

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz. (2014). *Pelajaran Tauhid Untuk Tingkat Lanjut* (Jakarta: Darul Haq).
- Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishak Alu Syaikh, M Abdul Ghofar, dkk. (2017). *Tafsir Ibnu Katsir*, Cet.10 (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i).
- Abdullah Muhammad bin Yazid Alqazwani. 1981 M. *Innu Majah, Kitab. Mukaddimah*, Juz 1, No.224, (Darul Fikri: Beirut-Lebanon).
- Ais Maulida Umami Cantika. (2022). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI*, (UIN Raden Intan Lampung).
- Alwi. Z., Ernalida. E., Lidyawati. Y. (2020). "Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Dan Saintifik". *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 16(1).
- Arifuddin, A., Karim, A. R., & Ilham, M. (2022). Pengarusutamaan Model Pembelajaran Religius dalam Membangun Kesadaran Peserta Didik. *Jurnal Konsepsi*, 10(4), 421–428.
<https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/162>
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grafindo Persada)
- Badriyah. (2022). *Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD)*, (Universitas Nahdatullah Ulama Ghazali Cilacap).
- Frikas, S. A., K, N., Yamin, M., Nasruddin, H., Alauddin, A., & Hamdany, M. Z. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 275–286.
<https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/303>
- Hasriadi, H. (2022). "Model pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi," *Jurnal Konsepsi*, 11(1).

- Hasriadi, H., & Marwiyah, S. (2023). Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), 225–232. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/316>
- Ihsan, M., Hapsa, N., Arifuddin, A., & Karim, A. R. (2023). Gambaran Nilai Pendidikan Islam Dalam Tradisi Mappanre Temme' Masyarakat Desa Balambano Luwu Timur. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), 233–244. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/317>
- Ilhami, S., Rahmadhani, F., Rahmawati, D., & Yusni, A. (2020). “Meta-Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle”. *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education*, 4(2), 611-612. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.8482>
- Indriyani, L. (2019). “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa”. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 17-26.
- Ismawati, S., & Mustika, D. (2021). Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 291–297. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.52>
- Iwan Falahuddin. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Kartini, K., Syamsuddin, N., Mustafa, M., Pamessangi, A. A., Nurmiati, N., Sukirman, S., Firman, F., Hasriadi, H., & Chaeril, M. (2022). Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman. *Madaniya*, 3(4), 737-744. <https://doi.org/10.53696/27214834.272>
- Kemendikbud. 2007. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen* (Jakarta: Visimedia).
- Kementerian Agama. 2019. *Al-Quran dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI).

- Magfirah. (2022). “*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Pendekatan Konstektual Subtema Manusia dan Lingkungan Berbasis Nilai-Nilai Keislaman Pada Peserta Didik Kelas V MI 43 Batulotong*”. IAIN Palopo.
- Marsya Nabila. (2021). *Pengembangan Media Puzzle Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*, (Universitas Islam Negeri Sumatra Utara Medan).
- Marwiyah. S., Ihsan. M., Hasriadi. H., A., Abdul. R. K. (2022). “Pelatihan Moderasi Beragama di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman,” *Madaniya*, 3(4). 731-735.
- Maskar, S., & Dewi, P. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888-899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.326>
- Mira, M., K, N., & Yamin, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(1), 25–38. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/321>
- Nurul Mujtahidah. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo*. (IAIN Palopo).
- Rahayuningsih, P. (2023). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1). <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>
- Ridwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian*, (Jakarta: Alfabet).
- Riske Nuralita Lingga Dewi. (2015). “Pengaruh Metode Make a Match Gambar terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. KrasK ab. Kediri Tahun Ajaran 2015”, *Jurnal Terampil*, 2(2). <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v2i2.1290>

- Rizqi Zamilah Tussaadah, Heris Hendriana dan Wiwin Yuliani. (2021). "Validitas dan Realibilitas Angket Penyesuaian Diri Peserta Didik SMA". *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(3), 213-318.
- Rosiana Khomsah. (2013). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitin*, 5(1), 1-11.
- Rusanti, F., Khoirul Umam, N., & Wahyuning Subayani, N. (2022). Pengembangan Media Puzzle/1Berbasis Make a Match Materi Menentukan/1Ide Pokok Paragraf Kelas 3. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 344-352. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.778>
- Sa'ud Akbar. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Sayyid Sabiq. (2006). *Akidah Islamiyah* (Jakarta : Robbani Press).
- Sri Widnyarti. (2013). "Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Rangkah 1 Tambaksari Surabaya," *Jurnal Penelitian*. 1(1).
- Suciaty Al-Azizy. (2010). *Ragam Asah Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*, (Yogyakarta: DIVA Press).
- Sulfikram, S., Baderiah, B., Makmur, M., Jasmin, N., & Sanusi, S. (2023). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Kegiatan Ektrakurikuler Rohani Islam di SMAN 2 Palopo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(3), 161–170. Retrieved from <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/293>
- Sumardin, A. P. A., Fakhrunnisaa, N., & K, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Materi Adab terhadap Orang Tua dan Guru. *Islamika*, 6(3), 927-937. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4845>
- Surentu, O. S., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas III Sekolah

Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 959–963.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20614>

Syaikh Muhammad. (2003) *Prinsip-prinsip Dasar Keimanan* (Riyadh: Haiatul Ighatsah Al-Islamian Al-Amaliah).

Wulandari, A. I., & Radia, E. H. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggung Jawab Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 10–18.
<https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.32979>

Wulan, S., Zainuddin, F., Yamin, M., Selviana, S., R, M. A., & Rahmadani, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di MI 01 Bonepute. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 211–222.
<https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/299>