

DAFTAR PUSTAKA

- Karsono, Yudianto Sujana, Joko Daryanto, Ngadino Yustinus . (2014). Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar, Volume 1 Nomor .*
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cendekia, I. (2014, 08). <https://www.islamcendekia.com/2014/08/pengertian-ibadah-menurut-ulama-tauhid.html>. Retrieved from www.islamcendekia.com: <https://www.islamcendekia.com/2014/08/pengertian-ibadah-menurut-ulama-tauhid.html>
- Darajat, Z. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darma, P., Waluyo, J., & Pujiastuti. (2014). Pengaruh Pembelajaran Biologi Melalui Metode Permainan dengan Media Kartu Kuartet Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2012/2103. 89-98.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djaelani, M. S. (2013). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga dan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Widya*, 100-105.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar* (Revisi ed.). Jakarta: Rineka Cipta.

Lathifah Az Zahra, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD MODEL PERMAINAN KUARTET TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NASIONAL BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- education.com, C. (2013). *blogspot.com*. Retrieved from
<http://mgmppknmojokerto.blogspot.com>:
<http://mgmppknmojokerto.blogspot.com/2013/12/game-kwartet.html>
- Effendi et al. (2009). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Handayani, N. (2016). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Jolosutro Bantul. *Skripsi*.
- Khotimah, K. (2016). Pengembangan Media E-Comic untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 1 Semarang. *Skripsi*.
- Majid, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Makmun, A. S. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya Remaja.
- Mappaeasse, M. Y. (2009). Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC) Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. *MEDTEK*.
- Muhaimin. (2008). *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyono, Julia, Dadang Kurnia. (2016). Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS . *Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1*.
- Muslimin. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nasih, A. M., & Kholidah., L. N. (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nurwiyati, D. (2014). Peningkatan Keterampilan dan Keaktifan Berbicara Melalui Media Pembelajaran Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas 4 SD Negeri 2 Gebang Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*.
- Prayitno. (1989). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

- Putri Darma; Joko Waluyo; Pujiastuti. (2014). Pengaruh Pembelajaran Biologi melalui Metode Permainan dengan Media Kartu Kwartet terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar SISwa Kelas VII SMP Negeri 13 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2012/2013. *Pancaran, Vol. 3, No. 1*.
- Ramayulis. (2012). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. dkk. (2008). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada.
- Senjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiyorini, I., & Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD Volume 01 Nomor 02*.
- Solihin, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Model Permainan Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI kelas VII SMP Labschool UNESA.
- Sudijono, A. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, S. (2011). Desain Pembelajaran Menggunakan Kartu Kuartet HaCe Sebagai Media Chemo-Edutainment melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Koloid.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syafaat, A., S, S., & Muslih. (2008). *Peranan Pendidikan Agama Islam dalam Mencegah Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Syahidin. (2009). *Menelusuri Metode Pendidikan dalam Al-Quran*. Bandung: Alfabeta.
- Tahir, A. W. (2017). Pengembangan Manajemen Sumber Daya Manusia Terhadap Peningkatan Mutu Pendidikan. 1.
- Tan, Dea Ayu Darmawan & Chirstine Wibowo . (2015). Pengaruh Permainan Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang. *Psikodimensia Vol. 14 No.1*.
- Thobroni, M., & Mustofa, A. (2011). *Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacan dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum Pembelajaran. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Wahidmurni, & dkk. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Wahidmurni, Mustikawan, A., & Ridho, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Letera.
- Yuli Wahyuliani, Udin Supriadi, Saepul Anwar . (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Lathifah Az Zahra, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD MODEL PERMAINAN KUARTET TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NASIONAL BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung.
TARBAWY, Vol. 3, Nomor 1.

Lathifah Az Zahra, 2019

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD MODEL PERMAINAN KUARTET TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NASIONAL BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu