

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Izqy Yuan. “Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan Ips Tingkat Sma Se-Banten” 2 (2019).
- Anderson, LW. *Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educatioanl Objectives*. A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A, 2010.
- Andi Setiawan, Muhammad, dan Izha Suci Maghfirah. “Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam Proses Pembelajaran Matematika.” *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 6, no. 1 (2 Maret 2021): 33–37. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v6i1.2565>.
- Angkowo Kosasih, Robertus A. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo, 2007.
- Apoliano,Siprianus,Patrisius. “Analisis Hasil Belajar Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom” 4, no. e-ISSN 2776-0073 (2023).
- Argi Dewi, Yoga, Hartika, Hernur. “Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan *Puzzle* Peta untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” 2024.
- Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali Press, 2011.
- Astuti, Yuli. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Peta Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar” 02 (2014).
- Ayuningtyas, Yuliana. “Hubungan Media *Puzzle* dengan Hasil Belajar,” 2011.
- Azhar, Arsyad. *Media Pendidikan pngertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali, 1990.
- Badan Standar, Kurikulum. “Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase A - fASE C Untuk SD/MI Paket A,” 2022.
- Cahyadi, S.Ag., M. Pd, Dr. Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia, 2019.
- Ciputra, Riyanto, Agustianamas, Yatim, Suhanadji. “Pengembangan Media Peta *Puzzle* Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV,” 2020.
- Dwi Permata, Rista. “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun,” 2020, *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*.

- Ernis, Poni, dan Nahdatul Hazmi. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem melalui Media *Puzzle* Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru." *Journal of Elementary School (JOES)* 4, no. 1 (30 Juni 2021): 45–56. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2202>.
- Fitri, Rahim, Anisa, Rani. *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*. Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Hasriani. "Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sdn 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone," 2021.
- Heale, Roberta, dan Alison Twycross. "Validity and Reliability in Quantitative Studies." *Evidence Based Nursing* 18, no. 3 (Juli 2015): 66–67. <https://doi.org/10.1136/eb-2015-102129>.
- Hidayati, Eka Wahyu. "Penggunaan Media *Puzzle* Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian." *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 1, no. 1 (6 Agustus 2018): 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>.
- Indahsari, Subiyantoro, Hastuti. "Application of Problem-Based Learning Models and *Puzzle* Media to Improve Students' Learning Outcomes," 2023.
- Janah, Rizqiatul, dan Rina Dwi Setyawati. "Efektivitas Penggunaan Media Earthquake Simulator terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas V SD." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5, no. 4 (10 Desember 2024): 498–503. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.640>.
- Jufri, Wahab. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka, 2017.
- Khomsoh, Rosiana. "Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah," 2018.
- Kristanto, S. Pd., M. Pd, Andi. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016.
- Kurniawan, Anggie Bagoes, dan Rusly Hidayah. "Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa." *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains* 5, no. 2 (2022): 92–97. <https://doi.org/10.26740/jppms.v5n2.p92-97>.
- Kurniawati, Anita. "Efektifitas Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA." *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 5, no. 1 (1 Juli 2022). <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i1.9004>.

- Laksana, Robert Budi, Adelia Eka Puspita, dan Nuranisa Nuranisa. “Pengaruh Media Peta Budaya Indonesia Terhadap Hasil Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)* 4, no. 3 (2024): 334–40. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.4579>.
- Lestari, Cica Anggun. “Peningkatan Hasil Belajar Membaca Peta Menggunakan Media Peta *Puzzle*,” t.t.
- Lestari, Rizki. “Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran Ips Materi Permasalahan Lingkungan di kelas V sd.” *jurnal ilmiah PGSD*, 2023.
- Maimunah, Maimunah. “Metode Penggunaan Media Pembelajaran.” *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5, no. 1 (27 Desember 2016). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>.
- M.Pd, Cecep Kustandi, dan Dr Daddy Darmawan M.Si. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media, 2020.
- Muijs, Daniel. *Doing Quantitative Research in Education with SPSS*. London: Sage Publication, 2012.
- Nafisah, Durrotun, dan Putri Rachmadyanti. “Pengembangan Media Pembelajaran PETA *Puzzle* sebagai Media Alternatif Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis di Sekolah Dasar.” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (18 Agustus 2024). <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91612>.
- Nuryadi, Dewi Astuti, Sri Utami, Budiantara, Tutut, Endang, M. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Nuryani, Sri. “Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran ipas di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar flobamorata*, 2023.
- P. Sinambela, Sinambela, Lijan, Sarton. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Teoretik Dan Praktik*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers, 2021.
- Pagarra, Syawaluddin, Krismanto, Hamzah Ahmad Wawan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Gunung Sari: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur’an.” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 6, no. 2 (31 Desember 2018): 97–117. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.
- Puspitarini, Yanuari Dwi, Muhammad Hanif, dan Educational Technology Program, Universitas Sebelas Maret, Indonesia,

