

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2013).
- Akhiruddin, *Belajar dan Pembelajaran*, (Sungguminasa: Cv. Cahaya Bintang Cemerlang, 2019).
- Alauddin DKK, "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo", *REFLEKSI* 12, No. 4, (Februari 2024): 275-276, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/303>
- Alfisyahrin, M. Yusuf, *Buku Siswa Akidah Akhlak*, (Jakarta: Kementerian Agama Ri, 2019).
- Al-Qazwiiniy, Abu Abdullah Muhammad bin Yazid, *Sunan IbnuMajah*, Kitab. Al-Muqaddimah, Juz 1, No. 224, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M)
- Arifuddin, "Analisis Kemampuan Guru Akidah Akhlak Dalam Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013 Di Mts Negeri Kota Palopo", *E-Journal System IAIN Bengkulu (Institut Agama Islam Negeri)* 5, No. 1, (Juni 2020), <https://core.ac.uk/download/pdf/327263916.pdf>
- Arifuddin dan Karim, Abdul Rahim, "Konsep Pendidikan Islam; Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi", *Jurnal Kependidikan* 10, No. 1, (Februari 2021), <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/76>
- Ar, Zahrudin dan Sinaga, Hasanuddin, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005).
- Astuti, Anggun Windi, *Pengembangan Media Alwahul Arabia (Arabic Board Game) untuk Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTs*, (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2020).
- Az-Dzuhli, Abu Abdullah Ahmad bin Muhammad bin Hanbal as-Syaibani, *Musnad Al-Imam Ahmad bin Hanbal*, Juz 2, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M), 516Ahmadi, Abu dan Salimi, Noor, *Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta, 1991).
- Khusnul Atizah, Munir Yusuf, and Dodi Ilham, "Validitas Dan Kepraktisan LKPD Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran PAI Di SMPN 2 Bua Ponrang," (2024).

- Badriyah, *Pengembangan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI* (Skripsi Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, 2022).
- Batr, Vani Mayfi, Pengembangan Permainan Chemistry Backgammon (Chemmon) Sebagai Media Pembelajaran Kimia Pada Materi Sistem Koloid Kelas XI SMA/MA, *Entalpi Pendidikan Kimia* 2, No. 1, (Maret 2021),
https://www.researchgate.net/publication/350015931_Pengembangan_Permainan_Chemistry_Backgammon_Chemmon_Sebagai_Media_Pembelajaran_Kimia_Pada_Materi_Sistem_Koloid_Kelas_XI_SMAMA
- Board Game.Id, *Board Game Aquatico Bisa Dipakai Untuk Mengajar Di Kelas*, 27 Juli 2015, <https://boardgame.id/?p=59644> Diakses pada 4 Februari 2024.
- Board Game.Id, *Cara Main Board Game Sutasoma: The Temple Of Yogyakarta*, 27 Juli 2015, <https://boardgame.id/?p=61139>, Diakses pada 4 Februari 2024.
- Bungawati Dkk, “Kepraktisan Media *Pop Up Book* Sub Tema Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan”, *Indo-Mathedu Intellectuals Journal* 5, No. 2, (2024), <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imej/article/view/988>
- Bulu’ dan Nuryani, “Penanaman Nilai Akidah Islam Di Pesantren Daerah Minoritas Muslim”, *Jurnal Aqidah-Ta* 5, No. 1 (2019), <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/aqidah-ta/article/view/10163>
- Cholil, Abdullah Arief, *Studi Islam*, (Cet, 1, Jakarta; Hak Cipta, 2005).
- Departemen Agama RI, *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang Sidiknas*, (Jakarta: Ditjen Kelembagaan Agama Islam Depag, 2003).
- Fitriana, Nur Syifa, *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asma’ul Husna pada Pembelajaran Tematik*, (Unuversits Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).
- Fitri DKK, “Pengaruh Kreativitas Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika” *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 4, No. 2, (2020), <https://journal.umpo.ac.id/index.php/silogisme/article/download/988/1372>
- Gamayanto, Indra, DKK, “Pelatihan Board Game Dan Penerapannya Pada Entrepreneurship Di SMA Negeri 3, Semarang” *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 6, No.1, (2023), <http://abdimasku.lppm.dinus.ac.id/index.php/jurnalabdimasku/article/view/716>
- Hamdunah, “Praktikalitas Pengembangan Modul Kontruktivisme dan Website pada Materi Lingkaran dan Bola”, *Jurnal Lemma* 2, No. 1, (November 2024),

