

DAFTAR PUSTAKA

- Afinudin, A., Junarti., dan Zuhriah, Fifi. (2023). Tingkat kecemasan siswa SMK (sekolah menengah kejuruan) terhadap kemampuan literasi matematika pada materi aritmatika sosial. *Seminar Nasional FPMIPA*, 123.
- Afrom, Ichayatul., Dilla, Widya Permata., Rahmawati, Laila., Diplan., dan Sapriline. (2023). *Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dasar)*. Purbalingga: CV. Eurekamedia aksara.
- Al Qur'an Kementerian Agama RI. (2019). *Al Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. <https://pustakalajnah.kemenag.go.id/detail/135>
- Alisya, Nur Anis. (2023). Analisis Berhitung Cepat Pecahan Desimal dan Pecahan Biasa. *Nihaiyyat: Journal of Islamic Interdisciplinary Studies*, 2 (3), 263.
- Amenda, T., dan Wulandari, P.W. (2024). *Buku pendamping pembelajaran matematika kelas IV Semester 1 Kurikulum Merdeka*. Surakarta: Grahadi.
- Andina, Elfira Dwi., Noviani, Evi., dan Yudhi. (2022). Penyelesaian Permainan Sudoku dengan Algoritma Depth First Search. *Jurnal Buletin Ilmiah Mat Stat dan terapan*, 11 (4) , 690.
- Andini, Maharani Dewi., Rohaeni, Neni., dan Ningsih, Mirna Purnama. (2016). Peningkatan Penguasaan Pengetahuan Public Area melalui Penggunaan Media Proyeksi pada Peserta Didik di SMK Negei 15 Bandung. *Jurnal Family Edu*. 2 (1), 38.
- Anwas, Oos M. (2011). Lingkungan sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Kompetensi Penyuluh Pertanian. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17 (3) , 284.
- Apriyani, Dwi Dani. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 7(2), 116.

- Ariani, Nurlina., Masruro, Zulaini., Saragih, Siti Zahara., dan Hasibuan, Rosmidah. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arini, Ririn dan Pujiastuti, Heni. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, (3), 3252.
- Arta, Grisma Yuli. (2024). Asesmen dalam Pendidikan: Konsep, Pendekatan, Prinsip, Jenis, dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3 (3), 176.
- Aryanti, Dewi. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan Melalui Media Visual di Kelas IV Sekolah Dasar. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6 (1), 29.
- Bachtiar, Muhammad Yusri., Khozizah, Nuril., Lismayani, Angri., dan Amriani, Sri Rika. (2024). Pengaruh Permainan Jigsaw Puzzle Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Teratai UNM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9 (2), 5997.
- Badriyah. (2022). Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas VI, *Skripsi*, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.,
- Batubara, Hamdan Husein dan Ariani, Dessy Noor. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(5), 34.
- Batubara, Hamdan Husein. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: Graha Edu.
- Bintang, Acita Mutiara., Putri, Ariani., Hidayah, Zidny Nor., Rafiq, Muhammad Nur., dan Astuti, Wiwin. (2023). Implementasi RME Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Melalui Biscuit Pecahan. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 1 (2) , 71.
- Budiyono. (2023). Pengembangan media puzzle pecahan pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama kelas 3 sekolah dasar. *JPGSD*, 11(05), 1027.

- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar (Teori Dan Prosedur)*. Serang: Laksita Indonesia.
- Cristiani, Des. M.G. dan Muhid, Abdul. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (*Critical Thinking*) pada Siswa: Literatur Review. *Jurnal Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 10 (1), 16.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pendagogis)*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Erfiana, Nita Agustina Nurlaila Eka dan Wijayanto, Adi. (2023). Humanistic Based Inclusive Learning Management in Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. 1 (8), 108.
- Fadilah, A., Nurzakiah, Kiki Rizki., Kanya, Nasywa Atha., Hidayat, Sulis Putri., dan Setiawan, Usep. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 3. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938/733>
- Farizi, Kaysa Asiroh., Rusyati, Lilit., Sriwulan, Wiwin., dan Hakim, Mohammad Ikhsanul. (2023). Penggunaan Media Gambar 2D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Topik Ekologi. *Edu-Sains*, 12 (1), 35.
- Fauziyah, Anisa., Sakinah, As Zahro., Mariyanto., dan Juansah., Dase Erwin. (2023). Instrumen Tes dan Non Tes pada Penelitian. *Jurnal. Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (3), 6541.
- Hanafi, Alya Aulia., Hibban, Naseh., Zulfikar, Fawwaz Muhammad., dan Adhinata, Faisal Dharma. Penyelesaian permainan sudoku menggunakan algoritma backtracking berbasi artificial Intelligence. *Jurnal ICTEE*, 2 (2), 56.
- Harahap, Maya Sari., Siregar, Royhanun., dan Sabri. (2023). Keefektifan Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan di Kelas V SDN 0215 Pasar Binanga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(30), 582-589. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.338>.

