

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, Musthofa. *“Media Pmebelajaran. Medan: Yayasan Kita menulis. 2020.*
- Alpianyan. Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Buana pengabdian (2019).*,Vol 7: 67-72
- Anggraini. Rita. “Karakteristik Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Nilai”, *Journal of moral and civic education* , (2017), Vol. 1: 14-24
- Anurhasanah. S. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Managemen Perkantoran*, (2016), Vol.1: 128-135.
- Awalin. Fatkhur Rohman. N. “Aksara Jawa sebagai filosofis dalam memahami konsep ketuhanan”, *Kontemplasi*, (2017), Vol. 5: 294-295.
- Alfianika. Ninit. “Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia”, Yogyakarta : CV Budi Utama, 2018.
- Astuti, Dkk. “Pengaruh kemampuan awal dan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika”, *Jurnal Formatif*, (2015), vol. 5 No. 1
- Agutina .Afifullah. “Penggunaan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca siswa Pada Kelas 1 SDN Sumberjo 03 Kota Batu”,*Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, “Menegaskab manusia sebagai Objek dan Subjek Ilmu Pendidikan”, *Jurnal PPKN dan Hukum*, (2020), Vol 4: 321-330.
- Amalia. Dkk. “Penggunaan Media Teka-Teki Silang (*crossword puzzle*) Dalam meningkatkan kemampuan baca tuli kosakata bahasa arab peserta didik kelas III MI ma’arif Gerilyo ”, *Jural penddikan dasar islam*, (2018), Vol. 01: 119-134.
- Anggraeni. Aisyah. “Menegaskab manusia sebagai Objek dan Subjek Ilmu Pendidikan”, *Jurnal PPKN dan Hukum*, (2020), Vol. 15: 60-74.
- Astuti dan Jesper Simanjuntak. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan TA 2018/2019." *Jurnal Usia Dini* Vol. 5 (2019): 16
- Aedi, Weni. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Pendekatan Open-Ended." *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, Vol. 3 (2018): 41-46.
- Ejo, Nurseto. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *ekonomi dan pendidikan*, (2011), 8: 18-35

- Ernis, Pono dan Nahdatul Hazmi. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru." *Journal of Elementary School (JOES)* 4.1 (2021): 45-56.
- Elan. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bnetuk Geometri", *Jurnal Paud Agapedia* , (2017), , Vol: 70
- Futihat, Siti, Dkk. "Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan." *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* Vol. 7 (2020): 135-148.
- Musthofa, Abi Hamid. "Media pembelajaran", Yayasan Kita menulis, 2020.
- Istiqlal, Abu. "Manfaat Media pembelajaran dalam Proses Belajar dan mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi " *Jurnal Kepemimpinan dan kepengurusan sekolah*, (2018), Vol 3: 139-144.
- Irmawanty.. "Pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makassar." *Hybrid: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, Vol. 1 (2022): 12-18.
- Inggriyani, Feby. Dkk. "Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD." *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, Vol. 3 (2019): 29.
- Javaholic genk. "Gaul Aksara Jawa", Yogyakarta : LKIS Pelangi Aksara, 2018.
- Kasri. "Meningkatkan prestasi belajar matematika Melalui media puzzle siswa kelas 1 SD", *Jurnal Pendidikan*, (2018), Vol 2: 320-325.
- Karo, Isran. Rosyid. Dkk. "Manfaat Media dalam pembelajaran", *Axiom*, (2018) Vol 7, No. 1.
- Laraswati Putri. Dkk. "Game Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa *Hanacaraka* Berbasis Android", *seminar nasional siste informasi*, (2017), Vol. 1: 757.
- Maimunah "Metode penggunaan media pembelajaran" *Jurnal al afkar*, . (2016), Vol 5, No. 1
- Matondang, Rahmawati. "Ragam Media Pembelajaran di SD/MI", (Batu, Literasi Nusantara, 2021.
- Mulyatiningsih. Endang. *Metode Penelitian Tahapan*, Yogyakarta: ALfabeta, 2012.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005

- Mesra, Putrina dan Eko Kurtanto. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, (2021), Vol. 7: 177-183.
- Muttaqin, Dkk. "Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran Pai Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas Vii Smp Darussyafa'ah, Setail-Genteng." *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman, Pendidikan dan Hukum Islam*, Vol. 19 (2021): 296-310.
- Nurhasanah. Pengembangan media KIJANK (Komik Indonesia Jawa dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal pemikiran dan penegmbangan SD*, (2014). 1: 267-273
- Nabilah Hamudiana Saski. "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, (2021) , Vol. 9: 1118-1124.
- Agel, Nasra L. Dkk. "Penerapan strategi al-ta'nir al mushawwar dalam meningkatkan minat belajar bahasa arab dan maharatul kalam", *Jurnal bahasa dan sastra arab* , (2021), Vol. 10: 88-115.
- Ni'matuzzahro. *Observasi teori dan aplikasi dalam psikologi*, ,Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018
- Pangastuti, Ratna "Media Puzzle Untuk Mengenal Bentuk Geometri ", *Journal of early childhood education and development*, (2019), Vol. 1: 50-59
- Pribadi, Prayoga da Agung Prasetyo. "Aplikasi Alat Bantu belajar menulis Aksara Jawa Berbasis Multimedia Untuk kelas 3 Sekolah Dasar", *Jurnal IT CIDA*, (2016), Vol. 2: 31.
- Puspitoningrum, Encil. "Implementasi Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pada Materi Membaca Aksara Jawa Siswa SMA", *Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, (2018), Vol. 2: 38-39
- Permata, Clara. Dkk. (2021), "Desain Pembelajaran Matematika Bebas Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika* 4, No 2, 279-291.
- Permata, Rista, Dwi. "Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun." *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* Vol. 5 (2020): 1-10.
- Purnamasari, Putri. Dkk. "Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4.4 (2022): 2027-2032.

