

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. M., Afifullah, M., & Ertanti, D. W. 2022. *Penggunaan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Kelas I SDN Sumberejo 03 Kota Batu*. JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 4(2), 321–326.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagné, Robert M. 2008. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Boston: Wadsworth.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, R., & Cucu, S. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hanafi, Hanafi. 2018. “*Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*.” Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman, 4(2), 129–150.
- Kartini, Ida Ayu Ketut Putri. 2023. “*Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Kegemaranku*.” Journal of Education Action Research, 7(3), 303–309. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.67292>

- Kemendikbud. 2016. *Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Miles, Matthew B., & Huberman, A. Michael. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Mu'min, Siti Aisyah, & Yultas, Nurul Shobihah. 2019. "Efektivitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak." *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226–239.
- Mustajab, Achmad, Rahmawati, Putri, & Yenda, Kurnia. 2023. "Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 16 Sungai Goa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 45–48.
- Na'ima, D., Damayani, A. T., & Handayani, N. S. 2023. "Pengembangan Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas I SD." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 6425–6428.
- Nasution, S. 2011. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Piaget, Jean. 1970. *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmawati, S. 2020. "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan

Kognitif Siswa SD.” *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 20–30.

Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Santoso, Singgih. 2020. *Statistik Nonparametrik untuk Penelitian*. Jakarta: PT Gramedia.

Semiawan, Conny R. 2010. *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta: Gramedia.

Siregar, Eka, & Nara, I. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyanto, M. 2017. *Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif*. Yogyakarta: Andi.

Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widodo, Surya, & Wahyudin. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Interaktif*. Bandung: UPI Press.

Wina, Sanjaya. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Zubaidah, Siti. 2018. “*Kecakapan Abad 21: Keterampilan yang Diperlukan di Era Revolusi Industri 4.0.*” *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 62–76.