- Hasan, Muhammad. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Ibrahim, Muhammad Arsad., Fauzan, Muhammad Lutfi Yasin., Raihan, Paqih., Nurhadi, Siti Nuriyah., dan Setiawan, Usep. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 112.
- Ifadah, Ayunda Sayyidatul., Permata, Rista Dwi., Makhmudah, N. Media Audio dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 4. <http://journal.umg.ac.id/index.php/jiecc>.
- Ilmiawan, Arif. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(3), 102.
- Indriani, Egita Dwisari., Dewi, Dinie Anggraeni., dan Furnamasari, Yayang Furi. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (3), 11232.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 141. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Karo-Karo, I. R. dan Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom*, 7 (1) , 94.
- Kotimah, Erlina Kusnul. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual berupa Video Animasi Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*. 2 (1), 3.
- Krisnawati, A. dan Supriyono. (2013) Penggunaan Media Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1 (2) , 3.
- Kurnia, Y, dan Harum, A. (2023). Penggunaan Media Puzzle Dalam Layanan Klasikal Untuk Meningkatkan Pola Pikir Yang matang. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 131. [ejournal-jp3.com, http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/873](http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/873)

- Kurniawan, B. (2021). *Sumber dan media pembelajaran SD*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Kusuma, Jaka Wijaya. (2023). *Dimensi media pembelajaran (teori dan penerapan media pembelajaran pada era revolusi industry 4.0 menuju era society 5.0)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusumawati, Frieda Dewi dan Priantari, Ika. (2016). Metode Demonstrasi dengan Media Tiga dan Dua Dimensi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, 1 (1), 102.
- Lestari, Ratna., Utari, Dewi., dan Iskandar, Rahayu. (2022). Efektivitas Media Puzzle dalam Meningkatkan Perilaku Pencegahan Covid-19 pada Siswa di SDN Purwobinangun Kalasan. *Jurnal Indonesia Sehat: Healthy Indonesian Journal*. 1 (2), 110.
- Mahardika, Asrori, dan Desni. Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/3631/3640>.
- Mahyuddin, Nenny., Rozimela, Yenni., dan Yaswinda. (2018). Model Pembelajaran Berbahasa Santun Melalui CD Pembelajaran Interaktif di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Pariaman. *Ya Bunayya (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini)*, 2 (2), 53.
- Makki, M. Ismail dan Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Melyaningsih, N. W., Sugiarta, I. M., dan Ardana, I.M. (2021). Efektivitas Model Problem Based Instruction Berbantuan Jigsaw Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII SMPN 2 Banjarangkan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*. 10 (2) , 68.
- Miftah, Mohamad dan Rokhman, Nur. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1 (4), 413. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>.
- Mohamad, Sitti Sabrina., Lamondo, Djuna., Dama, Lilan., Solang, Margareta., dan Mardin, Herinda. (2024). Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil

- Belajar Siswa pada Materi Sistem Pernafasan. *Biogenerasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10 (1), 254. <https://e-journal.my.id/biogenerasi>.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif dari. Teori ke Praktik*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muliani, Dewi Sri., Makkasau, Andi., dan D. Syamsiah. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan pada Siswa Kelas V SDN 23 Takku Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep. *Global Journal Teaching Professional*. 1(1), 202.
- Nurchayani, I. D. dan Budiyono. (2023). Pengembangan Media Puzzle Pecahan pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Kelas 3 Sekolah Dasar. *JPGSD*. 11 (5), 1027.
- Nurhasanah, S., Jayadi, A., Sa'diyah, R., Syafrimen. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta Timur: Edu Pustaka.
- Nurwahyuningsih, Sri., Cahyadi, Fajar., dan Suyitno. (2024). Pengembangan Media *Puzzle* Bangun Datar Bagi Pembelajaran Geometri Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 434-441.
- Pagarra, Hamzah., Syawaluddin, Ahmad., Krismanto, Wawan., dan Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Pane, Aprida dan Dasopang, M. Darwis. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3 (2) , 337.
- Patta, Rahmawati., Latri., dan Bahar. (2021). *Matematika Dasar*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi : Jurnal Diklat Teknis*, 6(2), 99.
- Rahmah, Gestika.. Magdalena, Ina., dan Amaliyah, Aam. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Pecahan Kelas IV SDN Perumnas 1 Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9 (5).
- Rochman, Abdur., Hanafri., Muhammad Iqbal., dan Wandira, Ayu. (2020). Implementasi Website Profil SMK Kartini Sebagai Media Promosi dan Informasi berbasis Open Source. *AJCSR: Academic Journal of Computer Science Research*, 2 (1), 47.