- Purwoko, Agus, Abi. "Validitas Instrumen Dalam Rangka Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Prosiding SAINTEK*, Vol. 3 (2021): 94-102.
- Rahardjo, Tomy. Dkk. Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Android Aksara Jawa Kelas X Smk Negeri V Malang. *Kajian Teknologi Pendidikan*, (2019), Vol.2 : 195-202
- Rasyid, Isran. Dkk. Manfaat Media dalam pembelajaran. *Axiom*, (2018), Vol.7, No.1
- Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktur Jendral Kemenag RI, 2019
- Ritonga, A. w. "Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School." *Studi Arab*, Vol. 11 (2020): 73-86.
- Riyana, Cepy. "Media pembelajaran", Jakarta Pusat : Sundit kelembagaan rektorat Pendiidkan Tinggi Islam, 2012
- Ridha, Nikmatur. "Proses Penelitian, Masalah, Variabel, dan Paradigma Penelitian ", *Jurnal Hikmah*, (2017), Vol.14: 62-70.
- Rayanto, Yudhi Hari. "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktik", Pasuruan : Lembaga Akademic dan Research Institute. 2020
- Suprihatin, Siti. "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa," PROMOSI: *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, (2017), Vol. 5, No. 1
- Sidiq, Umar. Dkk. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, Ponorogo: Nata Karya, 2019
- Saputra, Angga. "Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini." *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* vol. 1 (2019): 102-113.
- Situmorang, Adi S. "Microsoft teams for education sebagai media pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar." *Sepren*, Vol. 2 (2020): 30-30.
- Sudrajat, Ajat. Mengapa Pendidikan Karakter. *Pendidikan Karakter*, (2011). Vol.1, No.1
- Safira, Nadia. "Pengembangan media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif Materi sistem Pencernaan manusia", *Jurnal Pendidikan fisika*, (2021), Vol. 5: 84-93

- Syafitri, Aisyah. "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Medi Ular tangga dan Media Puzzle di Kelas XI SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, (2019), Vol. 3, No. 2
- Seftiani, Angela Widya. "Pengembangan media Pansus raja (Papan susun aksara jawa) Untuk pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas III Sekolah Dasar di kabupaten Semarang", *Piwulang*, (2020), Vol. 8: 18-24
- Sadiman, A. "Media Pendidikan", Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003.
- Sumiharsono. "Media pembelajaran", Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018
- Syamsudin, Rahman. "Upaya Penguatan Badan Penelitian dan Pengembangan Serta Inovasi, *Jurna wawasan Yuridika*, (2020), *Jurna wawasan Yuridika 4 (2020)*, No 1, Hlm 72ol. 4: 63-79.
- Triwiyanto. Teguh. "*Pengantar Pendidikan*", Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- Utami, Sherly. Dkk. "Pengembangan Media Puzzle berbasis Make A Match pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 8 (2021): 827-839.
- Ummul Qura Vol VI, No 2, September 2015 (2015), 20–35
<http://ejournal.kopertais4.or.id/index.php/qura/issue/view/531>
- Uno, Hamzah B, *Teori Motivasi Dan Pengukuran: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023)
- Wahid, Yusril, Nuril Nuzulia, and Moch. Bahak Udin By Arifin, 'Development of Learning Media for PEN Material (Puzzle Nusantara) Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Students at MIS Al-Falah Lemahabang', *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 4.2 (2020), 101–11
- Wulandari, Yeni D. Dkk, Pengembangan Media PEDASWARA (Permainan Dakon Kasara Jawa) Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, (2018), Vol.6: 75-87.
- Widiana, Iwayan. Dkk. "Media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA." *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, Vol. 2 (2019): 354-362.
- Yunita, Sri dan Ucup Supriatna. "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa." *Syntax Idea* Vol. 3 (2021): 1999-2006.

- Yusuf, Wisnu L Pengembangan ,ultimedia interaktif pelajaran baca tulis aksara jawa dengan sandhangan,. *JINOTEP*, . (2018), Vol. 4: 95-98
- Yunitasari, Ria. “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap minat Belajar siswa Pada Masa Covid-19”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2020), Vol.2: 232-243.
- Yuliani, Wiwin dan Nurmauli Banjarmasin. “Metode Penelitian Pengembangan (RND) dalam Bimbinagn dan Konseling”, *Qiaita* , (2021), Vol. 4:111-118
- Yulianti, Ambarita. Dkk. “Efektifitas Pembelajaran Remedial Dengan Media Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-V pada Anak Tuna”, *Jurnl Psikologi Ilmiah*, (2018), Vol. 10: 72-78.