

DAFTAR PUSTAKA

- Widiana, W. I., Rendra. W. N., & Wulandari .W. N. (2019). “ Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA”. Indonesian Journal Of Educational Research and Review. 2, (3).
- Laili, I. S., & Ningsih, M, S. (2018). “The Effect Of Nutrition Education Through Puzzle Games To Children’s Perception About Snacks Selection In SD Pesawahan Sidoarjo School”. International Journal Of Nursing and Midwifery Science. 2, (2), 2597-9345.
- Munir. S., & Hartono, R. (2016). “ Islamic Magazine Articles To Enhance Students Reading Skill and Build Their Character Values”. International Journal Of Education. 9, (1), 68-73.
- Darmawan, A. L., Reffiane. F., & Baedowi. S. (2019). “ Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem”. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. 3, (1), 14-17.
- Hidayati, W, E. (2018). “Penggunaan Media Puzzle Konstruktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian”. Indonesian Journal of Islamic Education Studies. 1, (1), 61-68.
- Ulia, N., Ismiyanti., Y. & Setiana, N., L. (2019). “PKM Anak Jalanan Dalam Meningkatkan Ketrampilan Berhitung Melalui Bahan Ajar Tematik Saintifik Berbasis Kearifan Lokal”. Senandimas UNISRI. ISBN:978-602-73158-5-3.

- Sari, Yunita. (2017). "Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA Dengan Penanaman Nilai Budaya Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *JPSD*. 3, (2). 2540-9093.
- Husna, N., Sari, A.S., & Halim. A. (2017). "Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 05, (01), 66-71.
- Darmawan, A., Reffiane, F., & Baedowi. S. (2019). "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem". *Jurnal penelitian dan Pengembangan pendidikan*. 3. (1), 14-17.
- Wahyuningsih, D. Pengaruh Media Roda Pintar Terhadap Prestasi Belajar dan Sikap Kerjasama Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Tema Cita-citaku Kelas IV SDN 2 Cepogo. Skripsi Pada FKIP UNISSULA: tidak diterbitkan
- Reafani, L,S., & Fatmawati, Irdamurni.(2017). "Media Puzzle Kartu Angka Meningkatkan Kemampuan Operasi Pengurangan Bagi Anak Diskakulia". *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*. 1,(1).
- Permata, K,k., S, W, Rustomo.& Lidinillah, M, A, D.(2017). "Media Puzzle Berbasis Tangram Dalam Pembelajaran IPS". *Indonesia Journal Of Primary Education*. 1, (1), 66-72.
- Isrofin, N, D., & Susanti. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Mission Puzzle Akutansi Sebagai Bahan Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akutansi SMK Negeri 4 Surabaya". *Jurnal Pendidikan Akutansi*. 6, (3), 315.

- Rahayu, S., & Anggraeni, D. (2014). "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Akutansi". *Jurnal Akutansi dan Keuangan*. 3,(2), 134-150.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawan, I., & Rahayu, S. E. (2014). " Pengembangan Media " WOODY PUZZLE" Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Jaringan Tumbuhan". *Unnes Journal of Biology Education*. 3, (3), 291-296.
- Safitri, L., Muslim., H, A., & Hawanti. S. (2019). " Pengaruh Membaca 15 Menit Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar ". *Jurnal Cakrawala Pends*. 5, (2). 154.
- Riyanto, A. (2013). " Pengembangan Buku Pengayaan Ketrampilan Membaca Bahasa Indonesia Yang Bermuatan Nilai Kewirausahaan". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 2, (1), 28.
- Srimulyati. (2016). "Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegaran. Gondokusuma, Yogyakarta. Skripsi Pada FKIP UNY Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Ruskandi, K., & Ferdian, Y.(2015) "Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Dalam Pembelajaran IPS di SD Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berfikir Kritis Siswa ". *Metodik Didaktik*. 10,(1).
- Hidayah, N.(2017). "Pengemabngan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah

Roworejo Negerikaton Pesawaran”. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran

Dasar. 4,(1),

