

DAFTAR PUSTAKA

- “Aan Subhan. Istikhdaam Washilah Lu'bah al-Lauhah (Board game) fi Ta'lim Maharah al-Kalam pada Siswa Madrasah. Skripsi S1, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021, <https://repository.uinjkt.ac.id>.”
- Afwinda Umam and Siti Masyithoh, “Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemberian Penguatan,” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 5, no. 2 (2024): <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.21836>.
- Afwinda Umam And Siti Masyithoh, “Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemberian Penguatan,” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 5, no. 2 (2024): <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.21836>.
- Ahmad Roihan Albanna, Pengaruh Metode Ceramah Konvensional Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ski Siswa Kelas Ix Mts. Nurul Qur'an Pakunden Tahun Ajaran 2021/2022, n.d.
- Albanna, Ahmad Roihan. Pengaruh Metode Ceramah Konvensional Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ski Siswa Kelas Ix Mts. Nurul Qur'an Pakunden Tahun Ajaran 2021/2022. n.d.
- Andri Fedrianto et al., “PENGARUH METODE MENGAJAR, MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 PLEMAHAN,” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 19, no. 2 (2025) <https://doi.org/10.21067/jppi.v19i2.11870>.
- Asep Usamah et al., “IMPLEMENTASI MEDIA BOARD GAME EDUKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH DASAR,” *AT-TA'DIB* 8, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v8i1.19459>.
- Awigar Rozaqi., wawancara, “Actual Use (Penggunaan Nyata)” Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).
- Awigar Rozaqi., wawancara, “Attitude Toward Using (Sikap terhadap Penggunaan Media)” Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).
- Awigar Rozaqi., wawancara, “Behavioral Intention to Use (Niat Menggunakan/Pengembangan)” Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).
- Awigar Rozaqi., wawancara, “Perceived Easy to Use (Kemudahan dalam Penggunaan)” Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).
- Awigar Rozaqi., wawancara, “Perceived Usefulness (Kegunaan/Manfaat)” Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi V). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016. Entri "Permainan."

Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Le*

Bogdan dan Biklen, *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Method* Third Edition (Boston: Allyn and Bacon, Inc 1998).

Daniel Limantara., *Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja.*

Data Tata Usaha MA Miftahul Qulub

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2020)

Eby Ayu Noormalasari. Pengembangan Media BOGASA (Board game Arab Raksasa) dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. Skripsi S1, Universitas Negeri Semarang (UNNES), 2020, <https://lib.unnes.ac.id>.

Farikha Syifa'ulinnuha., wawancara, "Antusias siswa dalam pembelajaran" Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).

Farikha Syifa'ulinnuha., wawancara, "Kemudahan Penggunaan Media" Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).

Farikha Syifa'ulinnuha., wawancara, "Ketertarikan siswa Terhadap Media" Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).

Hasil wawancara Guru Mata Pelajaran SKI terhadap Media board game berbasis aktivitas sepak bola.

Hasil wawancara Guru Mata Pelajaran SKI terhadap Media board game berbasis aktivitas sepak bola

Hasil wawancara siswa terhadap Media board game berbasis aktivitas sepak bola.

Ismatun Nihayah, Hasil penilaian validasi ahli metode, (Pacet, 5 Maret 2026)

Ismatun Nihayah, Hasil penilaian validasi ahli metode, (Pacet, 5 Maret 2026)

Ismatun Nihayah, Hasil penilaian validasi ahli metode, (Pacet, 5 Maret 2026)

James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (New York: Palgrave Macmillan, 2003), 21.

Jibril Olaniyi Ayuba, "The Effect of Fun Learning Methods in Increasing Students' Learning Motivation," *EDUCARE: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 44–51, <https://doi.org/10.71392/ejip.v2i2.68>.

Khoirun Nisa et al., "Efektivitas Game Based Learning Sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Aliyah Perguruan

Mu'allimat Cukir," Millatuna: Jurnal Studi Islam 2, no. 01 (2025): 236–45, <https://doi.org/10.33752/mjsi.v2i01.7700>.

Limantara et al., Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja..

Limantara et al., Perancangan Board game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja.

M. Faiq Fahhrudin., wawancara, "Ketertarikan siswa Terhadap Media" Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).

M. Faiq Fahrudin., wawancara, "Antusias siswa dalam pembelajaran" Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).

M. Faiq Fahrudin., wawancara, "Kemudahan Penggunaan Media" Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).

Miftahul Jannah et al., "Pengembangan Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran," BLAZE : Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan 1, no. 4 (2023): <https://doi.org/10.59841/blaze.v1i4.683>.

Nasruddin Nasruddin et al., "The Influence Of Interest In Sports On Student Learning Outcomes In The Subject Of Physical Education In Class VI SD YPKP 1 SENTANI," Indonesian Journal of Physical Activity 4, no. 1 (2024): 14–20, <https://doi.org/10.59734/ijpa.v4i1.50>.

Noveri Amal Jaya Harefa and Eti Hayati, MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN TEKNOLOGI INFORMASI, 13.

Nurul Dinda Aulia. Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Board game dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Siswa Kelas IV SDIT Atsurayya. Skripsi S1, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022, hlm. 70–85. <https://repository.uinjkt.ac.id>

Observasi, pra penelitian (Gondang : 30 September 2025)

Richard M. Ryan and Edward L. Deci, Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness, Paperback edition, Psychology (The Guilford Press, 2018).

Rifanisa Muchtar. Pengembangan Media Pembelajaran Board game pada Mata Pelajaran SKI di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara. Skripsi S1, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, 2022, hlm. 50–65. <http://repository.iainpalopo.ac.id>

Salim, Agus. *Buku Pintar Sepakbola*. (Jakarta: Pustaka Ilmu Nusantara, 2019).10-11

Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2018, hlm. 86–88.

- Shoffan Shoffa, *MEDIAPEMBELAJARAN* (Sumatera Barat : Afasa Pustaka 2023).
- Silvia Rahma Maulida., wawancara, “Antusias siswa dalam pembelajaran” Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).
- Silvia Rahma Maulida., wawancara, “Kemudahan Penggunaan Media” Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).
- Silvia Rahma Maulida., wawancara, “Ketertarikan siswa Terhadap Media” Media board game berbasis aktivitas sepak bola. (Gondang, 28 April 2026).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* ...,.
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Bandung : Alfabeta, 2019),33
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* ...,.
- Sutrisno Hadi, *Metode Reasearch* (Jakarta: Bina Aksara, 1995), 64
- Teni Nurrita, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA,” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Thoha, Chabib dkk., *Metodologi Pengajaran Agama* (Semarang: Pustaka Pelajar, 1999), . 222–223.
- Tim Peneliti UNISMA. *Pengembangan Board game The Andalus untuk Materi Sejarah (SKI)*. Universitas Islam Malang, 2021.
- Uci Nurhayati, Hasil penilaian validasi ahli media, (Pacet, 5 Maret 2026)
- Uci Nurhayati, Hasil penilaian validasi ahli media, (Pacet, 5 Maret 2026)
- Uci Nurhayati, Hasil penilaian validasi ahli media, (Pacet, 5 Maret 2026)
- Uji coba lapangan dilaksanakan di MA Miftahul Qulub (Gondang, 14 April 2026 sampai 28 April 2026).
- Walter R. Borg & Meredith Damien Gall, *Educational Research: An Introduction* (New York: Longman Inc., 2003).
- Yusuf Suharto, Hasil penilaian validasi ahli materi, (Pacet, 25 Februari 2026)