DAFTAR PUSTAKA

Aifah, R. R., *dkk.* (2020). Pengembangan Media Permainan *Puzzle* *Tetris Mathematics* pada Materi Bangun Datar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (51-58).

Ariyanto, B., *dkk.* (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa kelas 3 Sekolah Dasar. *PGSD, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya*. 2(1), 85-99.

Cahyadi, D. (2019). *Pengembangan MEDIA dan SUMBER BELAJAR Teori dan Prosedur.* Serang: Penerbit Laksita Indonesia.

Damitri, D. E & Adistana, G. A. (2020). Keunggulan Media *PowerPoint* Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya*.

Devi, N. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru,* 3(3), 416-426. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>.

Ermiana, I., *dkk*. (2020). WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PUZZLE BERBAHAN KARDUS BEKAS BERBASIS TEMATIK. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat,* 3(3), 192-201.

Fadilah, S. N., *dkk*. (2020). Pengembangan Media E-Puzzle Kenampakan Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakasri 3. *Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia,* 4, 205-210.

Febyanita, I., *dkk.* (2020). PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* MATERI SIKLUS AIR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *JIP*, 1(6), 1205-1210.

Fikri, H. dan Madona, S. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis* *Multimedia Interaktif*. Yogyakarta. Penerbit Samudra Biru, Angg ota IKAPI).

Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft PowerPoint Pada Siswa SMP kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *JI-MR*, 1(1), 15-19.

Indriyanti, L. (2020). *Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hail Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1*. (Skripsi). FKIP, Universitas Muhammadiyah, Mataram.

Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media *Powerpoint*  dan Media Tarso. *Jurusan pendidikan Biologi FKIP Universitas Siliwangi,* 64-68.

Kasri. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Media *Puzzle*. *JP*, 2(3), 320-325. DOI: <https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.69>.

Muthoharoh, M. (2019). Media *Powerpoint* