

DAFTAR PUSTAKA

- Abd.Rozak, F., & Nurdin, A. (2010). *Kompilasi Undang-undang & Peraturan Bidang Pendidikan*. FITK PRESS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Abdussyukur, F., & Nur Ariza, F. (2018). Sekolah Islam Terpadu: Perkembangan, Konsep, dan Implementasi. *ITTIHAD: Jurnal Pendidikan | Al-Ittihadiyah Sumatera Utara*, 1(1), 1-13.
- Adnan, E., et al. (2016). *Perkembangan peserta didik*. UNJ Press.
- Ahdar. (2018). *Pengembangan media pembelajaran powerpoint padu musik terhadap antusiasme siswa dalam pembelajaran ilmu sosial*. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 18(2), 295.
- Aini, Q., & dkk. (2017). *Penerapan iDu iLearning Plus berbasis gamification sebagai media pembelajaran jarak jauh pada perguruan tinggi*. *Jurnal Technomedia*, 1(2), 38.
- Alam, T. (2014). *Ilmu Tajwid*. Amzah.
- Ariani, D. (2020). *Multimedia Interaktif untuk pembelajaran*. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 146-147.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran* (Ed. Revisi, Cet. 17). PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmariyani. (2016). *Konsep media pembelajaran PAUD*. *Jurnal Al-Afkar*, 5(1), 27.
- Aziz, A. A., & dkk. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(2), 132.
- Bichelmeyer, S. D. (1990). *Rapid prototyping: An alternative instructional design strategy*. *Educational Technology Research and Development*, 38(1), 31–44.
- Burhaein, E. (2017). *Aktivitas fisik olahraga untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 51-58.
- Daradjat, Z. (2004). *Metodik khusus pengajaran agama Islam*. Bumi Aksara.

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. CV Kaaffah Learning Center.
- Egok, A. S., & Hajani, T. (2018). *Multimedia Interaktif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)*. Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar, 182.
- Fathon, K., & dkk. (2018). *Pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an berbasis Android di TPQ AlFalah Semarang*. Jurnal Pendidikan Komputer, 5(2).
- Fitriani, D. I., & Hayati, F. (2020). *Penerapan metode tahsin untuk meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa sekolah menengah atas*. Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 5(1), 17.
- Gunawan, H. (2013). *Kurikulum dan pembelajaran pendidikan agama Islam*. Alfabeta.
- Gunduz, A. Y., & Akkoyunlu, B. (2020). *Effectiveness of gamification in flipped learning*.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of instructional development*. ERIC Clearinghouse on Information and Technology, Syracuse University
- Hakak, S. I., Noor, N. F. M., Ayub, M. N., Pal, H., Hussin, N., Ahmed, E., & Imran, M. (2019). Cloud-assisted gamification for education and learning –Recent advances and challenges. *Computers and Electrical Engineering*, 74, 22–34. <https://doi.org/10.1016/j.compelece.2019.01.002>
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Jurnal Telematika*, 9(1), 42-58.
- Harjanto. (2010). *Perencanaan pengajaran*. Rineka Cipta.
- Hidayat, S., & dkk. (2021). *Metode gamification sebagai solusi fenomena learning loss dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19: A literatur review*. Jurnal Pendidikan Dasar, 4(5).

Ibnu Sina School. (2023, Desember 14). *Tujuan Ibnu Sina School*.
<https://www.ibsischool.sch.id/>

Insyasiska, D., Widiaty, I., & Setiawan, A. (2015). *Project-based learning and gamification: A conceptual framework for vocational education*.

Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2015). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 9–21.

Iswatun, I., Mosik, M., & Subali, B. (2017). Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan KPS dan hasil belajar siswa SMP kelas VIII. *Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 150-160.

Julianto, A. K. (2020). *Metode gamification pada pemrograman dasar teknik komputer dan informatika di sekolah menengah kejuruan*. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 79-83.

Jusuf, H. (2016). *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam proses pembelajaran*. *Jurnal TICOM*, 5(1), 2.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (n.d.). *Banyak siswa belum bisa baca Al-Qur'an, Kemenag perkuat kompetensi guru*.
<https://kemenag.go.id/read/banyak-siswa-belum-bisa-baca-kemenagperkuat-kompetensi-guru-3qdgg>

Kumala, F. N. (2018). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Ediiide Infografika.

Kusrin, L., & Safrudin, A. (2011). *Gemar membaca dan menulis huruf hijaiyyah*. Bintang Books.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Kencana.

Kustandi, C., & Siregar, E. (2015). *Pengembangan media pembelajaran*. Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital* (Edisi Kedua). Ghalia Indonesia.

