

DAFTAR PUSTAKA

- Al-ghazali. (2014). *Mutiara Ihya Ulumuddin*. PT Mizan Pustaka.
- Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), Article 1.
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201>
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 1(1), Article 1.
- Azkiya, H., & Istiqomah, S. (2025). Penerapan Metode Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9770>
- Baharsa, A. A., Abolla, B., & Suban, A. L. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizziz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 3 Maumere.
- Betty, K. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Joyful Learning Pada Siswa Kelas VII A MTs N I Palembang. *Science : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.51878/science.v3i1.2076>
- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Bunga, B., Khaerati, & Akib, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) dalam Membentuk Karakter Mahasiswa sebagai Calon Pendidik di Universitas Patompo. *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 87–95. <https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2083>

- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.52266/tajdid.v6i1.767>
- Candra, E., Setiawan, D., & Ermawati, D. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 139–146. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1088>
- Jacob Cohen. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Creswell, J.W. (2012). *Resech Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. [Terjemahan]: Pustaka Belajar.*
- Dewey, J. (2007). *Experience And Education*. Simon and Schuster.
- Dewi, K. C., & Prihatnani, E. (2022). Penerapan Joyful Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Negeri 3 Pati. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.18592/ptk.v8i2.5991>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.*
- Gea, I. H., & Novebri, N. (2024). Faktor Penghambat Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Bumi Persada*, 3(2), 76–85.
- Hamzah, H. (2022). Peranan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAlI)*, 3(4), 81–84. <https://doi.org/10.37251/jpaii.v3i4.639>
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Hartanto, R. T., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis

- Matematik Siswa SMP. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 10(0), Article 0. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/7382>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Herianto, & Wilujeng, I. (2021). Increasing the attention, relevance, confidence and satisfaction (ARCS) of students through interactive science learning multimedia. *Research in Learning Technology*, 29. <https://doi.org/10.25304/rlt.v29.2383>
- Herzberg, F., Mausner, B., & Bloch, B. (1959). *The Motivation to Work—Frederick Herzberg, Bernard Mausner, Barbara Bloch Snyderman—Google Buku*. <https://books.google.co.id/books?id=5ohNXIUWeXcC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Idris, R., Syakhruni, S., & Ramlah, R. (2023). Penerapan Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.830>
- Ikhwandari, L. A., Harjono, N., & Airlanda, G. S. (2019). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta dengan Model Numbered Heads Together (NHT)*. 3(4).
- Irada, C. Y., & Rudi Setiawan, H. (2024). *View of Hubungan Penggunaan Media Flashcard dengan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Tajwid di SMP IT Iqra' Medan*. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/1087/568>
- Istiqomah, S. N., & Sopian, A. (2025). Deep Learning Approach for Arabic Vocabulary Mastery in the Digital Era. *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 6(1), 97–115. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v6i1.7183>
- Kartini, A., & Sriyanto, S. (2023). The Effect of the Quizizz Game on Increasing Motivation and Social Studies Learning Outcomes at the Junior High School Level. *Scaffolding:*

- Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(3), 246–262.
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.3442>
- Kemdikbud. (n.d.). Retrieved August 16, 2025, from https://bpmkaltara.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2025/02/nasmik-deep-learning-2025-full_10-feb.pdf
- Khaldun, I. (2019). *Buku Mukaddimah-Ibnu Khaldun* | PDF. Scribd.
<https://id.scribd.com/document/401875740/Buku-Mukaddimah-Ibnu-Khaldun>
- Laili Nur Baiti, Tuti Puspitasari, & Ikhsan Mustofa. (2022). Peran Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Berdasarkan Ilmu Tajwid dengan Metode Joyful Learning di MI Mathla'ul Anwar Margosari: Indonesia. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(01), 32–37. <https://doi.org/10.54892/jpgmi.v2i01.217>
- Lia Amelia. (2023). Pemanfaatan Strategi Joyfull Learning dalam Pembelajaran bahasa Inggris. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 18(2), 1060–1069.
<https://doi.org/10.55558/alihda.v18i2.91>
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). *Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S Siswa*. 001.
- Lutfi, S., Sardimi, D. H., Ag, M., & Norhidayah, S. (2024). *Pembelajaran Al-Qur'an Hadits*.
- Mahmudah, M. (2025). The Use of Songs and Movement in Teaching Arabic for Early Grade Learners at Islamic Elementary Schools: A Systematic Literature Review. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 315–328.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v6i1.1427>
- Marfu'ah, N., Rambe, S. M., Affandi, M., & Subhan, M. (2024). Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal of Education Research*, 5(4), 6001–6005. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1812>
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation Personality*.
- Masnu'ah, S., & Aisyah, N. H. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah*. 001.

