

DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, Rizqi Ilyasa. (2018). "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16. 1. 98–107.
- Al Habra, Traquita Bening, Davi Aproandi, Fatriya Adamura, (2018). "Pengembangan Media E-Learning Berbasis Literasi Untuk Sekolah Menengah Kejuruan". *Prosiding Silogisme Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas PGRI Madiun*, 174-175.
- Alibowo, Sugi. (2018). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Pecahan Sederhana Dengan Menggunakan Kartu Pecahan Di Kelas III SD Negeri Majalaya VII". *Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 2. 2. 27–31.
- Azwar, Saifuddin. 2016. *Konstruksi Tes Kemampuan Kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bahar, Bahar, and Risnawati Risnawati. (2019). "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa". *Publikasi Pendidikan* 9. 1. 77–86.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2019). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model". *Halaqa: Islamic Education Journal* 3. 1. 35–42.
- Darmawan, Lutfi Andi, Fine Reffiane, and Sunan Baedowi. (2019). "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem". *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3. 1. 14–17.
- Deliana, Tiapul. (2019). "Penerapan Model Discovery Learning Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii A Smp Negeri 2 Rengat Barat Tahun Pelajaran 2018/2019". *E- Jurnal Mitra Pendidikan* 3. 10. 1331–1343.
- Dilamsyah, Mutiara, dan Heru Subrata, (2020). "Pengembangan Media Pusarawa (Puzzle Aksara Jawa) Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas III SD". *Jpgsd*, 08. 02. 1-9.
- Devi, Ni Made Intan Asri. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3. 3. 416–426.
- Ermayani, Luh, I. Made Suarjana, and Desak Putu Parmiti. (2019). "Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Pecahan Sederhana". *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 1. 1. 9–17.
- Firdaus, Achmad. (2018). "Pendekatan Matematika Realistik Dengan Bantuan Puzzle Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar". *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 3: 243–252.

- Futihah, Siti, Eko Wahyu Wibowo, and Imas Mastroah. (2020). "Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan". *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* 7. 02. 135–138.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setra.
- Hartadiyati W. H, Eny. Rizky Esti Utami, Maya Rini Rubowo. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*. 31.
- Islamawati, Kurnila Putri, Satrio Hadi Wijoyo, and Wibisono Sukmo Wardhono. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Desain Jaringan Lokal (LAN) Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Studi Kasus : Di SMK Negeri 3 Malang)". *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 3. 7. 7277.
- Jumarniati, Jumarniati. (2018) "Metode Pembelajaran Play Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP." *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1. 1. 78-86.
- Kristanti, Dian. (2018). "Memahamkan Siswa Tentang Materi Bangun Datar Di Kelas V Sd Negeri Tunjungsekar III Malang Dengan Media Papan Berpaku". *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5. 2. 22-30
- Kudsiyah, Musabihatul, and Mijahamuddin Alwi. (2020). "Pengembangan media puzzle pecahan matematika materi penjumlahan pecahan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 3. 2. 102–106.
- Lestari, Ane Anggraeni, and Hanifah Nurus Sopiany. (2022). "Deskripsi Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Taksonomi Bloom". *Jurnal Didactical Mathematics* 4. 1. 84–93.
- Listiyani, Indriana Mei, and Ani Widayati. (2012). "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Sma Kelas XI". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 10. 2. 80-94.
- Maghfiroh, Yuli, and Agustina Tyas Asri Hardini. (2021). "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Educatio Fkip Unma* 7. 2. 272–281.
- Manalu, Effendi, and Ria Mei Christina Saragih. (2014). "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V SD Negeri Sei Rotan". *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 1. 2. 83-87.
- Meilina, Fitria, Fadli Surahman, and Maya Sari. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Miniatur Rumah Adat Pada Tema 7 Untuk Siswa

- Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun”. *Jurnal Minda* 2. 1. 44–51.
- Munajah, Robiatul. (2020). “Penerapan Media Belajar Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Penggolongan Makhluk Hidup Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri Mandalasari 2 Pandeglang”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4. 1. 45–56.
- Nabilah, Mona, Stepanus Sahala Sitompul, and Hamdani Hamdani. (2020). “Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Momentum Dan Impuls”. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pembelajaran Fisika* 1. 1. 1–7.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Nursaidah, Aat, Epon Nur’aeni L, and Oyon Haki Pranata. (2018). “Desain Didaktis Sifat-Sifat Persegi Dan Persegi Panjang Berbasis Permainan Oray-Orayan Di Sekolah Dasar”. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5. 4. 10–20.
- Nuryad. 2022. “Keefektifan Media Matematika Virtual Berbasis Teams Game Tournament Ditinjau Dari Cognitive Load Theoryi”. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*.
- Rachmadyanti, Putri, and Ganes Gunansyah. (2020). “Pengembangan E-Book untuk Matakuliah Konsep Dasar IPS Lanjut Bagi Mahasiswa Pgsd Unesa”. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik* 4. 1. 83–93.
- Rockyane, Irana Suci. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD". *JPGSD*. 06. 05. 769-770.
- Siagian, Muhammad Daut. (2016). “Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika”. *Mes: Journal of Mathematics Education and Science* 2. 1. 58-65.
- Sunaryo Kuswana, Wowo. 2012. *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syarif Sumatri, Mohamad. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Tanjung, Henra Saputra, and Siti Aminah Nababan. (2018). “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan Di Kelas III Sd Negeri 200407 Hutapadang”. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3. 1. 35-41

- Vira Fransiska, Sukmawarti. 2021. "Pengembangan Media Puzzle Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD." *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*. 38–43.
- Widiana, I. Wayan, Ndara Tanggu Rendra, and Ni Wayan Wulantari. (2019). "Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa". *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2. 3. 354–362.
- Hartan, Diko. Pengertian-Tujuan-Manfaat-dan-Fungsi, diakses pada tanggal 29 Maret 2022 dari <http://der-traumer.blogspot.com./2012/09/.htm> 0.40.