

Daftar Pustaka

- Abdillah, Hamdi dan Jajah Nurhodijah, “Model Pembelajaran *Make A Match* dalam Menghafal Al-Qur’an (Studi pada Siswa Kelas IV SDN Wanasari 02 Cibitung Kabupaten Bekasi)”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 2 No. 1. 2023.
- Agustina, Kumaya, dkk. “Penerapan Guided Inquiry Berbantu Memory Match Game untuk Meningkatkan Retensi dan kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA”, *Jurnal Pembelajaran*, Vol. 7 No. 1. 2020.
- Ahmad, Muhammad dan Muakir. *Ulumul Hadis*, Bandung : CV Pustaka Setia, 2000.
- Alisuf, Sobri. *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1996.
- Al-Qur’an, QS. An-Najm: 39
- Anwar, Abu. *Ulumul Qur’an (sebuah pengantar)*. Pekanbaru: Amzah, 2002
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Azhari, Putri, Dkk. “Mengintegrasikan Pembelajaran Al-Qur’an Hadis dalam Materi Menulis di Madrasah Ibtidaiyah”, *Jurnal Studi Islam*, Vol. 9 No. 1, 2023.
- B. Uno Hamzah. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Bahari, Yohanes, Warneri dan Juhata, “Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”, *Innovate: Journal Of Social Science Research*, Vol. 4, No. 5, 2024.
- Bayanuddin dan Nur’aisyah Zulfikri, “Metode Pembelajaran Dan Teknik Mengajar Dalam Pendidikan Agama Islam Oleh Guru Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 17 No. 1, 2023.
- Daradjat, Zakiah. *Metodik Khusus Pengajaran Agama islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.

Daryanto, Media Pembelajaran. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011.

Fitriani dan Nurhasanah “Efektivitas Media Permainan Memory Game Terhadap Mottivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 5 No. 1. 2020.

Fitriani, Lilis. “Metode Memory Matching Game pada Pembelajaran Sekolah Dasar”, *Jurnal Uns.ac.id/shes*, Vol. 03, No. 03. 2020.

Harahap, Muhammad Riduan dan Hotni Sari Harahap, “Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis,” *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 3 No. 1, 2021.

Hasan, Mustafa. *Teknik Sampling*. Jakarta: Universitas Indonesia, 2000

Hermawan, Wawan. “Sosialisasi Pemanfaatan Game Base Learning Dalam Pembelajaran Di SMPN 2 Ngronggot”, *Community Deveploment Journal*, Vol. 5, No. 1, 2024.

Hidayah, Nur dan Santika Lya Diah Pramesti, “Efektivitas Penerapan Metode *Game Bassed Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Kelas VI”, *Journal of Islamic Elementary Education*, Vol. 3 No. 1, 2023.

Hurlock, Elizabeth Bargner. *Psikologi Pengembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga, 2004.

Kadir, Abdul, Dkk. *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Prenadmedia Group, 2015.

Khairah, *Kesempatan Mendapatkan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.

Mafrudah, “Peningkatan Kemampuan Hafalan Materi Al-Qur’an Hadis melalui Index Card Match”, *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Vol. 3 No. 1, 2020.

Mafrudah, “Peningkatan Kemampuan Hafalan Materi Al-Qur’an Hadis melalui Index Card Match”, *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Vol.3 No. 1, 2020.

- Makmun, Abin Syamsuddin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media, 2004.
- Muhaemin, *Al-Qur'an dan Hadits*. Bandung: Grafindo Media Pratama, 2008.
- Nur'aeni, Nia, H. Masykur, H. Abdul Kosim. "Penggunaan Metode Problem Solving Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 7 No. 4. 2021.
- Ramayulis, *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulia, 2015.
- Ramayulis. *Pengantar Psikologi Agama*. Jakarta: Kalam Mulia, 2002.
- Sadirman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Safari. *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Salsabila, Arya Bisma Nugraha dan Gusmaneli. "Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan". *Jurnal Bahasa dan Pendidikan*. Vol. 4 No. 2. 2024.
- Sanjaya, Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Santrock, W. John. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Sayidah, Riva Rifayah, Ibnu Hurri, dan Leonita Siwiyanti, "Media Game Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan HurufHijaiyah Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5 No. 2, 2021.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Udzma, Nuris Syafa'atul dan Edi Kurniawan Farid, "Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Menggunakan Metode Memory Game di MTs Sunan Ampel", *Jurnal Tindakan Kelas*, Vol. 3 No. 2, 2023.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Pasal 31 Ayat (1).

Wigfield, Allan dan John Guthrie, “Hubungan Antara Motivasi Membaca Anak Dengan Jumlah dan Keluasan Bacaan”, *Journal of Educational Psychology*, Vol. 8 No. 3, 2020.

Reeve, Johnmarshall, “Guru Sebagai Fasilitator: Apa yang dilakukan Guru yang Mendukung Otonomi”, *Elementary School Journal*, Vol. 6 No. 3, 2021.

