

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2011). *Permasalahan belajar dan inovasi pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Anonymous. (2015, Juli 8). *Angket Motivasi Belajar Siswa*. Dipetik Maret 31, 2016, dari Docslide Web Site: <http://documents.tips/documents/angket-motivasi-belajar-siswa.html>
- Anwar, S. (2016). Tolerance Education Through Islamic Religious Education in Indonesia. *1st UPI International Conference on Sociology Education (UPI ICSE 2015)* (hal. 438-442). Bandung: Atlantis Press.
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur* , 7 (10), 11-21.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asmani, J. M. (2009). *Jurus-Jurus Belajar Efektif Untuk SMP dan SMA*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Azwar, S. (2003). *penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Pengembangan Bahasa dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2007). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Daradjat, Z. (2008). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Direktorat Tenaga Kependidikan. (2008). *Pengolahan dan teknik analisis data hasil penilaian*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Firdaus, A. (2012). Proses Pendidikan Anak Untuk Mengenal Allah. *At-Ta'lim* , 3 (59), 54-64.
- Guilford, J. P. (1956). *fundamental statistics in psychology and education*. New York: McGraw Hill.

- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physic courses. *American Journal of Physics* , 66 (1), 64-74.
- Hamizah, M. A., & Husni, S. (2013). Penerapan pendekatan konstruktivis sosial (social constructivist approaches) dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan prestasi belajar siswa. *El-Hikmah Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang* , 107-121.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2011, Desember 8). Pedoman Pengembangan Standar Nasional Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah. *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 211 tahun 2011* . Jakarta.
- Kementrian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan. (2015, Juli 9). Indonesia peringkat ke-57 EDI dari 115 negara tahun 2014.
- Kertamuda, F. E., & Permanadi, R. (2009). Perbedaan motivasi berprestasi antara siswa pemain video game dengan siswa non pemain video game. *Forum Kependidikan* , 29 (1), 8-13.
- Khairiah, A. (2011). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Pada Materi Pajak dan Keseimbangan Harga Pasar. *Skripsi* . Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Kurniawan, A. (2008). *Belajar bahasa inggris melalui permainan*. Jakarta: PT Visindo Media Persada.
- Kusuma, A. I. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Permainan "Hunting Treasure" Pada Materi Himpunan Untuk Siswa Kelas Bilingual VII-A Di SMP Negeri 16 Malang. *Skripsi* . Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mahmuda, L. (2008). Pengembangan permainan out door periodic table carpet sebagai media pembelajaran kimia pada materi pokok struktur atom dan sistem periodik unsur. *Skripsi* . Surabaya: FMIPA UNESA.
- Majid, A., & Andayani, D. (2005). *Pendidikan agama Islam berbasis kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martuti, A. (2009). *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

- Miftah, A. (2013, November 3). *Angket Motivasi Belajar*. Dipetik Maret 431, 2016, dari Seputar Bimbingan dan Konseling: <http://seputarbimbingandankonseling.blogspot.co.id/2013/11/angket-motivasi-belajar.html?m=1>
- Misbahuddin, & Hasan, I. (2013). *analisis data penelitian dengan statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhaimin, Suti'ah, & Ali, N. (2008). *Paradigma pendidikan Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2011). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustafa, Z. (2009). *mengurai variabel hingga instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Novianti, N. R. (2011). Kontribusi pengelolaan laboratorium dan motivasi belajar siswa terhadap efektivitas proses pembelajaran. *Jurnal UPI Edisi Khusus No. 1* , 158-166.
- Peraturan Pemerintah RI No. 55 tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan. (2007).
- Permana, Y. S. (2013). Pengaruh Media Pembelajaran Papan kayu Terhadap Penguasaan teknik Dasar Passing Bawah dalam Permainan Bola Voli di SD Negeri Mekarmulya. *Jurnal Kependidikan* , XIV (20), 88-98.
- Prayitno, E. (1989). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Priatna, H. (2013). Peran guru PAI dalam pengembangan nuansa religius. *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* , XI (2), 146-156.
- Riduwan. (2012). *Belajar mudah penelitian untuk guru karyawan dan peneliti pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan, & Sunarto. (2012). *Pengantar statistika untuk penelitian: pendidikan, sosial, komunikasi, ekonomi dan bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi games edukatif di dalam dan Luar sekolah*. Jogjakarta: Flashbooks.

- Riyanto, & Suryani, H. (2007). Variasi media dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sains. *Forum Kependidikan* , 26 (2), 198-209.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Solihoh, E. (2014). *Persepsi siswa terhadap prosedur pembelajaran yang digunakan Guru PAI hubungannya dengan motivasi belajar mereka pada bidang studi PAI*. Bandung: UPI.
- Sudono, A. (2006). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. (2001). *metode penelitian administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, S. (2009). Peningkatan kecerdasan jamak anak usia dini melalui bermain. *Forum Kependidikan* , 28 (2), 143-154.
- Susetyo, B. (2010). *statistika untuk analisis data penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syuhendri. (1999). Peranan tes kecil pada akhir pertemuan dalam meningkatkan motivasi siswa. *Forum Kependidikan* , 19 (1), 59-69.
- Thobroni, M., & Mumtaz, F. (2011). *Mendongkrak kecerdasan anak melalui bermain dan permainan*. Jogjakarta: Katahati.
- Trihendradi. (2011). *langkah mudah melakukan analisis statistik menggunakan SPSS 19*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Umar, H. (2008). *Desain Penelitian MSDM dan Perilaku Karyawan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Wardani, R. P., & Lutfi, A. (2014). The Development of Benthik Traditional Games As Learning Media For Rehearse team Work Character On Periodic Table Matter. *Unesa Journal of Chemical Education* , III (1), 88-92.

Wisdiarman. (2007). Pengaruh strategi pembelajaran diskoveri dan motivasi belajar terhadap hasil belajar menggambar bentuk. *Forum Pendidikan* , 32 (02), 111-118.