- Landers, R. N. (2014). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. *Simulation & Gaming*, 45(6), 769–785.
- Maarif, V., & dkk. (2018). *Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid berbasis Android*. Jurnal Evolusi, 6(1), 91.
- Majid, A., & Andayani, D. (2006). *Pendidikan Agama Islam berbasis kompetensi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, N. H., & Sagoro, E. (2018). *Implementing the gamification learning method to improve learning results of adjusting journal*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(2), 61.
- Maleong, L. J. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin, S., & Ali, N. (2012). *Paradigma pendidikan Islam upaya mengefektifkan pendidikan agama Islam di sekolah*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 13(2), 177.
- Nata, A. (2010). *Ilmu pendidikan Islam*. Kencana.
- Olan, I., Zainuri, A., & Sandi, A. (2019). *Implementasi aplikasi Al-Qur'an digital pada siswa kecanduan gadget*. Jurnal Pendidikan Islam, 2(3), 330-349.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013. (n.d.).
- Piaget, J. (1947). *The psychology of intelligence*. Great Britain.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck*. Jurnal POSITIF, 1, 14-28.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan teknologi pendidikan*. Prenada Media Group.

- Priansya, Y. D. (2019). *Tesis: Pengembangan pop up book dengan pendekatan saintifik pada pembelajaran matematika materi segitiga kelas VII SMP/MTS*. UIN Raden Fatah Palembang.
- Pribadi, B. (2009). *Model-model desain sistem pembelajaran*. PT Dian Rakyat.
- Pukan, T. G. (2020). *Pengaruh sarana dan prasarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDI Luki Kecamatan Wulandoni*. Jurnal Mitra Pendidikan, 716.
- Purniasih, N. K., & dkk. (2020). Pengembangan media pembelajaran sumber energi berorientasi Multimedia Interaktif untuk siswa kelas 4 North Bali Bilingual School. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 10.
- Purwanto, I. (n.d.). *Visualisasi pembelajaran tajwid dalam membaca Al-Qur'an berbasis multimedia*. Expert-Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi, 52.
- Rajardja, U., & dkk. (2019). *Implementasi Multimedia Interaktif sebagai manajemen pendidikan untuk memotivasi pembelajaran*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(1).
- Ramayulis. (2008). *Metodologi pendidikan agama Islam*. Kalam Mulia.
- Ramli, A., & dkk. (2018). *Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar*. Prosiding Seminar Nasional, 5.
- Riri, & dkk. (2021). *Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1847.
- Roblyer, M. D. (2009). *Integrating educational technology into teaching*. Pearson.
- Rohmadi, S. H. (2012). *Pengembangan kurikulum pendidikan agama Islam*. Araska.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwiningsih, N. (2017). *Multimedia pembelajaran yang inovatif: Prinsip dasar dan model pengembangan*. ANDI.
- Seels, B., & Richey, R. (1994). *Teknologi pembelajaran: Definisi dan kawasannya*. AECT.
- Setiawat, P., & dkk. (2018). *Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis English simple sentences pada mata*

kuliah basic writing di STKIP Garut. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1), 529.

Setyosari, P. (2016). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Kencana.

Shebastian, I. G. R., Sudirtha, I. G., & Sudana, I. M. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif “Pengenalan Hewan dan Tumbuhan” pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan metode gamifikasi untuk siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 9(1), 8.

Soetjningsih, C. H. (2012). *Perkembangan anak sejak pembuahan sampai dengan kanak-kanak akhir*. Prenada.

Suardi, M. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.

Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (n.d.). *Metode penelitian kualitatif*. ALFABETA Cv.

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.

Suparman, A. (2012). *Desain instruksional modern: Panduan para pengajar dan inovator pendidikan*. Erlangga.

Supriyanto. (2017). *Perancangan penerapan Multimedia Interaktif pada media informasi ekowisata*. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI), 16.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif* (Vol. 1). PT Remaja Rosdakarya.

Syarbini, A. (2010). *5 langkah lancar membaca Al-Qur'an*. Ruang Kata.

Syawaludin, B. (2021, September 22). *Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SDN Cipinang Melayu 01 Pagi*. (D. Hermawan, Interviewer)

Trianto. (2012). *Model pembelajaran terpadu konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.

Ula, M., Risawandi, & Rosdian. (2019). *Sistem pengenalan dan penerjemahan Al-Qur'an Surah Al-Waqi'ah melalui suara menggunakan transformasi Sumudu*. 11(1), 105.

Wirast, M. K. (n.d.). *Modul 1: Dasar-dasar media audio dan radio siaran*.

Yaumi, M. (2014). *Pendidikan karakter: Landasan, pilar, dan implementasi*. Prenadamedia Group.

Zuhairini, D., & Dkk. (1992). *Filsafat pendidikan Islam* (Vol. 98). Bumi Aksara.

