

DAFTAR PUSTAKA

- adi Haironi, Triana Hermawati, And Suyono Umar. “Metode Pembelajaran Berbasis Qantum Learning Di Pondok Pesantren Yatim Dan Dhuafa Ar. Fakhruddin Prambanan.” *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam* 3, No. 1 (2021): 66–78. <https://doi.org/10.51468/jpi.v3i1.65>.
- Al-Buthy, Said Ramadhan. *The Great Episodes Of Muhammad (Fiqih Sirah) Bahasa Indonesia*. Damaskus: Noura Books, 2021.
- Al-Mubarakfury, Syaikh Shaffiyur Ar-Rahman. *Al Rahiqul Makhtum, Bahtsun Fi Al Sirah Al Nabawyah 'Ala Sahibina Afdhali Al-Salati Wal Al-Salam*. Riyadh: Darul-Salam, 1993.
- Ambarwati. *Membuat Anak Rajin Belajar Ternyata Mudah Kok*. Jakarta: Pt Tangga Pustaka, 2009.
- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati, And Shirly Rizki, And Kusumaningrum. “Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (Dgbl) Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Indonesia(Japendi)* 2, No. 11 (2021).
- Ansyari, Irpan. “Model Pembelajaran Crossword Puzzle Atau Teka-Teki Silang.” <http://ipsasyik.web.id>, 2017. <http://www.ipsasyik.web.id/2017/03/Model-Pembelajaran-Crossword-Puzzel.html>.
- Aqid, Zainal Dan Ahmad Amrullah. *Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Teori Dan Aplikasi*. Edited By Sigit Suyantoro. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2018.
- . *Ptk, Pts, & Ptbk*. Edited By Fi. Sigit Suyantono. Pertama. Yogyakarta:

Penerbit Andi Yogyakarta, 2021.

Arikunto, Prof. Dr. Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Ke-14. Jakarta: Pt Rineka Cipta, 2010.

Badaruddin, Achmah. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Malang: Cv Abe Kreatifindo, 2015.

Bahri, Syaiful Dan Aswan Zain Djaramah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Cipta, Al-Fatih Berkah. *Kitab Al-Qur'an Al-Fatih Dengan Alat Peraga Tajwid Kode Arab*. Pertama. Jakarta: Pt. Insan Media Pustaka, 2012.

Damopolii, Mujahid. "Problematika Pendidikan Islam Dan Upaya-Upaya Pemecahannya." *Jurnal: Nasional Manajemen Pendidikan Islam* 3, No. 1 (2015): 68–81.
[Http://Journal.Iaingorontalo.Ac.Id/Index.Php/Tjmpi%0aproblematika](http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi%0aproblematika).

Dewi, Lenny Puspita. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Sma N 2 Wates Melalui Pelaksanaan Team Teaching." *Skripsi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.

Dewi, Nindian Puspa, And Indah Listiowarni. "Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)* 5, No. 3 (2019): 124–30.
[Https://Doi.Org/10.29207/Resti.V3i2.885](https://doi.org/10.29207/Resti.V3i2.885).

Falensyana, Amelia. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sirah Melalui Metode Mind Mapping Pada Santriwati Kelas Ix I Salafiyah

Wustho Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta Tahun Ajaran 2021/ 2022.”
Skripsi Stit Madani, 2022.

Gule, Yosefo. *Motivai Belajar Siswa*. Edited By Kodri. Pertama. Jawa Barat: Cv. Adanu Abimata, 2022.

Jamilah, Nur Asiyah. “Hasil Pengamatan Dengan Pengajara Sirah,” 2023.

Jamilah, Nur Asiyah Dkk. “Wawancara Prasurvey : Metode Pembelajaran Sirah.”
Yogyakarta, 2023.

Kadi, Titi, And Robiatul Awwaliyah. “Inovasi Pendidikan : Upaya Penyelesaian
Problematika Pendidikan Di Indonesia.” *Jurnal Islam Nusantara* 1, No. 2
(2017): 144–55. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>.

Kepdikbud. *Kmus Besar Bahasa Indonesia*. Kelima. Jakarta: Aplikasi Luring
Resmi Kebdikbud, 2023.

Khuluaqo, Ihsan El. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar,
2017.

Manzhur, Ibnu. *Lisan Al-Arab*. Beirut: Dar Shadir, 2010.

Marsum, Dan Syaiful Anam. “Ahsana Media.” *Pendidikan Dan Penelitian Ke
Islaman* 4, No. 2 (2018): 91–100.

Mathematics, Applied. “Tinjauan Teoretis Game Based Learning,” 2016, 1–23.

Maziyyah, Sayyidah Ayu. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap
Hasil Pembelajaran Pai Kelas Vii Pada Era New Normal Di Smp Negeri 1
Turen.” *Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam*. Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.

