

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sejarah dan sosial. (2023). Sejarah Nabi Muhammad dan pengaruhnya bagi peradaban dunia. *Kumparan*. Diakses dari <https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/sejarah-nabi-muhammad-dan-pengaruhnya-bagi-peradaban-dunia-2071Sz3OnNf>
- [2] Matanasi, P. (2016). Mengapa pelajaran sejarah tak disukai. *Tirto*. Diakses dari <https://tirto.id/mengapa-pelajaran-sejarah-tak-disukai-bUc2>
- [3] Sastriyono, M. A. (2016). Pembuatan game dengan genre puzzle menggunakan augmented reality bertema pakaian adat nusantara sebagai upaya mengenalkan budaya lokal. Diakses dari <https://dinamika.ac.id/12510160008-2016-STIKOMSURABAYA.pdf>
- [4] Sari, N. I. (2020). Pemanfaatan aplikasi game edukasi sebagai media pembelajaran. *IA Education*. Diakses dari <https://www.ia-education.com/2020/07/10/pemanfaatan-aplikasi-game-edukasi-sebagai-media-pembelajaran/>
- [5] Synthese. (2021). A psychological theory of reasoning as logical evidence: a Piagetian perspective. *PhilSci Archive*. Diakses dari https://philsci-archive.pitt.edu/19121/1/AEL%26Psych_Preprint.pdf
- [6] Aronson, E. (2021). Pioneering perspectives in cooperative learning. Diakses dari https://ebrary.net/155645/education/jigsaw_classroom_personal_odyssey_systemic_national_problem
- [7] Indonesia. (2024). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [8] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2024). Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [9] Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2018). Standar Isi Kurikulum 2013 untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: BSNP.
- [10] Azqiya, D. (2021). Mengenal aplikasi Unity. *Leskompi*. Diakses dari <https://www.leskompi.com/mengenal-aplikasi-unity/>
- [11] Codingstudio teams. (2023). Apa itu bahasa pemrograman C#: Pengertian, sejarah dan contohnya. *Codingstudio*. Diakses dari <https://codingstudio.id/blog/apa-itu-bahasa-pemrograman-c-sharp/>
- [12] IT rsudsekayu teams. (2023). 5 bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat game. Diakses dari <https://it.rsudsekayu.mubakab.go.id/>
- [13] Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). Game edukasi bahasa Indonesia menggunakan metode Fisher Yates Shuffle pada genre puzzle game. *Integer*, 1(2). Diakses dari <https://ejurnal.itats.ac.id/integer/article/view/1171>
- [14] Fissler, P., Kuster, O. C., Laptinskaya, D., Loy, L. S., Christine, A. F., & Iris-Tatjana, F. (2018). Jigsaw puzzling taps multiple cognitive abilities and is a potential protective factor for cognitive aging. *Frontiers in Aging Neuroscience*. Diakses dari

- https://www.frontiersin.org/journals/aging-neuroscience/articles/10.3389/fnagi.2018.00299/full?trk=public_post_comment-text
- [15] Pugliese, B., & Felton, W. (2021). Gestalt theory. *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. Diakses dari https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-319-19650-3_2766
- [16] Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). Experiential learning theory as a guide for experiential educators in higher education. *Experiential Learning & Teaching in Higher Education*, 1(1), 7–44. Diakses dari <https://nsuworks.nova.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=elthe/>
- [17] Urhahne, D., & Wijnia, L. (2023). Theories of motivation in education: an integrative framework. *Educational Psychology Review*, 35(3), 1-16. Diakses dari <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-023-09767-9>
- [18] Budiman, M. A. (2017). Pendidikan Agama Islam. *Poliban Repository*. Diakses dari https://repository.poliban.ac.id/id/eprint/460/1/Buku%20PAI_Mochammad%20Arif%20Budiman%20%282017%29.pdf
- [19] Dalamislam. (2023). Sejarah Islam dunia lengkap. *Dalam Islam*. Diakses dari <https://dalamislam.com/sejarah-islam/sejarah-islam-dunia>
- [20] Nurwijaya, A. M. (2023). Berhala keempat di muka bumi (Bag. 1): Kisah Nabi Ibrahim dan Kaum Babil. *Muslim.Or.Id*. Diakses dari <https://muslim.or.id/85139-kisah-nabi-ibrahim-dan-kaum-babil.html>
- [21] Yasmin, P. (2020). Kisah Nabi Ibrahim dan Ismail lengkap tentang perayaan Idul Adha. *Detik News*. Diakses dari <https://news.detik.com/berita/d-5108463/kisah-nabi-ibrahim-dan-ismail-lengkap-tentang-perayaan-idul-adha>
- [22] Priyanto, D. (2018). Kisah Nabi Ismail membangun Ka'bah bersama Ibrahim. *Islami.Co*. Diakses dari <https://islami.co/kisah-nabi-ismail-membangun-kabah-bersama-ibrahim/>
- [23] Nuri, E., & Amril, R. (2023). Sejarah Hajar Aswad menurut Islam: Batu istimewa bagi setiap Muslim. *Narasi.TV*. Diakses dari <https://narasi.tv/read/narasi-daily/sejarah-batu-hajar-aswad>
- [24] Priyanto, D. (2018). Kisah Nabi Ismail membangun Ka'bah bersama Ibrahim. *Islami.Co*. Diakses dari <https://islami.co/kisah-nabi-ismail-membangun-kabah-bersama-ibrahim/>
- [25] Sasongko, A. (2021). Kisah dakwah Nabi Ibrahim kepada ayahnya. *Republika Khazanah*. Diakses dari <https://khazanah.republika.co.id/berita/quvi5u313/kisah-dakwah-nabi-ibrahim-kepada-ayahnya>
- [26] Choironi, M. A. N. (2017). Kisah Ibrahim menghancurkan berhala. *Islami.Co*. Diakses dari <https://islami.co/kisah-ibrahim-menghancurkan-berhala/>
- [27] Choironi, M. A. N. (2017). Kisah Ibrahim menghancurkan berhala. *Islami.Co*. Diakses dari <https://islami.co/kisah-ibrahim-menghancurkan-berhala/>
- [28] Al-Qur'an. (2024). Surah Ash-Shaffat: 102.
- [29] Al-Qur'an. (2024). Surah Ash-Shaffat: 102.

[30] Al-Qur'an. (2024). Surah Ash-Shaffat: 107.