

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Faqihuddin. (2024). Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam dan Model Pengembangan. *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.
- Aji, R. H. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VI(1), 87–93.
- Amalia, S., & Patiung, D. (2021). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Anak Usia Dini. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v4i1.21598>.
- Angely, N.R., Kartika, C.K., & Umi A, A. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756.
- Asmara, D. N., Apreasta, L., & Pitriana, D. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Materi Bilangan Pecahan Siswa di Kelas IV SDN 01 Koto Baru. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(11), 349–359. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.672>.
- Cahyaningtyas, I., Habiby, W. N., & Arfianto, A. (2024). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 06(03), 17956–17964.
- Exposto, A. P. P. (2022). Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 510. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65781>.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>

- Firdaus, A. (2018). Pendekatan Matematika Realistik dengan Bantuan Puzzle Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 243–252. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p243-252>.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>.
- Hasriani. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone. *Riskesdas 2018*, 1–12.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>.
- Kartikasari, D., Wuryandini, E., & Nurodin, M. (2024). Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Journal on Education*, 7(1), 3193–3201. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6790>.
- Khomsah, R., & Gregorius, J. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1–11.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kurniasari, R. (2020). Penerapan Model Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i1.2111>.
- Kurniawati, I. (2020). Implementasi Media Puzzle Dalam Perkembangan Kognitif Di TK PGRI Bumiharjo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur. *Skripsi*, 2507(2). 1-114.
- Kustiawan, U. (2024). Media Puzzle Sebagai Alat Pembelajaran Kreatif : Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di SD Laboratorium. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(10), 1043–1050. <https://doi.org/10.17977/um064v4i102024p1043-1050>.
- Made D. N. K. N., Komang S. Y. N., Sri R. D., & Ketut K. U. S. N. (2022). Pemanfaatan Jenis-Jenis Media Bk Di Sekolah Pada Pembelajaran Daring.

Jurnal Pendidikan, 23(1), 24–33. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6390878>.

- Mahdalena, E. D. S., Putri, S., & Kurnia, B. (2024). Prinsip dan Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Ar-Rumman: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i1.2206>.
- Mandolang, E., Tamboto, F. ., Walewangko, S. A., & Dolas, I. P. (2024). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Minat. *Sibernetik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 86–98.
- Mania, S. (2008a). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>.
- Mania, S. (2008b). Teknik Non Tes: Telaah Atas Fungsi Wawancara Dan Kuesioner Dalam Evaluasi Pendidikan. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(1), 45–54. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n1a4>.
- Marni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 6(3), 2928–2941. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.
- Nabila, N. (2021). Konsep pembelajaran matematika SD berdasarkan teori kognitif Jean Piaget. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1), 69–79. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/3574>.
- Nirwana, Nasaruddin, Yusri, M., & Asriani, N. (2022). Peranan Bermain Puzzle Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 106–115. <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Maya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(02), 149–160. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1792>.
- Nurrisa, F., Hermina, D., & Norlaila. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam

- Penelitian : Strategi , Tahapan , dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. 02(03), 793–800.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Miskyat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nuryani, S. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Sederhana Menggunakan Media Kertas Lipat Pada Siswa Kelas III SDN Nginden Jangkungan I / 247 Surabaya.. *Journal PGSD*, 1, 1–8.
- Qomaruddin, H. S. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77-84.
- Riadi, M. E., & Supriyono. (2014a). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Kelas II SDN Jajartunggal Iii Surabaya. *Journal PGSD* (Vol. 02, Issue 02, pp. 1–11).
- Riadi, M. E., & Supriyono. (2014b). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Kelas Ii Sdn Jajartunggal Iii Surabaya. *Journal PGSD*, 02(02), 1–11.
- Sahetapy, S., Rery, Z., & Idris, A. P. (2020). Peningkatan Pemahaman Isi Cerpen Menggunakan Model Pembelajaran Word Square Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 69 Ambon. *Pedagogika: Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 8(1), 38–48. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol8issue1page38-48>.
- Saryanti, E. (2023). Penggunaan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.20961/jpd.v10i2.69691>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Ulfa, S., & Amin, S. M. (2023). *Penggunaan Media Papan Puzzle Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas II Sekolah Dasar*. 02(November), 248–252.
- Umar, S., Anomeisa, A. B., & Wahyuningsih, W. (2024). Pengembangan Alat Peraga Puzzle Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi

Pecahan Sederhana Kelas III SDI Waioti. *Seminar Nasional Teknologi, Kearifan Lokal Dan Pendidikan Transformatif (SNTEKAD)*, 1(2), 553–565. <https://doi.org/10.12928/sntekad.v1i2.16046>.

Wisesa, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Kelas 2 SDN Pangongangan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan Humaniora (SENASSSDRA)*, 3(1), 443–449.