani, Zulhawati, *Penerapan Media Pembelajaran Di Era Digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023

- Karo, Mestiana Br, *Motivasi Belajar*. Yogyakarta: PT. Kanisius, 2024
- Kurnia, Deti, Meilina Silvi Imanika, Tatin Suhertin, Fauzan Dhiahulhaq, Doni Ilyas, Cahyadi, and others, "Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa," *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, Vol. 1.No. 4 (2024)
- Limawati, Miatin Rachmawati, Eko Susanto, Fitri Liza, *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran Berbasis Online*. Yogyakarta: Penerbit Karya Bakti Makmur Indonesia, 2024
- Lismawati, Miatin Rachmawati, Eko Susanto, Fitri Liza, *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran Berbasis Online* (Yogyakarta: Karya Bakti Makmur, 2024)
- Masitoh, Siti, *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. Sumedang: CV. Mega Press Nusantara, 2023
- Misbahuddin, Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013
- Moh Ghoizi Eriyanto, M.V. Roesminingsih, Soedjarwo, and Ivan Kusuma Soeherman, "The Effect of Learning Motivation on Learning Independence and Learning Outcomes of Students in the Package C Equivalence Program," *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, Vol. 2.No. 4 (2021)
- Muhammad Yudiyanto, *Revitalisasi Peran Ekstrakurikuler Keagamaan Di Sekolah*. Sukabumi: Farha Pustaka, 2021
- Nurdin, *Pembentukan Kepribadian Islami Dengan Bimbingan Konseling Islam*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020
- Nuzuli, Ahmad Khairul, *Dasar-Dasar Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023
- Priyono, *Resonansi Pemikiran*. Jawa Tengah: Muhammad University Press,

2020

- Puteri, Dwi Ane Risqi, Nurdin Ibrahim, and Priyono, "Increase Student Activity Through The Use of Interactive Learning Videos in Civics Learning during the Study From Home," *Journal of Education Research and Evaluation*, Vol. 7.No. 2 (2023)
- Rachman, Maman, *5 Pendekatan Penelitian*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama, 2015
- Rahayu, Sri, *Media Pembelajaran Konsep Dasar Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. Medan: UMSU Press, 2024
- Rahmadhea, Savira, "Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains," *JSE: Journal Sains and Education*, Vol. 2.No. 2 (2024)
- Rika Musfirotnu, Nuhraeti S, Siti Nur Hidayatur R, Noviana Fitri Astuti, *Platform Belajar Aktif: Menerobos Batas Dengan Media Pembelajaran Interaktif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023
- Riyanto, Nokman, *7 Karya 1 Buku*. Jawa Tengah: Pelita Gemilang Sejahtera, 2018
- Saptadi, Norbertus Tri Suswanto, *Micro Teaching Teoritis & Praktis*. Serang: Sada Kurnia Pustaka, 2023
- Sarinagatun Mudrikah, Muhammad Rizal, Miftahus Srur, *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah: Teori Dan Implementasi*. Jawa Tengah: Paradina Pustaka, 2021
- Setyosari, Punaji, *Desain Pembelajaran* (Jakarta Timur: Bumi Akasara, 2020)
- Silvia, Vivi, *Statistik Deskriptif*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020
- Sri Yani K, Annisa F, Andi R, Dona E Desi, Bayu Waseso, *Metodologi Penelitian : Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025
- Sugaianti, Yudi Hari Rayanto &, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE*

- Dan R2RD. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019
- Sunhaji, *Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah/Madrasah: Studi Teoritik Dan Paraktik Di Sekolah/Madrasah*. Jawa Barat: CV. ZT Corpora, 2022
- Sutianah, Cucu, *Belajar Dan Pembelajaran*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Mandiri, 2022
- Tarumasely, Yowelna, *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian Dan Kecakapan Belajar Siswa*. Jakarta Timur: Academi Publication, 2023
- Vera Jenny Basiroen, Hildawati, Vandan Wiliyanti, *Buku Ajar Media Penelitian Kualitatif*. ambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024
- Vina Inda Ulya, Ragil Tri Oktaviani, Shofi Nur Amalia, "Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Andorid Pada Siswa Kelas 1 B Di UPT SDN Tlogo 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9.No. 3 (2024)
- Watri, Gimin, Suarman, *Desain Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Andori*. Pekanbaru: Taman Karya, 2023
- Yea-Ru Tsai, "Leveraging Gamification to Enhance Motivation and Engagement among EFL Learners," *English Language Teaching Educational Journal*, Vol. 7.No. 3 (2024)
- Yuniastuti, Miftakhuddin, Muhammad Khoiron, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Utama, 2021
- Zuhdi, Rasyid, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Banjarnegara: PT. Penerbit Qriset Indonesia, 2024