

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, K. (2023). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam karakter dan moral individu dalam masyarakat . Agama Islam bukan hanya sekedar. 3.
- Fauzi, N. A. (2025). Penerapan Gamifikasi Powtoon Dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya. 3(1), 331–343.
- Hasyim, U. W. (2024). DALAM PEMBINAAN PROFESIONAL GURU PENDIDIKAN AGAMA. 02, 583–604. <https://doi.org/10.30868/im.v7i02.6452>
- M. Mahmubi, H. (2014). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu, 2(1), 286–294.
- Mahendra, C., Prabowo, R. E., Paath, D. K., Mili, W. N., & Annawati, B. D. (2023). Gamifikasi dalam Pendidikan STEM: Transformasi Pembelajaran dan Pemberdayaan Siswa menuju Industri 5 . 0. Inovasi Pendidikan Fisika, 12(3), 92–100.
- Muhyatun, M. (2019). Upaya Preventif Perilaku Menyontek Siswa Melalui Layanan Dukungan Sistem. BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam, 4(2). <https://doi.org/10.29240/belajea.v4i2.891>
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(3), 2865–2872. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Novita, N. N. I. (2023). Penguatan Etika Digital Melalui Materi “Adab Menggunakan Media Sosial” Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Menghadapi Era Society 5.0. Journal of Education and Learning Sciences, 3(1), 73–93. <https://doi.org/10.56404/jels.v3i1.45>

- Philosophy, E., Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., Ramadhan, M. A., & Dahlan, U. A. (2024). *Alacrity : Journal Of Education*. 4(3), 131–139.
- Romadoni, M. D. (2016). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI QUIZIZZ PADA MATERI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN INTERAKSI SISWA. 2(1), 1–23.
- Safitri, Q., Anam, N., & Sinta, D. (2024). *Penerapan gamification pembelajaran pendidikan agama Islam dalam meningkatkan pola pikir kreatif siswa*. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 17–26. <http://al-adabiyah.uinkhas.ac.id/>
- Zahro, I. M. F. (2024). *Pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan Islam: Membangun motivasi siswa menghafal Al-Qur'an*. *Istinbath: Jurnal Kajian Keislaman dan Informasi*, 16(2), 65–77. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/istinbath>
- Rosa, E., Destian, R., Agustian, A., & Wahyudin, W. (2024). Inovasi Model dan Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education Research*, 5(3), 2608–2617. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1153>
- Safroni, S., Hidayah, U., Tinggi, S., Islam, A., & Probolinggo, M. (2024). Safroni, S., & Hidayah, U. (2024). STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *AL-MUADDIB Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 424-436..pdf. 6(April), 424–436.
- Saleh, S. (2017). Penerbit Pustaka Ramadhan, Bandung. Analisis Data Kualitatif, 1, 180. <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Spradley, P., & Huberman, M. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif

Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Islam, U., & Raden, N. (n.d).
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI BERNUANSA
ISLAMI DAN LINGKUNGAN PADA MATERI BANGUN DATAR
TINGKAT SMP / MTs UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI BERNUANSA
ISLAMI DAN LINGKUNGAN PADA MATERI BANGUN DATAR
TINGKAT SMP / MTs.

Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Cendikia pendidikan. Cendekia Pendidikan,
4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of
gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical
evidence. *Educational Research Review*, 30.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>

