DAFTAR PUSTAKA

Abdul Haris Pito, "Media Pembelajan Dalam Perspektif Al-quran", *Diklat Teknis*, Vol. 6, No. 2, (Bandung, 2 Juli-Desember 2018).

Abu Abdullah Muhammad bin Yazid Al-Qazwiiniy, *Sunan Ibnu Majah*, Kitab. Al-Adab, Juz. 2, No. 3671, (Beirut – Libanon: Darul Fikri, 1982 M), h. 1211.

Anas Sudijono, *pengantar statistic*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).

Aslan Abidin, "Pengaruh Islam Dalam Perubahan Nama Diri Suku Bugis: Sebuah Tinjauan Sejarah," *IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya* 14, no. 2 (2016): 676.

Bahar, "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sd Dikabupaten Gowa", *Publikasi Pendidikan*, Vol 9, No. 1, (Yogyakarta,11 juni 2019), 77-78.

Catib, "Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut", *Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 2 (Bandung 21 agustus 2011), 123.

Dwi purwati dan Muhammad Hajarul Aswad, "Efektivitas Metode Pembelajaran Aktif Tipe Group Exchange(GGE) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Medan", *Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam,* Vol 4, No, 1, (Maret 11 juni 2016), 74.

Desmita Rohadatu Aisy, "Pengembangan Media dengan Pendekatan Saitifik pada Materi IPA", *Pendidikan Sains dan Matematik,* Vol 8, No. 1, (18 Juni 2019), 61-71.

Dessy Wardiah, "Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Pubian, Lampung Tengah", Skripsi : *Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Palembang,* (Palembang, 15 Desembar 2019), 234.

Dwi Rahmawaty, "Pengembangan Media *Puzzle* Interaktif pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Surabaya," Skripsi : *Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*,(14 januari 2012): 317-327.

Edi Setiyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Flash Book pada Siswa Kelas V di Kota Medan", *Pendidikan Indonesia,* Vol. 18, No. 1, (Medan, 30 mei 2020).

Gagne dan Briggs,"Teori Pembelajaran Gagne dan Brigs", *Pendidikan Indonesia*, (19 Februari 2002), 25-27.

Gista rasti, *Pengantar Media Puzzle Pembelajaran* , Cet.I. Jakarta: Ciputat Pres, 2009.

Hamdami Hamid, "*Puzzle* Problem Solving Untuk Meningkatkan Partsipasi dan Hasil Belajar Siswa*", Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 2 No. 1 (Enrekang, 24 maret 2009), 118.

Husna, "Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SMP Negeri 4 Banten, Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, Vol 5, No, 1, (Banten 17 januari 2020):45.

Indah Nuraini, "Peran Guru Pendidikan Guru Madrasah dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Religius pada Peserta Didik di SMP Katolik Widyatama Kota Batu Tahun Ajaran 2016/2017" (IAIN Tulungagung, 2017).

Kementrian Agama RI, Al-Qur'an AL-Karim (Bogor : Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018).

Kementrian Agama RI, Al-Quran dan Terjemahan (Bogor : Unit Percetakan Al-Qur'an, 2019)

Lutfi Andi Darmawan, "Pengembangan Media *Puzzle* Susun Kotak pada Tema Ekosistem", *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol 3, No. 1, (Semarang, 2019), 16.

Madinatul, " Mengembangkan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik", *Inovasi Penelitian,*Vol. 1, No. 4, (Bandung, 4 September 2017),673.

Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle', *Jurnal Online Informatika*, 2.2 (2018). 121.

Mahmud Yunus, *Ilmu Mustalah Hadis,*(Jakarta, PT. Hidakarta Agung, 1984).

Moh . Arief, "Pengembangan Media *Puzzle*Jawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas III", *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, (Bayuwangi, 03 januari 2018),10.

Ni Made, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan di kelas I SD Widya Kumara Bali" Skripsi :*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Pendidikan Ganesha Bali, (*Bali, 03 Januari 2020),416

Permadi Afrian, "Pengembangan Permainan *Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran Algoritma pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 1 MAGELANG" Skripsi : *Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta*,(02 september 2018):ii.

Putu Trisna et al., "JA-KO Balinese Pizza : Game Edukasi Interaktif Jaringan Komputer" 3 (2014): 80–87.

Purnanindya and Munir, "Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembeajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta.".

Pupung Rahayu Noviati, "Penerapan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecematan Paseh Kabupaten Sumeedang", *Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, (Sumedang, 2 Juni 2017).

Robi Rianda, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Melalui Media Puzzle di Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh" Skripsi :*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiayah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh*, (13 April 2018):v.

Sukamadinata, "Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Kit Teknik Digital Berbasis *Cooperative Learning Approach", Pendidikan*, Vol.12 No. 2, (Serang, 2 Agustus 2013), 164.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D), (Bandung: Alfabet, 2016).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003 Lembaga Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.

Widoyoko, " Evaluasi Program Pembelajaran", *Pendidikan dan Ekonomi*, Vol. 1 No. 2 (Semarang 2012) 108-112.

Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: kencana, 2005.