

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Z., Maritasari, D. B., & Kudsiah, M. (2023). Pengembangan Media Puzzle Geometri Datar Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Educatiaon*, 8(2), 205–212. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v8i2.10713>
- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 118–129. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i1.12799>
- Andriana, E., Jovita, S. M., & Rokmanah, S. (2022). Analisis Penggunaan Media Puzzle Math Pada Materi Pecahan Di Kelas 5 SDN Sinaba Kota Serang Kecamatan Kasemen. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 1070–1078.
- Anwar, & Usa, S. La. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kubus Satuan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pokok Bahasan Volume Kubus dan Balok Kelas V SD. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 6, 43–48. <https://doi.org/10.55340/japm.v6i1.194>
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(1), 28–36.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ariyanti, M. Y., & Ahsani, E. L. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV. 6(2).
- Armin, R., & Ulu, N. L. La. (2022). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Batang Napier Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD Negeri 2 Bataraguru. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 8(2), 156–162. <https://doi.org/10.55340/japm.v8i2.881>
- Astutik, L. S., Agustin, U. L., & Suwandayanic, B. I. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 8(1), 79–87.
- Azwar, S. (2018). *Reliabilitas dan Validitas* (Edisi 4). Pustaka Pelajar.
- Bahar, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77–86. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.8446>
- Bramantha, H., Pratiwi, V., & Rahmania, S. (2023). Pengaruh Model Problem

Basic Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 2 Besuki Kecamatan Besuki Kabupaten Situbondo. *Jurnal Cendekia Pendidikan*, 1–11.

Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14–17.

Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Media Manipulatif Matematika Di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>

Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>

Humaidi, Qohar, A., & Rahrdo, S. (2022). Respon Siswa Terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>

Jannah, I., & Setyawan, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Puzzle Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.191>

Kemendikbud. (2019). *Hasil PISA Indonesia 2018: Akses Makin Meluas, Saatnya Tingkatkan Kualitas*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2019/12/hasil-pisa-indonesia-2018-akses-makin-meluas-saatnya-tingkatkan-kualitas>

Kurniawan, A. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (N. N. M (ed.); 1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.

Kustantina, V. A., & Marhaeni, N. H. (2022). *Respons Siswa Terhadap Komik Matematika Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. 6356.

Lestari, D. T., Rohaeti, E. E., & Senjayawati, E. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa SMP Kelas VIII Dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika di Tinjau Dari Kemampuan Komunikasi Matematis. *Journal On Education*, 1(2), 440–444. <https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.85>

Lisnawati, A., Asyahidah, N. L., Haifarashin, R., Sormin, Y., & Komariah. (2023). Implementasi Model PBL Pada Materi Pengukuran Bangun Datar untuk Mengetahui Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Journal On Education*, 6(1), 11963–11969. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3180>

Lovisia, E. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar. *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)*, 2.

<https://doi.org/10.31539/spej.v2i1.333>

- Lucia. (2010). *Belajar dengan Heboh*. G-Media.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(2), 64–70.
- Manuarti, N. K. S. A., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Penembangan Pendiidikan*, 5(1), 129–134.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasa. *An-Nisa : Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Meliana, Dedy, A., & Budilaksana, R. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Karang Ringin 1. *Journal on Education*, 5(3), 9356–9363. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1742>
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2019). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *AL=TA'DIB Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 12(2), 226–239. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Nisak, R. (2011). *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktifitas Belajar Mengajar*. Diva Press.
- Nisem. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1), 88–100. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30949>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- OECD. (2023). PISA 2022 Results Factsheets Indonesia. *EThe Language of Science Education*, 1, 1–9. <https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108>.
- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–6.

- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan*.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Penelitian, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Parama Publishing.
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Riyanti, V., Yulita, & Angga, M. (2023). *Pengaruh Media Tangram terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bangun Datar Di SD Negeri 07 Bantan*. 7(2), 15710–15715. <https://doi.org/10.31004/jptm.v7i2.8857>
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Predana Media.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Shoimah, R. N., & Syafiaturosyidah, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III MI Ma ' Arif NU Sukodadi -Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1–18.
- Siregar, T. N. (2023). *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slow, L., Budhiarti, Y., & Barat, K. (2022). Implementasi Papan Puzzle Pada Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Mating dalam Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *JES-MAT*, 8(1), 47–62. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v8i1.5242>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumarni, Y. (2018). Matematika Dalam Ilmu Manajemen. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 1, 11–24.
- Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Suparlan. (2019). Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosia*, 1(2), 180–193.

Syahidah, K. A. (2021). *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Belajar Pecahan Anak Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Citeureup 03 Tahun Ajaran 2020/2021*.

Tresnaningtyas, R. P., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6037–6048. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8821>

Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang.

Yulita Afra, Rahmawati, P., & Widya, A. F. (2020). Pengaruh Media Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konseptual Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 74–86. <https://doi.org/10.46368/jpd.v8i2.205>