- Maulana, M. M., Maimun, A., & Nahrawi, S. (2025). Development of Kokami Learning Media to Improve Students' Ability to Think Creatively and Innovatively in PAI Learning Class VII SMP Negeri 6 Singosari, Malang Regency. *AS-SABIQUN*, 7(4), 876–913. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i4.5813>
- Mondolang, A. H., Poluakan, C., Mongan, S. W., & Umacina, D. S. (2019). Pengembangan Bentuk Soal Tipe Benar-Salah dalam Penilaian Kelas Sekolah Menengah Pertama. *JP3I (Jurnal Pengukuran Psikologi Dan Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 78–87. <https://doi.org/10.15408/jp3i.v8i2.13073>
- Muafiah, A. (2020). *analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahasiswa pada masa pandemik covid-19*.
- Mubaroq, M. M. (2025). *Joyful Learning Sebagai Pendekatan Humanis Dalam Pendidikan Agama Islam*. 3(2).
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningsih, N. P. (2023). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Didalam Kelas Dan Implikasi Bagi Guru Masa Kini*.
- Nurfalaq, M., Wahyuni, N., Prasetyo, M. M., Wirda, S., & Nurhidayah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Biotek*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.29297>
- Oktaviani, D. F., & Lisnawati, S. (2023). Pengaruh Metode Joyfull Learning Berbasis Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS Persatuan Ummat Islam (PUI) kota Bogor. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v4i2.14445>
- Palili, S. (2017). Usaha Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Bidang Studi. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.47625/fitrah.v8i1.166>

- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International University Press.
- Prasetyo, M. M., & Astuti, W. W. (2024). *Pengaruh Model Joyfull Learning Menggunakan Media Uno Stacko For A Question Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*.
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237>
- Putri, R. R., & Susanto, R. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan model two stay two stray. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 8(1), 111. <https://doi.org/10.29210/30033106000>
- Rahman, A. (2022). Efektivitas Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 115-123.
- Rahmawati, N., & Suryadi, D. (2023). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–56.
- Ramadhani, A., Nurhadi, Aprilia, R., & Azainil. (2024). Penerapan Joyful Learning Dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6377>
- Rejeki, I. K. S., & Wantoro, J. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning dalam Kegiatan Pembelajaran pada Siswa Kelas II. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 5267–5273. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.27758>
- Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8761>

- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Rismayanti, R., Rayhan, M. A., Adzim, Q. K. E., & Fatihah, L. A. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>
- Rogers, C. R. (Carl R. (with Internet Archive). (1994). *Freedom to learn*. New York : Merrill ; Toronto : Maxwell Macmillan Canada ; New York : Maxwell Macmillan International. <http://archive.org/details/freedomtolearn0000roge>
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*.
- Safitri, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Aliyah NU Maarif Assaadah Bungah Gresik. *Technical and Vocational Education International Journal (TAVEIJ)*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.556442/taveij.v4i1.555>
- Sakinah, N., & Hasanah, U. (2020). Pengaruh Pendekatan Joyful Learning Pada Mata Kuliah Muamalah Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa FKIP UMSU. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v1i2.52>
- Salsabila, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2025). *Development of Snakes and Ladders Learning Media Based on Joyful Learning in Islamic Religious Education Subjects*.
- Sari, D. K. (2024). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-qayyimah*, 7(2), 77–88. <https://doi.org/10.30863/aqym.v7i2.6353>

- Saskiah, S. (2023). Game-based learning: Strengthening Islamic Religious Education learning process. *Dedicated: Journal of Community Services (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/dedicated.v1i2.59832>
- Septiawati, S., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2022). Detesis Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(6), 168. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.55276>
- Sidi, R. R. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VII pada Materi Aljabar dengan Menggunakan Strategi Joyful Learning*. 5(1).
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121–141. <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>
- Sugiyono, Prof. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D_ Sugiyono 2020—Almaizar Tarai Flip PDF | AnyFlip*. <https://anyflip.com/xobw/rfpq>
- Suharni, P. (2018). *Vol. 3 No. 1, Bulan Desember Tahun 2018 p-ISSN : 2541-6782, e-ISSN : 2580-6467*. 3(1).
- Suparno, B., & Hariady, B. (2020). Pengembangan Pembelajaran Membaca Al Qur'an Tingkat Dasar Berdasarkan Ilmu Tajwid dengan Metode Joyful Learning. *Lintang Songo : Jurnal Pendidikan*, 3(1), Article 1.
- Suwahyu, I. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI*.
- Suyud El Syam, R., Munawaroh, H., & Nisa Fitri, N. A. (2023). *View of Joyful Learning dalam Pendidikan Rasulullah SAW*. <https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/piaud/article/view/3356/1262>
- Thahura, L. an, Lodang, H., & Saleh, A. R. (2024). Keefektifan Pendekatan Joyfull Learning Berbasis Ice Breaking Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Tentang Materi Substansi Genetik Pada SMA Kelas XII. *oryza (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.33627/oz.v13i1.1828>

- Vroom, V. (1964). (*“Work - And - Motivation - Victor Vroom PDF | PDF | Reinforcement | Motivation.* <https://id.scribd.com/document/408299722/Work-And-Motivation-Victor-Vroom-pdf>
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Walimah, S. A., Kurniawan, A., Ulum, M. S., & Nurjamilah, L. (2023). Penggunaan game edukasi Quizizz sebagai media pembelajaran Al-qur'an Hadis. *Thoriqotuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 23–29. <https://doi.org/10.47971/tjpi.v6i2.813>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>
- Yuliana, K. N., & Suyati, T. (2023). *Hubungan Motivasi Belajar dengan Kemandirian Belajar Siswa di SMAN 1 Kedungwuni*.
- Yuricki, E. (2024). True or False Questions on Students' Reading Ability. *Ksatra: Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra*, 6(1), 101–114. <https://doi.org/10.52217/ksatra.v6i1.147>