

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y., & Hastuti, W. (2016). *Lego (Puzzle Bingo) Games: Media Edukatif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Generasi Indonesia Emas* (Doctoral dissertation, Muhammadiyah University Makassar).
- Afika, W., & Wathon, A. (2023). Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Loose Parts. *Sistim Informasi Manajemen*, 6(1).
- Akhiruddin, S., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Gowa: Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2).
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Aulianisa, N. Z. (2022). *Pengembangan Media Puzzle Strategi Make A Match Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Baharudin, B., Fiteriani, I., Sukasih, S., & Sari, C. W. (2022). Implementasi Model Media Crossword Puzzle Bergambar Alternatif Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2).
- Choeriyah, W., Zuhdiyah, Z., & Sukardi, I. (2021). Manajemen Pembelajaran al-Qirō'ah di Asrama. *Studia Manageria*, 3(1).
- Dini, J. P. A. U. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5).
- Dini, J. P. A. U. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5).
- Ernawati, E. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPA Tentang Alat Pencernaan Manusia Melalui Media Puzzle. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 4, pp).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2).
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*.

- Hafidzulloh, D., & Erman, E. (2021). "Pengaruh Permainan Domino Dalam Pembelajaran Peer Teaching Terhadap Mmotivasi dan Hasil Belajar Siswa." *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(1).
- Hamid, M. A. Dkk.(2020). Media Pembelajaran. *Sumatera Utara: YAYASAN KITA MENULIS*, 4Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022, January). Penerapan metode kualitatif deskriptif untuk aplikasi pengolahan data pelanggan pada car wash. In *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)* (Vol. 6, No. 1).
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan pendekatan STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2).
- Hutagalung, R. (2022). Pengaruh rasa ingin tahu (curiosity) dan gaya belajar visual terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2).
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2).
- Kase, A. D., Sukiati, D. S., & Kusumandari, R. (2023). Resiliensi remaja korban kekerasan seksual di Kabupaten Timor Tengah Selatan: Analisis Model Miles dan Huberman. *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(2).
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2).
- Khoerunisa, T., & Amirudin, A. (2021). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(1).
- Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 7(01).
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi model pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19 di kelas III SDN Sindangsari III. *Pandawa*, 3(1).
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4).
- Muttaqin, A. I., Nasrodi, N., & Humairoh, S. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran Pai Materi Al-Khulafaur Ar-Rasyidin Kelas Vii Smp Darussyafa'Ah, Setail-Genteng. *Ar-Risalah Media Keislaman Pendidikan dan Hukum Islam*, 19(2).
- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2019). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 7(1).

- Nashier, L. A., Sutedi, A., & Heryanto, D. (2024). Implementasi Puzzle Game pada Media Pembelajaran Aksara Sunda. *Jurnal Algoritma*, 21(1).
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2).
- Nurhadiani, R., Alifa, S., Aisy, R., Satira, S., Katrunada, S., Rizka, S. H., ... & Astuti, S. D. (2024). Implementasi game math puzzle sebagai media pembelajaran numerasi siswa SDN 02 Badrain. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1).
- Nurhikmah, L. (2022). Implementasi Teori Behaviorisme Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MIS Al Hunafa Palangka Raya. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 20(3).
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media pembelajaran.
- Pangastuti, R. (2019). Media puzzle untuk mengenal bentuk geometri. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1).
- Putri, D. A., Ceicillia, S., Rizky, G. A., & Farida, S. N. (2022). Implementasi Analisis Swot (Strength, Weakness, Opportunities, And Threat) Dalam Strategi Pemasaran Produk Pada PT Adib Global Food Supplies Surabaya. *Jurnal Bisnis Indonesia*, 13(1).
- Rahimah, R. (2022). Peningkatan kemampuan guru SMP negeri 10 kota tebingtinggi dalam menyusun modul ajar kurikulum merdeka melalui kegiatan pendampingan tahun ajaran 2021/2022. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 6(1).
- Rakhma, I. S. (2016). Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1).
- Ridha, N. (2017). Proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian. *Hikmah*, 14(1).
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33).
- Ritonga, M., Hasibuan, S., Samosir, S. A., Ritonga, M. A., & Siregar, A. L. (2023). Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kajian Islam dan Sosial Keagamaan*, 1(2).
- Rohmah, N. (2021). Media pembelajaran masa kini: aplikasi pembuatan dan kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah*, 4(2).
- Rosad, A. M. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui manajemen sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02).
- Sa'diyah, T. (2022). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial*,

*Hukum, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3).

- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas komik sebagai media pembelajaran matematika. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 2(2).
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Simatupang, J. (2024). *Penerapan Metode Forecasting dalam Memprediksi Jumlah Mahasiswa Baru Menggunakan Algoritma Simple Linier Regression*. *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi dan Komputer)*, 7(1).
- Suryana, D. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02).
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1).
- Sutriyani, W., Attalina, S. N. C., Wiranti, D. A., Zumrotun, E., & Wulandari, E. T. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Puzzle Digital Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Khaira Ummah*, 1(02).
- Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1).
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1).
- Yuberti, Y. (2014). Teori pembelajaran dan pengembangan bahan ajar dalam pendidikan.
- Zusrony, E., & Widyaningsih, D. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Era Pandemi Covid-19 di Taman Kanak-kanak. *Jurnal abdidas*, 2(4).
- Joko Pramono (2022.) Implementasi dan Evaluasi Kebijakan Publik. *Surabaya: UNISRI Press*.
- Suroto. “Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah” *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Silvia Agustini dan Yayang Furi Furnamasari (2023) “Analisis Karakter Siswa Kelas 1 Saat Pembelajaran Menulis Huruf Tegak Bersambung di SDN Jelegong 01 Rancaekek”. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*.
- Eka Wulandari dkk. (2024) “Pengembangan Media Puzzle Model Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Tema Mengenal Simbol dan Sila-Sila Pancasila di Kelas 1 MI Minhaddul Ulum TA 2023/2024” *Berkala Ilmiah Pendidikan*.
- Ningsih, S. (2022). Implementasi Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah SMP Muhammadiyah 02 Medan. *Tsaqila | Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*.