

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi pengembangan pembelajaran daring: panduan berstandar pengembangan pembelajaran daring untuk pendidikan dan pelatihan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Bunyamin. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. *Jurnal Kehumasan*, 3(1).
- Christiani. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dela, R. (2021). *Pengembangan Permainan Puzzle Berbasis Construct 2 Pada Pemahaman Konsep Bangun Datar Sd/Mi* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Fadillah, Muhammad. (2017). *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Jannah, Kunuzil. 2020. *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1): 108- 121.
- Lestari, F. (2021). *Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087-5099.
- Ma'awiyah, A. (2022). *Pengaruh Media Puzzle Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MIN 6 Aceh Utara*. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 76-84.
- Muhammad Hasan. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV.Tahta Media Group
- Munadi. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nisak, Raisatun. (2011). *Lebih dari 50 game kreatif belajar mengajar*. Yogyakarta: Rineka Cipta Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Nisem, N. (2020). *Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle*. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1).

- Prakosa. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Descriptive Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas VI SDN Bendorejo 2.
- Priansa. (2018). *Perencanaan & Pengembangan SDM*. Bandung: Alfabeta.
- Putri dan Muzakki. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri. *Jurnal Penelitian Universitas Islam Nahdatul Uama Jepara*, 221.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ramli, M (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rusman, (2013), *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sri. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Sudjana dan Rivai. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana. (2015). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Syafitri, A.(2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2).
- Widianingrum. (2023). Pengaruh Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas 3 SDN 1 Selur. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 261-273.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.