- muhammadhanif@student.uns.ac.id. "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School." *Anatolian Journal of Education* 4, no. 2 (1 September 2019): 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- R. Dkk, Heinich. *Instructional Media and the new technologies of instruction*. New York: Memillian Publishong, 1993.
- Ramli, M. Pd, Drs. Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, t.t.
- Rosdijati, Nani. *Panduan Pakem IPSSD*. Jakarta: Erlangga, 2021.
- Rosyidah, Ummi. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VIII SMP 6 Metro." *Jurnal SAP* 1 (2016): No. 2.
- Salsabila, Anisa, dan Ita Rustiati Ridwan. "Pemanfaatan Permainan *Puzzle* dalam Pembelajaran IPS pada Materi Membaca Peta di Kelas IV SD," 2024.
- Sandra Dewi, Sumiati, Mubarak, Mierna, Anggralita, M. Khusni. "Pengembangan Media Pembelajaran KARTIKRU Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6 (2023): 7.
- Septiana, Novi, Budiman Tampubolon, dan Ludovicus Maditya Hari Christanto. "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* pada Pembelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Pontianak Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe," t.t.
- Singh, Kultar. *Quantitative Research Sosial Methods*. New Delhi: Sage Publication, 2015.
- Sjaipul Kori, M Iqbal Arrosyad, dan Gatot Afrianto. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI melalui Metode Pembelajaran Decision Making dengan *Puzzle* Peta Sumatera di SDN 59 Pangkalpinang." *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 4 (22 Agustus 2024): 72–81. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.713>.
- Sofwatillah. Risnita. "Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah." *Jurnal Genta Mulia* 15 (2024): No 2.
- Sopa Marwa, Usman, Qodriani, Neneng Widya, Herlina, Baina. "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka." *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan*, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan RnD*. Bandung: Alfabeta, 2019.

- Suhelayanti. *Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*, 2022.
- Sukses Dakhi, Agustin. "Peningkatan Hasil Belajar." *Jurnal Education and Development*, 2020.
- Suprijo, Agus. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, t.t.
- tanggal 15 agustus 2024. "Wawancara dengan Bapak Sukirman," t.t.
- Thobroni, M. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2015.
- Torikil Maviro, Anirisa Latut. "Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada pembelajaran ips di kelas IV Min Lambaro Aceh Besar," t.t.
- Ubabuddin. "Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edukatif*, 2019.
- Warsita. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya...* Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Widiami, Rahma, Yusni Arni, Nabila Azzahra, dan Herlin Mutiara Feby. "Efektivitas Penggunaan Media Game Digital Wordwall dalam Pembelajaran IPAS Sub Tema: Kekayaan Hayati Flora dan Fauna Kelas 5 di SDN 89 Palembang." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (21 November 2024): 1703–11. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.846>.
- Yusufhadi, Miarso. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pusat Antar Universitas, Untuk Pengembangan Peningkatan Aktivitas Instruksional, Proyek Pengembangan Pusat Fasilitas Bersama, Antar Universitas. Ditjen Depdikbud, t.t.
- Yusup, Ainiyah Hidayanti, Asma Azizah, Endang Sri Rejeki, Meliza Silviani, Ending Mujahidin, dan Rudi Hartono. "Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial," 2023.