

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Anshory, M. L. (2020). Problematika Pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah YAPI Pakem. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 16(1), 76–86. <https://doi.org/10.20414/jpk.v16i1.2222>
- Damyati, & Mudhiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danial Fanani, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas 3 MI Manarul Islam Malang*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- E. Mueller, W., & H. Massiha, G. (2012). A Interactive Game to Enhance Student Understanding of Materials Management. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 1(2), 45–50. <https://doi.org/10.11591/ijere.v1i2.1485>
- Eka, A. E. K. N., Ervilda, H., Afrinaldi, A., Oktamade, D., Hidayat, M. S., Andrizal, G. F., & Suci, R. G. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Melalui Game Rangking 1 Dengan Materi Umum Bersama Anak Panti Asuhan As-Sohwah. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(2), 107–112. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i2.2956>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Faturahman, P. (2009). *Strategi Belajar Mengajar* (3rd ed.). Bandung: PT. Refika Aditama.
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward and Punishment yang Positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/229997374.pdf>
- Hadi, S. (2014). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Husaini. (2018). Pendidikan Akhlak Dalam Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan*, 2(2549–8193), 45–61.
- Ikhwan, A. (2017). Metode Simulas Pembelajaran dalam Perspektif Islam. *ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 88–100.
- Ikhwan, A. (2020). *Metodologi Penelitian Dasar*. Tulungagung: STAI Muhammadiyah Tulungagung.
- Ilyas, H. M., & Syahid, A. (2018). Pentingnya Metodolog Pembelajaran Bagi Guru. *Jural Al-Aulia*, 04(01), 58–85. Retrieved from

<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=672676#>

- Laili, I., Dayati, U., & Rochmadi, N. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Ranking One Civic Education Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.17977/um019v6i1p120-128>
- Maslani, M. (2016). Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui permainan (game) ranking I pada materi norma dalam kehidupan bersama di kelas vii a SMPN 4 Pelaihari. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 1010–1020.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sabri, M. A. (2006). *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan* (4th ed.). Jakarta: Pedoman Ilmu Jay.
- Salim, & Syahrudin. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif* (Haidir, Ed.). Bandung: Cita Pusaka Media.
- Sardiman. A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rajawali Pers Persada.
- Setiawan. (2020). MANAJEMEN PEMBELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN. *Equity In Education Journal*, 2(1), 54–61. <https://doi.org/10.37304/ej.v2i1.1687>
- Shodiq. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Situmorang, M. (2017). *Pengaruh Permainan Rangking 1 Berbantuan Media Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2016 // 2017*.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (5th ed.). Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2016). Sugiyono, Metode Penelitian. *Uji Validitas*, 34–45.

Suhra, S., Djubaedi, D., & Haji Mail, A. A. Bin. (2020). The Contribution of Bugis' Traditional Games in Strengthening Students' Character Education at Madrasa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 233–244. <https://doi.org/10.15575/jpi.v6i2.9753>

Sukmawati, S., Jamaluddin, J., & Witra, W. (2022). Inovasi Pembelajaran Games Ranking 1 Dan Web Spin Sebagai Media Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 778–782. Retrieved from <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2624>

Uno, H. B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (3rd ed.). Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, M. U. (2001). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>

