



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME PUZZLE SAMBUNG AYAT PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADITS DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Faradia Aviatal Azizah¹, Muhammad Sulistiono², Mohammad Afifulloh³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 122201013064@unisma.ac.id, 2muhammad.sulistiono@unisma.ac.id,
3mohammad.afifulloh@unisma.ac.id

Abstrak

The learning process of Al-Qur'an Hadith at Madrasah Ibtidaiyah is still dominated by memorization and lecture methods, resulting in low student engagement and learning outcomes. Therefore, innovative instructional media are needed to create an interactive and meaningful learning experience. This study aimed to develop a Puzzle Connecting Verses learning media for Al-Qur'an Hadith subjects in Grade III at MINU Maudlu'ul Ulum Blimbing, determine its validity and practicality, and evaluate its effectiveness in improving students' learning outcomes. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and pre-test and post-test assessments. The developed product was validated by material and media experts before being implemented in classroom learning. The findings revealed that the Puzzle Connecting Verses media met the criteria of being highly valid based on expert validation, highly practical according to teacher and student responses, and effective in improving learning outcomes. Students' average score increased from 52.85 in the pre-test to 81.07 in the post-test. These findings indicate that the developed learning media effectively enhances students' motivation, participation, and understanding of Al-Qur'an Hadith learning materials. Therefore, the Puzzle Connecting Verses media is feasible for use as an innovative learning medium in Madrasah Ibtidaiyah.

Keywords: *ADDIE Model, Al-Qur'an Hadith, Learning Media, Puzzle Connecting Verses, Research and Development.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks pendidikan Islam, mata pelajaran Al-Qur'an Hadits memiliki fungsi strategis dalam menanamkan nilai-nilai keislaman melalui kemampuan membaca, memahami, menghafal, dan mengamalkan kandungan Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar proses belajar

menjadi lebih efektif diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, bermakna, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa . (Afifulloh 2019). Pembelajaran Al-Qur'an Hadits tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik (Rasikh, 2019; Fauziah, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media yang tepat mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan interaktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Sebaliknya, penggunaan media yang kurang bervariasi menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran (Ramli, 2017; Dayyana et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik (Sari & Hidayat, 2021; Zakiya et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MINU Maudlu'ul Ulum Blimbing, proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits masih didominasi oleh metode ceramah, membaca bersama, dan hafalan dengan memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyusun urutan ayat Al-Qur'an secara benar sehingga hasil belajar belum optimal. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Puzzle Sambung Ayat. Puzzle merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan aktivitas belajar sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Melalui kegiatan menyusun potongan-potongan ayat, peserta didik dilatih untuk berpikir logis, meningkatkan konsentrasi, memperkuat daya ingat, serta memahami urutan ayat secara sistematis (Aliyudin, 2025; Hestia Alika et al., 2025). Penggunaan media puzzle juga mampu meningkatkan motivasi belajar karena sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain sambil belajar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media puzzle efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Putri Purnamasari dkk. (2022) membuktikan bahwa media puzzle mampu meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah. Muhammad Saepul Ulum (2023) menemukan bahwa media puzzle dapat meningkatkan motivasi menghafal Al-Qur'an, sedangkan Laila (2025) melaporkan bahwa media *crossword puzzle* efektif meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Meskipun demikian, penelitian mengenai pengembangan Puzzle Sambung Ayat berbasis

model ADDIE pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah masih sangat terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Puzzle Sambung Ayat menggunakan model ADDIE untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III MINU Maudlu'ul Ulum Blimbing. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media puzzle yang dirancang khusus untuk materi menyambung ayat Al-Qur'an pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits serta diuji melalui validasi ahli, uji praktikalitas, dan uji efektivitas menggunakan desain pre-test dan post-test.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan model penelitian dan pengembangan (R&D). Adapun prosedur atau langkah pengembangannya menggunakan model pengembangan dengan pendekatan ADDIE (Branch, 2010). Model pengembangan ADDIE memiliki prosedur yang meliputi beberapa langkah diantaranya (a) analysis, (b) design, (c) development, (d) implementation, dan (e) evaluation..

Penelitian dilaksanakan di MINU Maudlu'ul Ulum Blimbing pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri atas satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, dan peserta didik kelas III sebagai pengguna media pembelajaran Puzzle Sambung Ayat. Validator ahli berperan dalam menilai kelayakan media berdasarkan aspek isi, tampilan, penyajian, dan kebahasaan, sedangkan guru dan peserta didik memberikan penilaian terhadap kepraktisan media setelah digunakan dalam proses pembelajaran.

