

DAFTAR PUSTAKA

- Alhaji, R. (2023). *Digital natives and technology-based learning*. Springer.
- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(3), 80–97.
- Bates, T. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. Tony Bates Associates.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). Open University Press.
- Bisri, S., Sopandi, Y., Nurseha, A., & Robatul Adawiyah, E. (2025). Pengaruh pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti terhadap pembentukan karakter (penelitian di kelas IX SMP Modern Riyadhul Jannah). *Jurnal Pendidikan Educandum*, 5(2), 187–204. <https://doi.org/10.55656/jpe.v5i2.415>
- Chumayroh, & Cahyadi, A. (2025). Effective teaching approaches in Islamic religious education learning. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 3(8), 1220–1227. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v3i8.394>
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Desain eksperimental dan kuasi-eksperimental untuk penelitian*. Rand McNally.
- Creswell, J. W. (2014). *Desain penelitian: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan metode campuran*. Sage Publications.
- Daradjat, Z. (2016). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Devanti, D. (2023). Transformasi guru profesional: Penerapan pendekatan *student centered learning* (SCL). *AZKIYA*, 6(2).
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Rineka Cipta.
- Eccles, J. S. (2002). *Motivation and academic achievement*. Academic Press.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Educational psychology: Windows on*

classrooms (9th ed.). Pearson Education.

- Fajriah, K., Andrian, D., & Keguruan, F. (2025). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa SMP dengan motivasi sebagai mediasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4, 2122–2135.
- Fang, X., Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., & Xu, H. (2024). The applications of the ARCS model in instructional design, theoretical framework, and measurement tool: A systematic review of empirical studies. *Interactive Learning Environments*, 32(10), 5919–5946. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2240867>
- Fitriya, E., Kurahman, O. T., Tarsono, T., Nurhayati, F., Santora, P., & Rosulina, D. (2025). Peran motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1055–1064.
- Fitri, A. Z., & Mulyadi. (2020). Observasi Pembelajaran sebagai Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kuantitatif di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1).
- Fitri, A., Saleh, M., Rahman, A., Hamdanah, & Usman. (2024). Penggunaan media pembelajaran PAI berbasis Wordwall untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 8(1), 32–41.
- Firdaus. (2010). *Statistika untuk penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines*. Jossey-Bass.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education. *Education and Information Technologies*, 27, 1–24.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2018). Does gamification work? A literature review of empirical studies. *Proceedings of the Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Hasan, H. (2021). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

- Haryanti, H., & Susongko, P. (2024). Pengembangan instrumen penilaian berpikir kritis menurut Facione pada pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama berbasis model Rasch. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 9(1), 78–87. <https://doi.org/10.24905/psej.v9i2.207>
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Hidayah, N., & Humaidi, N. (2022). The analysis of computer media use in Islamic religious education learning. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 591. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13409>
- Hidi, S. (2006). *Interest: A unique motivational variable*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Isnawan, M. G. (2020). Kuasi eksperimen. Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Kamaliya, N. (2022). Tantangan implementasi pembelajaran digital di sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 115–128.
- Kapoh, R. (2023). *Berbagai metode pembelajaran: Pedoman instruktur dan calon instruktur dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang terkini, efektif, dan menyenangkan*. Lakeisha.
- Keller, J. M. (2019). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- Kooloos, J. G. M., Bergman, E. M., Scheffers, M. A. G. P., Schepens-Franke, A. N., & Vorstenbosch, M. A. T. M. (2020). The effect of passive and active education methods applied in repetition activities on the retention of anatomical knowledge. *Anatomical Sciences Education*, 13(4), 458–466. <https://doi.org/10.1002/ase.1924>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2020). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (2021). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Pustaka Madani.
- Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai

- strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Liwanag, M. F., & Galicia, L. S. (2023). Technological self-efficacy, learning motivation, and self-directed learning of selected senior high school students in a blended learning environment.
- Marzano, R. J. (2007). *The art and science of teaching: A comprehensive framework for effective instruction*. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Machali, I. (2021). *Metode penelitian kuantitatif: Panduan praktis merencanakan, melaksanakan, dan analisis dalam penelitian kuantitatif*. Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Mulyasa, H. E. (2013). *Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Mawadda, M., Supriadi, U., & Anwar, S. (2023). Pembelajaran toleransi dalam buku ajar PAI dan budi pekerti jenjang SMP. *Jurnal Tsamratul Fikri*, 17(1), 12–26.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayarisa, D. (2023). Analytical study on the urgency of media learning in Islamic religious education. *International Journal of Education and Computer Studies (IJECS)*, 3(3), 76–80. <https://doi.org/10.35870/ijecs.v3i3.1805>
- Mayzura, Ababil, K. M., Ginting, F. R. B., & Tarigan, T. L. B. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(3). <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Ikhlas/article/download/1163/1071/5943>
- Muhson, A. (2006). *Teknik analisis kuantitatif*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. *Proceedings of the 6th International Conference on Virtual Learning ICVL*, 323–329. University of Bucharest & Babeş-Bolyai University.