<https://Ejournal.Upgrisba.Ac.Id/Index.Php/JurnalLemma/Article/View/524>

- Hamlik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Cet. 1, Jakarta: Bumi Persada, 2002).
- Handayani, Sri, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Melatih Sikap Jujur Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas III Sekolah Dasar*, (Skripsi Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2020).
- Hariyani, Novita, *Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Media Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik Smk*, (Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023).
- Hasan, Muhammad Dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021).
- Hasriadi, dan Marwiyah, St., "Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi", *Jurnal Sinestesia* 13, No. 1, (2023), <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/316>
- Hasriadi, "Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Pendidikan Agama Islam terhadap Mata Kuliah Teknik Pembelajaran Berbasis IT", *Jurnal Konsepsi* 10, No. 4, (Februari 2022), <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/139>
- Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, No. 1, (Juni 2022), <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Hermawan, Iwan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*, (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019).
- Hilda, Lelya, *Apmol: Media Teknologi Geometri Molekul Berbasis Augmented Reality dan Jmol*, (Yogyakarta: Samudera Biru, 2021).
- Indonesia, Undang-Undang Republik. "Sistem Pendidikan Nasional." Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum (2003).
- Indriana, Dian, *Ragam Alat Bantu Pengajaran*, (Cet. 14, Jakarta: Pt Grafindo Persada, 2011).
- Jalaluddin, *Teologi Pendidikan*, (Cet. 3, Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada, 2003).
- Jamaluddin, Ahdar, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Cv. Kaffah Learning Center, 2019).
- Jeflin, Hairunisa Dan Afriansyah, Hade, "Pengertian Kurikulum, Proses Administrasi Kurikulum dan Peran Guru dalam Administrasi Kurikulum." (2020).

- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Simulasi, <https://kbbi.web.id/simulasi>, Diakses pada 8 Agustus 2023.
- Karim, Miswar dan Pangulu Abd, *Akhlaq Tasauif*, (Bandung: Cipta Pustaka Media Perintis, 2014).
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahnya*, (Surabaya: Halim, 2018).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, "*Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013*," (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2019).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "*Kurikulum Merdeka Beri Kebebasan Siswa Memilih Materi Pembelajaran*", 4 Agustus 2022, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/08/kurikulum-merdekaberikebebasansiswamemilihmateripembelajaran#:~:Text=Tahun%20ini%20dan%20tahun%20depan,Kemampuan%20guru%2c%22%20ujar%20wartanto>, Diakses pada 2 Januari 2024.
- Kompasiana, *Nasibmu Berawal dari Pikiranmu*, 9 Agustus 2022, <https://www.kompasiana.com/aizulfitri2378/62f1500608a8b54e856b8433/nasibmu-berawal-dari-pikiranmu>, Diakses pada 15 Mei 2024.
- Kristiawan, Muhammad, DKK, *Inovasi Pendidikan*, (Ponegoro: Wade Group, 2018).
- Kurniawati, Eny, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ppkn", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 1, (Januari 1, 2021), 2 <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74/61>.
- Kusandi, Cecep, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020).
- Limantara, Daniel Dkk, *Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral pada Remaja*, Universitas Kristen Petra *Jurnal DKV Adiwarna* 1.6, (2015), <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/3321/3004>.
- Lubis, Zulfahmi, "Kewajiban Belajar", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 2, No. 2, (2016): 229-242, <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/429>
- Maghfiroh, Shofia dan Suryana, Dadan, "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, No. 1 (Mei 18, 2021), <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>.
- Masyhur, Kahar, *Membina Moral dan Akhlak*, (Cet, 1, Jakarta; Pt Rineka Cipta, 1994).

