

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agustiana, G. A. T., & Tika, N. (2013). *Konsep Dasar IPA*. Penerbit Ombak.
- Sidiq, D. A. N., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2020). Hubungan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Pelemkerep Terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Progres Pendidikan*. 1(3), 243-249.
- Akbar, S., A'yun, I. Q., & Satriyani, F. Y. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Alma, B., Mulyadi, H., Razati., & Nuryati, B. L. (2010). *Guru Profesional (Menguasai Metode dan Terampil Mengajar)*. Bandung: Alfabeta.
- Amaliah, S. (2011). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give Siswa dalam Tatanama Ilmiah pada Konsep Jamur*. Jakarta.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Aqib, Z., Jaiyarah, S., Diniati, E., & Khotimah, K. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, SD, SLB, TK*. CV. YRAMA WIDYA.
- Arifuddin, A., Maufur, S., & Farida. (2017). Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 10-17.
- Asyhar, R. (2012). *Kreativitas Mengembangkan Media Pembelajaran*. GP Press.
- Darmadi, H. (2015). *Desain dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: Alfabeta.
- Dewi, A & Seputra, K. W. (2014). Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar PKn SD. *MIMBAR PGSD Undiksha Press*, 2(1), 434-444.

- Djamarah, Syaiful, B., & Aswan, Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elan, & Devi, I. A. (2017). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 417-428.
- Fajrie, N., & Masfuah, S. (2018). Model Media Pembelajaran Sains Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). *Jurnal Bagimu Negeri*. 2(1), 9-19.
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. (2012). *Belajar & Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Jogyakarta: Teras.
- Halliday, Resnick, & Walker. (2010). *Fisika Dasar*. Jakarta : Erlangga.
- Hamdayana, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Konstektual dalam Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Indrayani, P. S., Arini, N. W., & Rati N. W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Ttw Berbasis Kearifan Lokal Tri Kaya Parisudha Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undhiksha*, 2(1), 24-32.
- Irene, M. J. A. (2015). *ESPS "Erlangga Straight Point Series & Simple Modern" IPA untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Erlangga.
- Kariadinata, A. (2015). *Dasar-dasar Stastitika Pendidikan*. CV Pustaka Setia.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya Dalam Peningkatan Konsetrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 567-685.
- Kusumo, R. A. (2013). *RIPAT Rangkuman Ilmu Pengetahuan Terlengkap*. Jakarta: Dunia Cerdas.

- Krishna, M. T., & Malahayati. (2012). *50 Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Potensi dan Mental Positif*. PT. Citra Aji Pratama.
- Majid, A. (2015). *Penilaian Autentik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mardini, S. (2016). Meningkatkan Minat Belajar Anak Berkebutuhan Khusus Di Kelas Reguler Melalui Model Pull Out Di SDN Giwangan Yogyakarta. *JURNAL JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1).1-13
- Mawati, N. (2021). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Tunagrahita Menggunakan Model STAD Berbantuan Puzzle di Kelas I Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Maulida, A., & Zulfitria, Z. (2017). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*. 1(2), 120-130.
- Musfiqon, H.M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Mulyasa, (2011). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nisak, R. (2011). *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurgiyantoro, B. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta : BPFY-Yogyakarta.
- Nurhayati, S. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Makasar: Penerbit Aksara Timur.
- Octavia, S. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.
- Riastini, P. N., Suarni, N. K., & Adiani, N. P. W. (2017). Penerapan Metode Take and Give Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 41-49.

- Rumakhit, N., Hunaifi, A. A., & Sahari, S. (2017). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbolis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah dasar Tahun 2016/2017. *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*. 1(2), 3-9.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajafindo Persada.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sadiman, A., Raharjo, R., Haryono, A., & Haryono, A. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samatowa, U. (2010). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Samiatun, Sofyan, & Saudagar, F. (2016). Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Metode Konstektual dengan Media Konkret pada Mata Pelajaran IPA Materi Tempat Hidup Makhluk Hidup Siswa kelas II Semester I tahun Pelajaran 2014/2015 di SDN Prigi 1 Kecamatan Watulimo Kabupaten Trenggalek. *Jupedasmn*. 2(2), 9-21.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Saubbaissagu, V. (2016). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas II B SD Negeri Gedongkiwo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(38), 354.
- Setyosari, P. (2010). *Pemanfaatan Media*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Sintia, R., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2018). Penerapan Model Direct Instruction Berbantuan Permainan Papa Saya Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*. 1(1), 101-108.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suciaty, A. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Yogyakarta: Diva Press.

- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. P. G. A. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudarto, Z. (2020). Modification of Puzzle Play As Mathematical Learning Media in Lighweight Mental Retardation Children. *Jurnal Pendidikan Inklusi*, 3(2), 117-128.
- Sudiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Depok: PT Pustaka Insan Madani.
- Suparlan. (2013). *Manajemen Berbasis Sekolah dari Teori Sampai Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutinah, S. (2019). Terapi Bermain Puzzle Berpengaruh Terhadap Kemampuan Memori Jangka Pendek Anak Tunagrahita. *Jurnal Endurance*, 4(3), 630.
- Suwatra, I. W., & Putra, N. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tageh, I. M., & Kirn. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Taufiq. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Inti Prima.
- Trianto, I. B. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik* (J. Alfin (ed.)). PT. Prestasi Pustakarya.
- Uno, H. B., & Nurdin, M. (2012). *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Widiana, W. (2019). *Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wisudawati, A. W., & Sulistiyowati, E. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yunanto, S. H., & Chandrawati, T. B. (2017). Smart Puzzle Game Helping Children Learn to Read. *Sisforma*, 3(1), 13-19.