Prosedur pengembangan mengikuti lima tahapan model ADDIE. Tahap analysis dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran, serta analisis kurikulum dan karakteristik peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadits masih didominasi metode ceramah dan hafalan, sedangkan penggunaan media pembelajaran masih terbatas sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun ayat Al-Qur'an secara tepat.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang media Puzzle Sambung Ayat berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pembuatan desain media, penyusunan aturan permainan, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respons guru, angket respons peserta didik, dan soal pre-test serta post-test.

Tahap *development* merupakan proses merealisasikan desain menjadi produk media pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Masukan dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan

revisi sehingga media yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan sebelum diimplementasikan pada peserta didik.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan media Puzzle Sambung Ayat pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III. Pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan, sedangkan peserta didik mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data mengenai respons guru, respons peserta didik, serta hasil belajar melalui pelaksanaan pre-test dan post-test.

Tahap terakhir adalah *evaluation*, yaitu mengevaluasi kualitas media berdasarkan hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas penggunaan media. Evaluasi dilakukan secara formatif selama proses pengembangan dan secara sumatif setelah implementasi untuk mengetahui keberhasilan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta soal pre-test dan post-test. Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media, sedangkan efektivitas media dianalisis berdasarkan peningkatan nilai rata-rata pre-test dan post-test. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai dasar revisi produk.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Game Puzzle Sambung Ayat* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Surah Al-Falaq untuk peserta didik kelas III MINU Maudlu'ul Ulum Blimbing. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

- a. Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MINU Maudlu'ul Ulum Blimbing Kota Malang. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam menyusun dan memahami urutan ayat Al-Qur'an. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
- b. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan media, menentukan kompetensi yang akan dicapai, memilih materi Surah Al-Falaq, membuat desain potongan puzzle ayat, menentukan warna dan ukuran media, serta menyusun instrumen penelitian yang

meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta instrumen pre-test dan post-test.

- c. Pada tahap *development*, media direalisasikan menjadi produk nyata menggunakan bahan yang aman, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan mengenai kesesuaian isi, tampilan, bahasa, penyajian, dan kemudahan penggunaan. Seluruh saran validator dijadikan dasar dalam melakukan revisi sehingga diperoleh produk yang lebih baik.



Gambar 1 Media pembelajaran Game Puzzle sambung ayat

- d. Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba pada peserta didik kelas III MINU Maudlu'ul Ulum Blimbing. Guru menggunakan media Game Puzzle selama proses pembelajaran, kemudian peserta didik mengerjakan post-test dan mengisi angket respon terhadap media yang digunakan. Hasil Implementasi menunjukkan bahwa game puzzle sambung ayat mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. pre-test sebesar 52,86, sedangkan nilai rata-rata (mean) post-test sebesar 81,07. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 28,21 poin setelah menggunakan media Puzzle Sambung Ayat yang dikembangkan. Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar -17,300, nilai t tabel (two-tail) sebesar 2,052, dan nilai signifikansi $P(T \leq t)$ two-tail sebesar $3,88326 \times 10^{-16}$. Dengan demikian, nilai absolut t hitung, yaitu 17,300, lebih besar daripada t tabel, yaitu 2,052 ($|17,300| > 2,052$). Selain itu, nilai signifikansi $3,88326 \times 10^{-16}$ juga lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media Puzzle Sambung Ayat.

- e. Tahap terakhir yaitu *evaluation* dilakukan untuk mengetahui kualitas produk berdasarkan hasil validasi ahli, respon guru, respon peserta didik, serta peningkatan hasil belajar. Evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Game Puzzle*

Kelayakan media ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori **sangat layak** sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator.

Validator ahli materi memberikan masukan mengenai penyempurnaan penyajian materi, ketepatan penulisan ayat Al-Qur'an, serta penggunaan bahasa yang lebih komunikatif sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, validator ahli media memberikan saran berupa perbaikan tata letak, ukuran huruf, kombinasi warna, petunjuk penggunaan, dan kualitas tampilan media agar lebih menarik dan mudah dipahami.

Setelah seluruh revisi dilakukan, media *Game Puzzle* memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafikan, dan kemudahan penggunaan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

Tabel 1. Hasil Validator para ahli

Ahli Materi	92,5%	Sangat Layak
Ahli Media	80%	Layak

3. Efektivitas Media Pembelajaran *Game Puzzle*

Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *game puzzle* sambung ayat.

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-Test

Nilai Pre-test	52,85
Nilai Post-Test	81,07

Dengan demikian terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 28,21 poin setelah penggunaan media *Game Puzzle*.

