

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Hamzah & Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. hal.48.
- Amir, Almira. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, Vol. 2 No. 1, Hal. 39.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Atini, Noor Laila. (2018). Penggunaan Permainan *Puzzle* pada Materi Bangun Datar di Kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4 (1), 71
- Asyhari, Ardian. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1, Hal. 4.
- Ayu, Desi, Ating. (2018). Permainan Media *Puzzle* Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas Rendah Sd Kupang Bondowoso. *Prosiding FKI*, Hal. 79
- Cahyadi, Fajar. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung Melalui Media *Puzzle* pada Anak. *Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 1, Hal 98
- Enha, Hikmatun Nisa'. 2015. Pengembangan Media *Puzzle* Pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas Iv Mi Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi. *Skripsi*, Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan . Malang:Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fitroh, Siti F & Mardiyah, Siti. 2015. Efektifitas Media *Puzzle* Siput Dalam Pengembangan Pembelajaran Matematika Pada AUD. *Journal Trunojoyo*, 2 (1).
- Hadi, Achmad Alfian. (2017). Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pecahan Sederhana pada Siswa Kelas III SDN Karangwido 02 Dau Malang. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Herman, R., dan Rahmah, E. (2017). Pembuatan Permainan *Puzzle* untuk Bacaan Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, Vol. 6 No. 1, Hal 316
- Kemendikbud. (2003). *Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kesuma, Nila. (2008). Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2, 230.
- Masykur & Abdul Halim Fathani. (2008). *Mathematical Intelligence*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1 No 2, Hal. 98
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

- Nurwita, Syisva. (2019). Pemanfaatan Media *Puzzle* dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kapahiyang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 3 No. 4, Hal. 808-809
- Purwanto, Ngalim. 2009. *Evaluasi Pengajaran*. Bandung:Remaja Rosda Karya.
- Putri, Weni Tria Anugrah. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemahaman Konseptual Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Sederhana Siswa SDN Pagerwojo Sidoarjo. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, Vol. 2, No. 3, Hal. 285
- Ramadhan, Rizky. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (*Sketch Up*) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Macam-macam Pekerjaan Kontruksi Kayu. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol.7 No.1, Hal.5
- Resiyati. 2010. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Peta*.
- Romlah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka di Taman Kanak-kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1 (1), 6
- Rosyidatul, Dwi Kholidah (2013). Meningkatkan prestasi belajar menggunakan alat permainan *Puzzle* pada materi bilangan bulat kelas IV MI A-Azhar Sedayulawas Kecamatan Brondong Kabupaten Lamongan. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Rumakhit, Nur. 2017. Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. *Journal Simki-Pedagogia*,1 (2).
- Saputri. 2015. Pengembangan Modul dengan Tampilan Majalah dalam Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir. Padang. Pendidikan Biologi Universitas Bung Hatta.
- Saputri, D. A. dan Kurniawan E. S. 2015. Pengembangan Komputer Based Test (CBT) Dengan Software Hot Potatoes Pada Pembelajaran Fisika Dasar 2 di Universitas Muhammadiyah Purwakerto. *Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 7(2), 7-13.
- Saputro, R. E., & Surya, D. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*. *Jurnal Buana Informatika*, Vol. 6 No. 2, Hal. 156
- Srianis, K., Suarni, N.K., Ujianti, P. R. (2014). Penerapan Metode Bermain *Puzzle* Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk. *Jurnal Pg-Paud*, Vol. 2 No. 1, Hal. 5
- Sugiyono, (20012). *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, Hal. 106

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Winanti, Septika. (2014). Pengembangan *Puzzle* Rantai Makanan untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. IV No. 1, Hal. 4-6.