- Montanesa, Dian dan Firman, "Perbandingan Sistem Pendidikan Indonesia dan Jepang," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No. 1 (6 Maret 2021), Doi:10.31004/Edukatif.V3i1
- Muhaimin, *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*, (Surabaya: Pustaka Pelajar: 2004).
- Muhsinin, Mahmud. "Kajian Semantik Al-Qur'an: Melacak Kata Muslim dalam Al-Qur'an." *Al-Hikmah: Jurnal Studi-Studi Agama* 3, No.2 (2017): 1-19, <https://journal.um-surabaya.ac.id/Ah/article/view/944/pdf#:~:text=Muslim%20merupakan%20sebutan%20untuk%20orang,dari%20langit%2C%20berasal%20dari%20Tuhan.>
- Muqdamien, Birru, DKK. "Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun." *Intersections* 6.1 (2021): <https://jurnal.Ucy.Ac.Id/Index.Php/Intersections/>.
- Musa, Lisa Aditya Dwiwansyah DKK, "Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Pada Guru PAI Di Kota Palopo", *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 5, No. 2, (2021), <http://journal.stiem.ac.id/index.php/resona/index>
- Nabila, Aprilia Rida, Media Pembelajaran Board Game Jamapra (Jelajah Zaman Prasejarah) Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas, *Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya* 13, No. 1 (Januari, 2023), [Http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Ja/Article/View/10598/4925](http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Ja/Article/View/10598/4925).
- Nikmah, Nurul, Irawan, Ari, dan Nurjanah, Siti, "Pegembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Materi Asmaul Husna pada Pelajaran Akidah Akhlak Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Tugumulyo Oki Sumatera Selatan." *Educational Journal And Innovation Ash-Shiddiqiyah* 1, No.1 (Februari 1, 2023), <https://Journal.Iain-Asiq.Ac.Id/Index.Php/Ejis/Article/View/37>.
- Noormalasari, Deby Ayu, *Pengembangan Media Bogasa (Board Game Arab Raksasa) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Sultan Agung 3 Semarang*, (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2020).
- Nurdiana, Dewi Eka, *Pengembangan Media Pembelajaran Cd Interaktif Terintegrasi Nilai Islam Disertai Dengan Mind Mapping pada Materi Jaringan Epitel Kelas XI SMA Negeri 16 Semarang*, (Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2019).
- Nurfadhillah, Septy dan 4a Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021, *Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: Cv Jejak, 2021)
- Pamessangi, Andi Arif, *Media dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab*, (Gowa: Penerbit Aksara Timur 2021),

- Pane Dan Aly, "Orientasi dan Fungsi Kurikulum dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan* 05, No. 02, Maret-April 2023, [Http://Jonedu.Org/Index.Php/Joe](http://Jonedu.Org/Index.Php/Joe)
- Pranjaya, Syatria Adymas, DKK, *Psikologi Sosial: Konsep dan Implementasi*, (Padang: Get Press Indonesia, 2023)
- Prasmoro, Alloysius Vendhi dan Iskandar Zulkarnaen, "Peningkatan Sumber Daya Manusia yang Kreatif dan Inovatif dalam Berwirausaha," *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Teknologi* 3, (Juni 2, 2021), <https://www.ojs-teknik.usni.ac.id/index.php/pros/issue/view/14>
- Prihandoko Dkk, "Pengembangan Board Game "Labyrinth In The Forest" Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5.1 (2021), [Https://J-Cup.Org/Index.Php/Cendekia/Article/View/548](https://J-Cup.Org/Index.Php/Cendekia/Article/View/548)
- Putri, Silviana Megantara, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020).
- Rahmawati, Guru Akidah Akhlak, "Wawancara," pada Tanggal 10 April 2023.
- Rahmawati, Guru Akidah Akhlak, "Wawancara," pada Tanggal 5 Maret 2024.
- Rohani, *Media Pembelajaran*, (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020).
- Rusman Dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).
- Sari, Eka Novita, "Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Pedagang Kaki Lima Selama Masa Pandemi", *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan* 1, no. 2, (Mei 2022), <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/inovasi>
- Sejati,Widodo Setio, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Padapembelajaran Klasifikasi Materi Dan Perubahannya Kelas Vii Smp Dengan Metode Demonstras", *Computer Science Education Journal (CSEJ)* 1, No. 2, (Desember 2021), <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/csej/article/view/5082>
- Setiawan, M. Andi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017).
- Shonhaji, Abdullah DKK, *Tarjamah Sunan Ibnu Majah*, Jilid 1, Cet. 1, (CV. Asy-Syifa: Semarang, 1992).
- Sutisna, Icam. "Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif" Artikel 1.4610 (2021), <https://Repository.Ung.Ac.Id/En/Karyailmiah/Show/4610/Teknik-Analisis->

Undang-Undang Sidiknas (Uu Ri No. 20 Th. 2003). (Cet. 4, Jakarta: Sinar Grafika 2011).

Wahid, Hidayah Nur, “*Pengertian Penerapan Kurikulum,*” (2021), [Http://Eprints.Umsida.Ac.Id/Id/Eprint/8285](http://Eprints.Umsida.Ac.Id/Id/Eprint/8285).

Yazdi, Mohammad, “E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi”, *Jurnal Ilmiah Foristek* 2, No. 1, (Maret 2012), <https://www.neliti.com/id/publications/358774/e-learning-sebagai-media-pembelajaran-interaktif-berbasis-teknologi-informasi>

Yusuf, Munir, “*Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*”, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015).

Yusuf, Munir, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palaopo, 2018).

Zafitri, Fatin, *Pengembangan Media Permainan Monopoli Bernuansa Islami Berbantu Ice Breaking pada Peserta Didik Kelas IV*, (Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019).

Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012).