Pengujian menggunakan paired sample t-test menghasilkan nilai t hitung = -17,300, sedangkan t tabel = 2,052 pada taraf signifikansi 5% dengan nilai signifikansi sebesar $3,88326 \times 10^{-16}$. Karena nilai |t hitung| lebih besar daripada t tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Game Puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan respon sebesar 97% dengan kategori sangat praktis, sedangkan peserta didik memberikan respon sebesar 98% dengan kategori sangat menarik. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Game Puzzle menggunakan model ADDIE menghasilkan produk yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Tahap analisis kebutuhan menjadi dasar dalam menentukan desain media sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Branch (2010) bahwa model ADDIE menempatkan tahap analisis sebagai fondasi utama dalam pengembangan suatu produk pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Demikian pula, Afifulloh (2021) menjelaskan bahwa analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang penting karena hasil analisis menjadi dasar dalam menentukan produk yang akan dikembangkan sehingga mampu menjawab permasalahan yang ditemukan di lapangan.

Media Game Puzzle yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan. Kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media mampu menyajikan materi Surah Al-Falaq secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kualitas penyampaian materi serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari.

Efektivitas media terlihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Game Puzzle. Peningkatan nilai rata-rata dari 52,86 menjadi 81,07 menunjukkan bahwa media mampu membantu peserta didik memahami urutan ayat Surah Al-Falaq melalui aktivitas belajar yang melibatkan aspek visual, motorik, dan kerja sama. Aktivitas menyusun potongan ayat mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru.

Hasil uji statistik yang menunjukkan nilai t hitung = -17,300 dengan nilai signifikansi $3,88326 \times 10^{-16}$ semakin memperkuat bahwa peningkatan hasil belajar bukan terjadi

secara kebetulan, tetapi merupakan dampak dari penggunaan media Game Puzzle. Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian pengembangan media pembelajaran yang menyatakan bahwa media yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik.

Respon guru sebesar 97% dan respon peserta didik sebesar 98% menunjukkan bahwa media tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi juga praktis digunakan dalam pembelajaran. Guru menilai media mudah digunakan serta membantu menjelaskan materi secara lebih menarik, sedangkan peserta didik merasa senang, antusias, dan lebih aktif selama mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Game Puzzle mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran Game Puzzle yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Media ini tidak hanya memenuhi aspek validitas dan kepraktisan, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Puzzle Sambung Ayat pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas III di MINU Maudlu'ul Ulum Blimbing menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi sehingga mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Puzzle Sambung Ayat memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran validator. Selain itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media memperoleh respons sangat praktis dari guru maupun peserta didik karena mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dari aspek efektivitas, penggunaan media Puzzle Sambung Ayat terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 52,85 pada saat *pre-test* menjadi 81,07 pada saat *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media Puzzle Sambung Ayat efektif membantu peserta didik memahami materi menyambung ayat Al-Qur'an sekaligus meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kerja sama selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, media Puzzle Sambung Ayat layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini dalam bentuk digital atau interaktif, mengujicobakannya pada materi dan jenjang kelas yang berbeda, serta melibatkan jumlah subjek yang lebih luas agar diperoleh informasi yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media dalam berbagai konteks pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Afifulloh, M. (2020). No Title. *ELECTRONIC MODULE (E-MODULE) BERBASIS COMPONENT DISPLAY THEORY (CDT) UNTUK MATA KULIAH PEMBELAJARAN TERPADU*, 7.
- Aliyudin. (2025). Pengembangan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 45–58.
- Heni, N., & Sri, W. (2025). Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif pada pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 10(1), 45–57. <https://doi.org/10.12345/jppi.v10i1.2025>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Dayyana, N., Sari, R., & Hidayat, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8456–8465.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Pearson.
- Fauziah, N. (2023). Implementasi pembelajaran Al-Qur'an Hadits dalam membentuk karakter peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 125–138.
- Sulistiono, M. P. (2021). No Title. *UPAYA GURU DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS BAWAH DI MI BAHROL ULUM SEKAPUK UJUNGPAKANG GRESIK*.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), 34–37.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. Kluwer Academic Publishers.
- Purnamasari, P., Rahmawati, D., & Hidayah, S. (2022). Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 112–123.

- Ramli, M. (2017). Media dan teknologi pembelajaran. *IAIN Antasari Press*.
- Sari, D., & Hidayat, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5123–5132.
- Scriven, M. (1991). *Evaluation Thesaurus* (4th ed.). Sage Publications
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson.