

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hajdar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3).
- Alma, B. (2019). *Guru Profesional*. Bandung: Alfabeta.
- Aly, A., & Ragma, E. (2015). *Ilmu Alamiah Dasar* (5th ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (3rd ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arviani, I., & Fajriyah, K. (2018). Keefektifan Model Show and Tell untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Siswa Kelas V SD Negeri Babalan. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(3), 23–34.
- Dailey, K. (2018). Sharing centers: An alternative approach to show and tel. *Early Childhood Education Journal*, 24(4), 223–227.
- Damarjati, S. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran* (9th ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat Sekolah Dasar. (2022). Kurikulum Merdeka. *Direktorat Jenderal PAUD Dikdas dan Dikmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*. Retrieved December 29, 2022, from <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Firdaus, F., As'ari, A. R., & Gohar, A. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Open Ended Pada Materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 227–236.
- Halik, & Aini, Z. (2020). Analisis Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 110–121.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar* (2nd ed.). Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamidjojo, & Latuheru. (2013). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini* (3rd ed.). Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang Press.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2).

- Handriyantini. (2016). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2).
- Hidayat, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi Kompetensi Keahlian Multimedia*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hifni, M., & Trunip, B. (2018). Efek Model Pembelajaran Inquiry Training Menggunakan Media Macromedia Flash Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Kemampuan Berpikir Logis. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1), 10–21.
- Ismail, A. (2016). *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif* (3rd ed.). Yogyakarta: Pilar Media.
- Ismawati, E., & Faraz Umaya. (2016). *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. (W. Djaja, Ed.) (2nd ed.). Yogyakarta: Ombak.
- Junaini, Rusdi, M., & Muslim. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Matematika Peserta Didik Kelas X Sman 2 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Kemendikbud. (2013). Uji Publik Kurikulum 2013, Tematik Integratif. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*. Retrieved December 27, 2022, from <http://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/node/2028>
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta Utara: PT Raja Grafindo Persada.
- Kismono, G. (2018). Strategi Pemasaran dalam Peningkatan Kepuasan Pelanggan. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Komalasari, K. (2015). *Pembelajaran Kontekstual* (2nd ed.). Bandung : Refika Aditama.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran* (7th ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Maulidah, A. N. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 281–288.
- Miftah. (2015). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatkan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 23–34.
- Mikrodo, G. (2008). *IPA SD untuk Sekolah Dasar Kelas IV* (3rd ed.). Jakarta: Erlangga .
- Musfiroh, T. (2017). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Musikowati, D., Wijayanti, E., & Darmanto, J. (2016). Meningkatkan Semangat Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar Dengan Permainan Kata Bersambut. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 1(1).

- Mustikasari, I., Supandi, & Damayanti, A. T. (2019). Pengaruh Model Student Facilitator And Explaining (SFAE) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 303–309.
- Nurani, D., Anggraini, L., Misiyanto, & Mulia, K. R. (2022). *Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar* (1st ed.). Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal KONTEKSTUAL*, 1(1), 1–6.
- Nurul, H., & Halim, A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 20–31.
- Pangesti, L. (2016). Pengaruh Metode Show and Tell terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A di Taman Kanak Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 952–963.
- Permata, K. K., Rustono, & Lidinillah, D. A. M. (2017). Media Puzzle Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 66–72.
- Purwanto, N. (2015). *Psikologi Pendidikan* (3rd ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahma, R. A., Fakhriyah, F., & Fardani, M. A. (2020). The Influence of STAD Model Assisted with ALPIN Media Towards The Understanding of Students' Concepts. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 388–396.
- Rangkuti, F. (2016). Strategi Promosi yang kreatif & Analisis kasus – Integrated Marketing Communication. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rifa, I. (2015). *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah* (2nd ed.). Yogyakarta: Flash Book.
- Rondli, W. S. (2015). Implementasi Pembelajaran Tematik Melalui Lesson Study di Sekolah Dasar . Konferensi Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar Sps. UPI Menyongsong Generasi Emas 2045. Kudus: PGSD FKIP Universitas Muria Kudus. Retrieved March 24, 2022, from <http://eprints.umk.ac.id/4149/3/Artikel.pdf>
- Sadiman, A. (2018). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (18th ed.). Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sadirman. (2015). *Minat Belajar* (3rd ed.). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Saladin, D. (2015). Manajemen Pemasaran. Bandung: Linda Karya.
- Salomon, G. (2015). *Interaction of media, cognition, and learning*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sanjaya. (2018). Pengaruh Model SFAE (Student Facilitator and Explaining) Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas VI Gugus IV Rama Jembrana. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 213–224.

- Septiana, A. R. (2022). Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 380–393.
- Slameto. (2016). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (4th ed.). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Solihatin, E. (2013). Hubungan antara Keterampilan Dasar Pendidik dalam Mengajar dengan Hasil Belajar PKN Peserta didik. *urnal PPKN UNJ Online*, 2(1), 6–13.
- Suarsih, C. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menerapkan Metode Show and Tell pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 1(1), 31–44.
- Subali, B., & Mariyam, S. (2017). Pengembangan Kreativitas Keterampilan Proses Sains Dalam Aspek Kehidupan Organisme Pada Mata Pelajaran IPA di SD. *urnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 365–366.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (21st ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (26th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Predadamedia Group.
- Sutiman. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Korespondensi Di SMK Paket Keahlian Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(3).
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle di Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 122–131.
- Tilaar, H. A. R. (2013). *Media pembelajaran aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Tim Pusat Penilaian Pendidikan. (2019). *Panduan Penilaian Tes Tertulis*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan.
- Triharso, A. (2015). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. (2nd ed.). Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Wardana, R. W., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Think Pair Share (TPS) Berbantuan Mystery Pics. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 20–24.
- Wulandari, W. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Teknik Show Not Tell Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Narasi Murid Kelas IV SDI Sengka Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.

- Yamin, M., & Syahrir. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–134.
- Zaini, H. (2020). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

