

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (n.d.). *Media Pembelajaran, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003, Cet. V.*
- Burhan, N. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi Yogyakarta*. Gadjah Mada University Press.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Eti, N. Y. (2009). *Seluk-Beluk Sastra Lama*. Klaten: PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of instructional design*. Holt, Rinehart & Winston.
- Indonesia, K. B. B. (2011). Jakarta. *Republik Indonesia*.
- Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jamil, Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jamil, Sya'ban. (2016). *Permainan Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penebar Swadaya Grup.
- Khomsoh, R. (2013). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal*

*Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(2), 1–11.*

Maviro, A. L. T. (2017). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar.* UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mentri Pendidikan.(2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.* Jakarta: Mentri Pendidikan dan Kebudayaan.

Nana Sayoudih Sukmadinata. (2007). *Metode Penelitian.* Remaja Rosdakarya.

Nasution. (2001). *Metode Reseach.* Bumi Aksara.

Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan anak prasekolah.* Rineka Cipta bekerjasama dengan Departemen Pendidikan & Kebudayaan.

Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE.* Kencana.

Pusat Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Pusat Bahasa. Jakarta: Gramedia

Robert Maribe Branch. (2009). *Instructional Design: The ADDIE.* Springer Science.

Rumakhit, N. (2017). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. *Jurnal Simki-Pedagogia, 1(2), 2017.*

Sadiman, A. S. (2006). dkk. 2011. *Media Pendidikan.*

Sanaky, H. A. H. (2009). *Media pembelajaran.* Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sanaky, H. A. H. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

- Sayuti, S. A. (2000). *Berkenalan dengan prosa fiksi*. Gama Media.
- Solihatin, E. (2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Sudjana. (2001). *Metode & Teknik Pembelajaran Pasrtisipatif*. Falah Production.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: CV Alfabeta.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: CV Alfabeta.
- Tanzeh, A. (2009). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: TERAS.
- Wiarso, G. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.
- Widyanarti, S. (2013). PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VA SDN RANGKAH I TAMBAKSARI SURABAYA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–5.
- Zaidan, A. R., & Rustapa, A. K. (1994). *Kamus istilah sastra*. PT Balai Pustaka.