- Rosaliza, Mita. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11 (2), 74.
- Rosyanafi, Rofik Jalal., Nusantara, Widya., dan Halimah. (2018). Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini. *IJAZ ARABI: Journal of Aranic Learning*, 1 (1), 57.
- Safitri, Qharina. (2023). Pengembangan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 SD Negeri Blang Kucak. *Skripsi*, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh.
- Saftari, M. & Fajriah N. (2019). Penilaian Ranah Afektif dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap untuk Menilai Hasil Belajar. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*. 7 (1), 76.
- Saharuddin. (2014). Memperkenalkan Konsep Dasar Pecahan dengan Model Jerome Bruner. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 6(2), 141.
- Saleh, M. Sahib., Syahrudin., Saleh, Muh. Syahrul., Aziz, Ilham., dan Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Probolinggo: Eureka Media Aksara.
- Sanaky, Musrifah Mardiani., Saleh, La Mohammad., dan Titaley, Henriette D. (2015). Analisis Faktor-faktor Penyebab Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11 (1), 433.
- Saputri, Maria Estidianda Eka. (2021). Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas VI SD Negeri Gunung Pasir Jaya Pada Materi Pecahan. *Jurnal pendidikan Matematika*, 9(2),121.
- Sari, Rosa Fadhillah., Afandi, Muhamad., dan Ali, Kms. Mas'ud. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Media Lingkungan Sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. *JIEES: Jurnal of Islamic Education at Elementary School*. 1 (2), 79.
- Satrianawati., Indriani, Fitri., dan Rofiah, N. H.(2023). *Pembelajaran Terpadu Berbasis Outcome-Based Education*. Yogyakarta: UAD Press.

- Sembiring, Br Tamaulina., Irmawati., Sabir, Muhmmad., dan Tjahyadi, Indra. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian: Teori Dan Praktik*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Siagian, Muhammad Daud. (2017). Pembelajaran Matematika Dalam Perpektif Konstruktivisme. *Nizhamiyah: Jurnal Pendidikan islam dan teknologi Pendidikan*, 7(2), 63.
- Silmi, Nizamuddin., Kurniawan, Bambang., dan Subhan, Muhamad. (2024). Perencanaan dalam Ilmu Pengantar Manajemen. *Journal of Student Research (JSR)*, 2 (1), 110.
- Siregar, L. N. K. dan Tambunan, Erlita T.N. (2024). Efektivitas Media Puzzle Rubik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13 (1).
- Slamet, Fayrus Abadi. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institute Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulthon. (2020). Membangun Pemahaman Konsep Dasar Matematika pada Anak Berkesulitan Belajar Matematika di MI. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 12 (1) , 30.
- Sumiharsono, R. dan Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran : Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: CV Pustaka Abadi (Anggota IKAPI).
- Sutiono, E., Degeng, I. N. S., dan Praherdino, Henry. (2021). Pengembangan Media 3D untuk Mengkontruksi Keterampilan Memanipulasi Siswa Vokasi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 4 (3), 234.
- Sya'adah, Ifitachus. (2023). Pengembangan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 di SD Baiturrohman Griya Mangli Indah Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. *Skripsi*, Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

- Syahputra, Rika Rahmah. (2023). Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Struktur Bagian Tumbuhan Kelas VIII MTsN 1 Aceh Tamiang. *Skripsi*, 50.
- Tania. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Puzzle Card* Pada Materi Bangun Datar Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Binagogik*, 11(1), 93-101.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 Pasal 31 Ayat 2 tentang Pendidikan dan Kebudayaan*. Majelis Permusyawaratan Rakyat: Sekretariat Jenderal.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, 2003. Diunduh dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Wahab, Gusnarib dan Rosnawati. (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Wijayanto, Adi., Mayanto, Akis., Taufik, Muhammad Syamsul., Solahudin, Soleh., dan Taroreh, Bangkit Seandi. (2021). Model Pembelajaran Jarak Pendek pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*. 1(6), 115.
- Wijayanto, Adi., Siahaan, Jonni., Tantri, Afri., Juditya, Silvy., dan Sufitriyono. (2022). *Jejaring Teknologi Metaverse*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Winaryati, Eny., Munsarif, Muhammad., Mardiana., dan Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Winingsih, Lucia Hermin., Hariyanti, Erni., Sari, Lisna Sulinar. (2020). *Penguatan Ranah Psikomotorik Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wisman, Yossitta. (2020). Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11 (1), 210.
- Yatminiwati, Mimin. (2019). *Manajemen Strategi (Buku Ajar Perkuliahan Bagi Mahasiswa)*. Lumajang: Widya Gama Press.

Yusuf, A. dan Hendra. (2013). Penyelesaian Puzzle Sudoku Menggunakan Algoritma Brute Force dan Backtracking. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*. 10 (2), 203.