

## DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Yayan. "Pendidikan Bagi Manusia". Jurnal Pendidikan 01, no. 1 (2019): 67.
- Andrikni, Rendi. "6 Jenis Permainan pada Series Squid Game, berani coba?". yoursay.suara.com. diakses pada 20 Juni 2024. <https://yoursay.suara.com/ulasan/2021/09/25/083437/6-jenis-permainan-pada-series-squid-game-berani-coba>
- Anggraini, Hayu Ika dan Nurhayati, S. R. K. 2021. "Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL)". Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(11), 1885-1896.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik", .Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Safruddin Abdul Jabar. 2010. "Evaluasi Program Pendidikan". Jakarta: Bumi Aksara.
- Ashcroft, Kate and David Palacio. Ed. 2003. *Implementing The Primary Curriculum; A Teacher's Guide*. Washington DC: The falmer Press.
- Azhari, Devi Syukri. 2021. "Konsep Pendidikan Islam Menurut Imam Al-Ghazali". Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 4(2), 272.
- Chervony. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Power Point untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Riau).
- Daradjat, Zakiyah. 1992. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dyani, Auliya Gita. 2019. *Pengembangan Media Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 019 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar*. (Tesis Pasca Sarjana, UIN Suska Riau).
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian RnD dalam Bidang Kehidupan" . Jurnal kajian Keislaman, 4(2), 130.
- Hidayat, Fitria dan dan Muhamad Nizar. 2001. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". Jurnal Pendidikan Agama islam, 1(1), 30.
- Ilham, Claresta. 2022. "Representasi Kemiskinan Dalam Film Squid game". Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan, 3(1), 45-56.
- Khasanah, Wikhdatur. 2021. "Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Islam". Jurnal Riset Agama, 1(2).
- Kirna, I made dan Made Tegeh. "pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model". Jurnal dosen jurusan Teknologi

- Pendidikan FIP Undiksha dan Dosen Jurusan Pendidikan Kimia FMIPA Undiksha, ISSN 1829-5282.
- Kunandar. 2012. *“Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru”*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Madjid, Abdul dan Dian Andayani. 2004. *Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(2), 95-105.
- Moleong, Lexi J. 2000. *“Metodologi Penelitian Kualitatif”*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mu'alimin. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Pasuruan: Gading Pustaka.
- Mulytiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiroh, Tadkiroatun dan Anggia Suci. 2020. *“Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama”*. Jurnal LingTera, 1(2), 124.
- Mustapa dan Devi Syukri Azhari. 2021. *“Konsep Pendidikan Islam Menurut Imam Al-Ghazali”*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 4(2), 272.
- Neolaka, Amor. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Netflix. *“Squid game Invites You”*. about.netflix.com. diakses pada 11 Agustus 2021. <https://about.netflix.com/en/news/squid-game-invites-you-to-deadly-childhood-games-on-september-17>
- Nurita, Teni. 2018. *“Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”*. 3(1), 171-186.
- Oktavia, Ririn. 2022. *“Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa”*. Pekanbaru.
- Patrol, Flix. *“Squid game”*. Flixpatrol.com. diakses pada 7 Desember 2023. <https://flixpatrol.com/title/squid-game/>
- Permana, Sukma. 2022. *“Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native”*. Jurnal Pendidikan Agama Katolik, 22(2), 316.
- PramborsFM, *“5 Permainan Menegangkan di "Squid game" Ini Mirip dengan Permainan Tradisional Indonesia”*. [www.pramborsm.com](http://www.pramborsm.com). diakses pada 31 Agustus 2023. <https://www.pramborsfm.com/entertainment/5-permainan-menegangkan-di-squid-game-ini-mirip-dengan-permainan-tradisional-indonesia/all>.

- Priansa, Donni Juni. 2014. *Kinerja dan Profesionalisme Guru: Fokus pada Peningkatan Kualitas Pendidikan Sekolah dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanto, M. Nagalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rawe, Tenri. "Penerapan Model Addie Dan Self-Directed Learning Pada Program English Study At Home Berbasis E-Learning Di Eye Level Citra Gran Cibubur". *Jurnal Intruksional*, 3 (2). 166.
- Rayanto, Yudi Hari. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute
- Rendana, Fitri. 2018. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Perubahan Zat Kelas VII Di SMPN 1 Sukamakmur". Skripsi. Lampung : UIN Raden Intan
- R.M, Branch. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer.
- Rohimah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Fungsi Pada Siswa Kelas VIII Semester I SMP Negeri 18 Bandar Lampung*. (Skripsi Sarjana, UIN Raden Intan Lampung).
- Sabri, Alisuf. 1999. *Ilmu Pendidikan*, Cet. I. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sawani, Rina. 2022. "Rendahnya Minat Siswa SMP Negeri 28 Bengkulu Tengah Dalam Belajar Pendidikan Agama Islam". 2(6), 241.
- Shalihah, Nur Fitriatur. "Mengenal Squid game, kenapa drakor ini viral di dunia?" internasional.kontan.co.id. diakses pada 29 Agustus 2023. <https://internasional.kontan.co.id/news/mengenal-squid-game-kenapa-drakor-ini-viral-di-dunia>,
- Siregar, Namiratusshofa et, all. 2021. "The Cultural Effect of Popular Korean Drama: Squid game". *Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature* . 9(2), 447.
- Soehari. 2016. *DGBL-ID (Digital Game Based Learning) Sebagai Arsitektur Perancangan Game Edukasi*. 6(1).
- Sudijono, Anas. 2011. "Pengantar Statistik Pendidikan". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2007. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D". Bandung: Elfabeta.
- Suharto. 2022. "Peran Penting Pendidikan Agama Islam Bagi Pendidikan Di Indonesia". 2(1).
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syah, Muhibbin. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Syauqi, Muhammad Irfani. 2022. *Pengembangan Media Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Aswaja*. (Skripsi Sarjana, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang).
- T, Aritonang. 2008. "Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik". *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10).
- Tarigan, Mardinal. 2022. "Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 150.
- Tim Penyusun Kamus dan Pengembangan Bahasa. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tohirin. 2008. "Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Trianto. 2010. "Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Teori & Praktik". Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Trismayanti, Suci. 2019. "Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2),143-144.
- Udin, Moh Bahak.2021. *Statistik Pendidikan*. Sidoarjo : UMSIDA Press.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri. 2021. "Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal". 3(1), 19-20.
- Yahfizham, & Ajeng Fani Yustina.2021. "Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Zaenab, Ulfah Siti. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya)*. (Skripsi Sarjana, UIN Ar-Raniry Darussalam Aceh).
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.
- Ziyad Qur'an. QS. At Taubah/9:122.
- Zuhairini. 2008. "Filsafat Pendidikan Islam". Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Zuhairini dan Abdul Ghofir. 1993. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang:UM Press.