Muhammad Saikhul Arif, Dan Ketut Pegig Arthana. “Pemanfaatan Media Video Jazirah Nabi ‘Muhammad Saw’ Pada Mata Pelajaran Sirah Nabawiyah Standar Kompetensi Sejarah Nabi Muhammad Saw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Elkisi Mojokerto.” *Artikel Fakultas Ilmu Pendidikan* 6, No. 3 (2015).

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.” *Skripsi Iain Ponorogo, 2022*. [http://Dspace.Ucuencia.Edu.Ec/Bitstream/123456789/35612/1/Trabajo De Titulacion.Pdf%0ahttps://Educacion.Gob.Ec/Wp-Content/Uploads/Downloads/2019/01/Guia-Methodologica-Ef.Pdf%0a???%0ahttps://Ejournal.Unsrat.Ac.Id/Index.Php/Jap/Article/Viewfile/19239/18790%0a](http://Dspace.Ucuencia.Edu.Ec/Bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20De%20Titulacion.Pdf%0ahttps://Educacion.Gob.Ec/Wp-Content/Uploads/Downloads/2019/01/Guia-Methodologica-Ef.Pdf%0a???%0ahttps://Ejournal.Unsrat.Ac.Id/Index.Php/Jap/Article/Viewfile/19239/18790%0a).

Nugroho, Rahmad Yoga, Qurroti A’yun, And Atika Zuhrotus Sufiyana. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Fiqh Di Smp Negeri 6 Singosari Malang.” *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 7, No. 9 (2022). [Http://Riset.Unisma.Ac.Id/Index.Php/Fai/Article/View/18002](http://Riset.Unisma.Ac.Id/Index.Php/Fai/Article/View/18002).

Octavia, Shilphy A. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Grup Penerbit Cv Budi Utama, 2020.

Pernama, Natalis Sukma. “Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native.” *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (Jpak)* 22, No. 2 (2022): 313–21.

<https://doi.org/10.12681/edusc.3109>.

Peserta Didik V C. "Wawancara Prasurvey : Pembelajaran Sirah Di Kelas."
Yogyakarta, 2023.

Peter Salim Dan Yeni Salim. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Modern English Press, 2005.

Priyatna, Andri. *Pahami Gaya Belajar Anak*. Jakarta: Pt Elex Media Komputindo, 2013.

Putra, Nusa. *Metode Penelitian Kuantitatif Pendidikan*. Rajawali Pers, 2012.

Putri, Rahma Azzahrah, Ina Magdalena, Ana Fauziah, Fitri Nur Azizah, And Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Indonesia* 1, No. 2 (2021): 157–63.

Safitri, Nur Asiah. "Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Jurnal Islamic Education Studies :"
Journal, An Indonesian Tsanawiyah, D I Madrasah 2, No. 1 (2019): 42–50.

Sari, Nurhaty Purnama, Dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Group Tournament (Tgt) Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang (Tts) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ipa Sma Muhammadiyah Batam."
Jurusan Pendidikan Biologi 9, No. 1 (2022): 1–9.

Sudijono, Anas. *Statistik Pendidikan*. Ke-27. Depok: Pt Raja Grafindo Persada, 2018.

Sugeng Prianto, Darwin Hamisi, And Evi Octaviana. "Metode Pendidikan Agama

Islam Dalam Al-Qur'an." *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam* 2, No. 2 (2021): 118–27. <https://doi.org/10.51468/jpi.v2i2.45>.

Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&B*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Sugiono, Prof. Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&B*. Edited By Mt Sutopo, Dr, Ir. S.Pd. Kedua 2019. Bandung: Alfabeta, 2019.

Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2013.

Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Berbasis Sistematis Proposal Dan Laporrannya*. Edited By Suryani. Pertama. Jakarta: Pt. Bumi Aksara, 2015.

Syekh Nurjati. "Bab Ii Kajian Teori A. Pengertian Peningkatan." *Iain Syekh Nurjati Cirebon*, 2013. [Http://sc.syekhnurjati.ac.id/esscamp/risetmhs/bab259440849.pdf](http://sc.syekhnurjati.ac.id/esscamp/risetmhs/bab259440849.pdf).

Trianingsih, Rima. "Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal: Al Ibtida* 3, No. 2 (2016): 197–211.

Ucas, Sukran. "Elementary School Teachers' Views On Game- Based Learning As A Teaching Method." *Journal Social And Behavioral Sciences* 186, No. 13 (2015).

Ummu Umaymah. "Wawancara Prasurvey: Program Tahfidzul Quran." Yogyakarta, 2023.

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

Wargaguru.Id. “Game Based Learning.” Wartaguru.Id, 2022.
<https://Wartaguru.Id/Game-Based-Learning-Pembelajaran-Berbasis-Game/>.

Yenti. “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Problem Based Learning Kelas Via Sdn 09/Iv Kota Jambi” 6, No. 1 (2021): 24–38.

Zakarya, Hafidz, Martaputu, And Husna Nashihin. “Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sma Muhammadiyah 1 Surakarta.” *Attractive : Innovative Education Journal* 5, No. 2 (2023): 909–18. <https://Www.Attractivejournal.Com/Index.Php/Aj/>.