**DAFTAR PUSTAKA**

Wahyuni, D. E., Warsono, W., & Subroto, W. T. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dengan menggunakan media puzzle untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas Iv sdn kalirungkut Iv/580 surabaya. jurnal review pendidikan dasar : jurnal kajian pendidikan dan hasil penelitian, 6(3), 179–187. https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p179-187

Rahmi, S. M., Arif Budiman, M., Widyaningrum, A., & Kunci, K. (2019). Jurnal pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pmbelajaran tematik tema pengalamanku. International Journal of Elementary Education, 3(2), 178–185.

Maula, N. R., & Fatmawati, L. (2020). Pengembangan media pembelajaran kayaku (kayanya alam negeriku) berbasis stem kelas IV sekolah dasar. jurnal ilmiah sekolah dasar, 4(1), 97. https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.22351

Slameto, S. (2015). Implementasi penelitian tindakan kelas. scholaria : jurnal pendidikan dan kebudayaan, 5(3), 47. https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p47-58

Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan aktivitas belajar matematika melalui pendekatan problem based learning bagi siswa kelas 4 sd. scholaria: jurnal pendidikan dan kebudayaan, 7(3), 241. https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p241-250

Londa, A. H., Mete, Y. Y., & Sadipun, B. (2018). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran ipa. a https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.359

Nisem, N. (2020). Upaya peningkatan keterampilan menghitung pecahan senilai menggunakan media puzzle. jurnal ilmiah wuny, 2(1), 88–100. https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30949

Sulastri, A. (2016). Penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. jurnal pendidikan guru sekolah dasar, 1(1), 156–170.

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan game edukasi berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. jurnal basicedu, 5(2), 1027–1038. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835

Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas Iv pada kompetensi pengetahuan Ipa. indonesian journal of educational research and review, 2(3), 354. https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563

Aprinawati, I. (2017). Peningkatan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan dengan menggunakan metode demonstrasi siswa sekolah dasar. journal cendekia: jurnal pendidikan matematika, 1(1), 54–67.

Ferna, S., Theresia, R. S., & Wasitohadi. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui problem based learning berbantuan media puzzle siswa kelas IV SD. 6(1), 8–14.

Ili, L., Handayani, G., & Saputra, N. (2021).Penerapan media roda putar puzzle pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal ilmiah aquinas, 4(1), 83–90. https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.990

Mufidah, A. (2017). hubungan kemampuan operasi hitung bilangan bulat dengan kemampuan menyelesaikan soal cerita pada bidang studi matematika kelas 3 sd negeri di kecamatan kebomas. eprints.Umg.Ac.Id, (1), 16–72.

Rachmawati, R. (2017). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa subtema manfaat makanan sehat dan bergizi melalui model problem based learning di kelas IV (penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas IV sekolah dasar negeri 063 kebon gedang kota bandung).

Kriah.(2020). Analisis model discovery learning terhadap aktivitas belajar peserta didik. jurnal pendidikan, 3(April), 24–49.

Nikmah, A. A., Wanabuliandari, S., & Suryo Bintoro, H. (2019). Seminar nasional pendidikan matematika prgram studi pendidikan matematika fkip, universitas muria kudus peningkatan pemahaman konsep matematis melalui model stad berbantu media puzzle pecahan siswa kelas IV sdn 1 buwarawan. (April), 58–65.

Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan model pembelajaran number head together berbantu media puzzle terhadap hasil belajar matematika. jurnal ilmiah sekolah dasar, 3(2), 192. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17772

Abdillah, A. R., Masyhud, M. S., & Saleh, U. H. M. (2013). Penerapan model paikem menggunakan media puzzle untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran ips materi perkembangan teknologi di sdn Mojosari 04 Jember.1–6.

Nikmah, A. K. (n.d.). Hasil belajar ipa siswa kelas Iv sekolah dasar negeri Krian 3 Sidoarjo. 1448–1457.

Sukmawarti, E. (2021). Pengembangan media pop up book pada pembelajaran pkn di sd. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, *2*(4), 110–122. https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321