

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. A. (2022). Penggunaan Media Kartu Pembelajaran dalam Menemukan Isi Kandungan QS. Al-Ikhlas (112): 1-4. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 3(4).
- Arifuddin, Karim, A. R., & M. Ilham. (2022). Pengarusutamaan Model Pembelajaran Religius dalam Membangun Kesadaran Peserta Didik. *Jurnal Konsepsi*, 10(4), 421–428. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>
- Ariyawan, V. F. (2021). Modifikasi Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Make A Match Kelas XI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 13(1), 241. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v13i1.34586>
- Fuadatus Sholihah Akhris and others, (2019) 'Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7.2.
- Oktariani Efitri Anita, (2021) "Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Fiqh Di MTSN 1 Sawahlunto", *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar*.
- Alfian, Ari Nurul, (2022) "Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ* 5.1.
- Arikunto dan Suharsimi, (2006) *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*.
- Dja'far Sabran. (2007) *Risalah Do'a*.
- Faruq, (2021) Umar. *Khasiat & Fadhilah 99 Asma'ul Husna: Nama-nama Indah Allah SWT*. Pustaka Media.
- Falla, D. N., & MintoHari. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Tentang Sistem Kerangka Manusia Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 2635–2644.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fitriani, F., & Putri Mayang Sari. (2022). Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN

- 1 Cerenti. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 13(2), 61–69.
[https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13\(2\).10481](https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13(2).10481)
- Fuad, Z. (2018). Penggunaan Metode Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik. *Awwaliyah: Jurna PGMI*. Vol.1. No.1. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1, 46–59.
- Sholihah Fuadatus, A., Agung Gede Agung, A., Komang Sudarma, I., Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan, P., & dan Bimbingan, P. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganेशha*, 7(2), 36–47.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/21830/16392>
- Hasan, Muhammad, et al. "Media pembelajaran." (2021).
- Hasriadi, Sudirman, & Arifuddin. (2021). Kontribusi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Konsepsi*, 10(3), 294–303. <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/127>
- Herditanti. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Captivate Software Pada Materi Matriks Di SMA Negeri 3 Luwu Timur*. 37.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88.
<https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Imam Tirmidzi, Sunan Tirmidzi, (Mesir : Darul Hadis Qairoh, Jilid 5, 2010) h. 352-353
- Ismail Makki dan Aaflahah, (2019). konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran, (pemekasan: Duta Media Publishing.
- Isna Ari Kusuma, (2018). Pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.
- Kartini, Syamsuddin, N., Mustafa, Pamessangi, A. A., Nurmiati, Sukirman, Firman, Hasriadi, & Chaeril, M. (2022). Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman. *Madaniya*, 3(4), 737–744.
<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/272>
- Kementrian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'anul Karim dan Terjemahan,

- (Surakarta: Ziyad Books, 2016).
- Marwiyah, S., Ihsan, M., & Yamin, M. (2023). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara Pendahuluan. ..., 4(2), 531–539. <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/426%0Ahttps://madaniya.pustaka.my.id/journals/index.php/contents/article/download/426/290>
- Kaharuddin, K., & Ilham, D. (2020). Peran Perguruan Tinggi Dalam Membangun Karakter (Upaya Mengantisipasi Paham Radikal Di IAIN se-Sulawesi Selatan).
- Maslihah, K. S., & Kurnia, I. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas II SD*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 473–481. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/index>
- Muflida, V., Surya, K., & Barokah, A. (2024). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Kelas V. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 429–441. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/index>
- Munir, N. P. (2018). Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 167–178. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454>
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>
- Nurdyansyah, N., Wahid, Y., Nuzulia, N., & Bahak Udin By Arifin, M. (2020). Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Students at MIS Al-Falah Lemahabang Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 4(2), 101–111. <https://doi.org/10.21070/madrosatuna>
- Pamessangi, A. A. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Islam berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Arab di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 4(2), 117–128. <https://doi.org/10.24256/iqro.v4i2.2123>
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED* :

Journal of Early Childhood Education and Development, 1(1), 50–59.
<https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496>

Putra, W. B., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 174.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.31841>

Rahmadani, E., & Al Hamdany, M. Z. (2023). Implementasi Nilai-Nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 10–20.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.368>

Rika Putri Tresnaningtyas, (2023) Cindya Alfi, and Mohamad Fatih, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD’, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.1.

Rindu Maulana, (2022) "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Jenjang SD/MI Kelas V Pada Tema 4 Subtema 1", *Institut Agama Islam Negeri Batusangkar*.

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>

Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015),

Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2015).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011).

Shymansky, J. 1992. “Using Constructivist Ideas to Teach Science Teachers about Constructivis Ideas, or Teachers are student Too!”. *Journal of Science Teacher Education*, 3 (2).

Surahma Husain, S.Ag., Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SDN 25 Sabbamparu Kota Palopo, “Wawancara Secara langsung”, Mei (2024).

Sukirman. (2021). Karya Sastra Media Pendidikan Karakter bagi Peserta Didik. *Jurnal Konsepsi*, 10(1),

17–27. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/4>

Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Yume: Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>

Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2), 132–138. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>

Tresnaningtyas, R. P., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6037–6048.

Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2), 240–246. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>

Yamin, M., & Fakhrunnisaa, N. (2022). Persepsi Literasi Digital Mahasiswa Calon Guru IAIN Palopo. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13294>

Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>

Zahrah, N., Nurdin, K., & Hamdany, M. Z. Al. (2024). Validitas Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV di SDN 332 Padang Durian. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 337–348. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/314%0Ahttps://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/download/314/302>

Zainul Fuad, (2018) ‘Penggunaan Metode Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. Awwaliyah: Jurna PGMI. Vol.1. No.1’, *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1.