

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman. (2013). Teori dan praktik hasil belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdurrahman. (2023). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 115–123.
- Ahmad, S. (2016). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta:
- Kencana. Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, A. (2024). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 45–53.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mashudi, Toha, dkk. (2007). *Strategi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyaningsih. (2021). Penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak usia dini.
- Oktaviani. (2020). Penerapan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 210–218.
- Rahima. (2023). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 60–68.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Salsabila. (2022). Penggunaan puzzle peta sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 6(2), 134–142.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar. (2025). Media pembelajaran inovatif berbasis puzzle dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan IPAS*, 2(1), 22–30.

Wulandari. (2018). Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 77–85.

