

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, H.S., 2017. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantu Media Gambar Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 7(2), 93-10.
- Anafi, K., Iskandar Wiryokusumo, Ibut Priono Leksono. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE menggunakan *Software Unity 3D*. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438.
- Andrijati, N. 2014. Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2), 123-132.
- Astiti, D.K. dan I Wayan Widiana. 2017. Penerapan Metode Pembelajaran *Jigsaw* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 30-41.
- Azizah, D. Relsas Yogica, Ganda Hijrah Selaras, Sa'diatul Fuadiyah. 2022. Validitas Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif dilengkapi *Crossword Puzzle* Tentang Materi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 137-146.
- Defi, R. , Zainul Abidin dan Susilaningsih. 2021. Pengembangan Media *Puzzle* Game Materi Gaya untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 329-426.
- Febyanita, I. dan Dyah Ayu Pramoda Wardhani, 2020. Pengembangan Media *Puzzle* Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal inovasi penelitian*, 1(6), 1205-1210.
- Ismiyatun, Ritman Ishak Paudi dan Dewi Tureni. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di kelas IV Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini. *Jurnal kreatif tadulako online*, 4(6), 119-132.
- Istarani. 2011. *58 model pembelajaran Inovatif*. Medan. Media Persada.
- Junita, S.dan 2018. Pengembangan Media *Puzzle* untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, STKIP Bina Bangsa Getsempena, 1(1) 581-587.
- Junita, S. Haris Munandar. 2019. Penerapan Media *Puzzle* untuk Pemahaman IPA Materi Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar dengan Pendekatan *Sains-*

- Edutainment. Jurnal Tunas Bangsa*, STKIP Bina Bangsa Getsempena. 6(1). 76-81.
- Kumalasani, M.P. 2018. Keprktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-11.
- Lubis, N.A. dan Hasrul Harahap, 2016. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 96-102.
- Manuarti, N.K.S.A. dan Made Putra. 2021. Pengembangan Media *Puzzle* Materi Struktur dan Fungsi Bagian-bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 129-134.
- Mugianto, Fathul Niam dan Widiarini. 2022. Pengembangan Media *Puzzle Jigsaw* Guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V. *Patria educational journal*, 2(1), 49-59.
- Rambe, A.H., Nurul Delilah Harahap. 2021. Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Karakteristik Hidup Hewan di Kelas IV SD N 106814 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan. *SEJ (School Education Journal)*, 11(.3), 289-294.
- Rumakhit, N. 2017. Pengembangan Media *Puzzle* untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. *Simkipedagogia*, 1(2), 1-9.
- Savitri, M.W.N., Nurita Primasatya, Wahyudi, 2022. Pengembangan Media PUZFOAM (*Puzzle Styrofoam*) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Struktur Tumbuhan. *Efektor*, 9(2), 296-304.
- Sukarmini, N.N., Naswan Suharsono dan I Komang Sudarma , 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Manggis. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 7(2), 9-16.
- Sulistiani, Haryanto dan Setyo Eko Atmojo. 2022. Model Pembelajaran *Jigsaw* untuk Menumbuhkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 223-231.
- Sumarni, 2019. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 012 Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 3(2), 184-194.

- Wahyulestari. M, 2018. Keterampilan Dasar Mengajar di Sekolah Dasar. Di dalam Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter Pada Era IR. 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Era Eevolusi*, Universitas Muhammadiyah, Jakarta, Indonesia. 24 Maret 2018. 199-210.
- Widiana, I.W., Ndara Tanggu Rendra. Ni Wayan Wulantari. 2019. Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal of Education Research and Review*, 2(3), 354-362.
- Winanti S, 2014. Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta, 1-9.