- Muhammad, Y. M. (2018). Implementation of Kahoot application to improving of interest of civic education learning (experimental research in class XI of SMA Negeri 1 Garut). *Journal of Civics and Social Studies*, 2(1), 80–97.
- Mukminah, M. F. (2020). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2), 1–5.
- Muhaimin. (2009). *Rekonstruksi Pendidikan Islam: Dari Paradigma Pengembangan, Manajemen Kelembagaan, Kurikulum Hingga Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Nilamsari, N. (2014). Pengertian studi dokumen dalam penelitian kualitatif. *WAKTU: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177–181.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurdiyanto, N., Muchlis, A., Tauviqillah, A., Tarsono, T., & Hasbiyallah, H. (2023). Teori belajar kognitif dan aplikasinya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jiip Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8809–8819. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2609>
- Nurhadi, I. H., & Siregar, M. (2023). Islamic education curriculum in the concept of tarbawi hadith and its urgency. *International Journal of Humanities Education and Social Sciences (IJHESS)*, 2(4). <https://doi.org/10.55227/ijhess.v2i4.376>
- OECD. (2019). *Education at a glance*. OECD Publishing.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Prensky, M. (2018). *Education to better their world*. Teachers College Press.
- Putri, N. (2014). Analisis preferensi konsumen dalam penggunaan social messenger di Kota Bandung tahun 2014 (studi kasus: LINE, KakaoTalk, WeChat, WhatsApp). *Jurnal Manajemen Indonesia*, 14(2), 110–126.
- Putri, R. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

- Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 45–56.
- Putra, W. R. D. (2024). *Pengembangan media pembelajaran digital berbasis komik materi toleransi pada PAI dan budi pekerti*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Rafdi, D. A. (2025). *Pemanfaatan media digital sebagai penguat motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sekolah Tinggi Agama Islam Ma'arif Al-Hikam.
- Rahmawati, S. (2023). Pemanfaatan video kisah nabi dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2), 101–112.
- Rukmana, H. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan*. Refika Aditama.
- Rohmiati, E. (2025). The use of digital media in learning Islamic religious education: Opportunities and challenges. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 14(1), 33–45. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v14i1.1952>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Salsabila, A. (2024). Implementasi student centered learning (SCL) dalam meningkatkan prestasi siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 4057–4066.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. RajaGrafindo Persada.
- Sari, N. S. (2021). Pengaruh penggunaan media interaktif Lectora Inspire terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 594–602.
- Saputra, A. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan*. Deepublish.
- Schunk, D. H. (2014). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Pearson Education.
- Shank, E., Tang, H., & Morris, W. (2025). Motivation in online course design

- using self-determination theory: An action research study in a secondary mathematics course. *Educational Technology Research and Development*, 73(1), 415–441. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10410-9>
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson Education.
- Supardi. (2013). *Aplikasi statistika dalam penelitian*. Change Publication.
- Sholikhah, A. (2016). Statistik deskriptif dalam penelitian kuantitatif. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 45–54.
- Sholahudin, T. A.-G. (2025). Evaluasi hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Tinjauan terhadap Ayat Al-Qur'an dalam Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Ainara Journal*, 6(1), 165–171. doi:<https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.808>.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugianto, H. (2023). *Game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Universitas Nurul Jadid.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suriani, N. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Syifa', H. (2023). Analisis kemampuan berpikir kritis matematis siswa berdasarkan kesiapan belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 233–240. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.803>
- Tarsono, Nasution, A. J., Muflihah, M., Saputri, S. N., Polem, M., Nurhadianto, N., & Ruswandi, U. (2024). A meta-analysis study: Digital applications as learning media in Islamic religious education. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 22(1), 147–162. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v22i1.6973>
- Urhahne, D. (2023). Motivation and learning processes in education. *Educational*

Psychology Review, 35(1), 1–20.

- Yuniatun, Y., Yulistyaningsih, Y., Yuliati, Y., Yumna, Y., & Wardani, Y. (2024). The use of digital media in increasing student learning motivation in the subject of creed and ethics at Al Khoiriyah Patihan Elementary School. *ETNOPELAGOGI: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(3), 159–169. <https://doi.org/10.62945/etnopedagogi.v1i3.537>
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Kencana Prenadamedia Group.
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2025). Digital learning in the 21st century: Trends, challenges, and innovations in technology integration. *Frontiers in Education*, 10, Article 1562391. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1562391>
- Zakaria, Z., Usman, A. T., & Nasullah, Y. M. (2025). Implementasi AI (ChatGPT) pada pembelajaran digital PAI terhadap motivasi belajar. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 365–370. <https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmiya/article/view/243>

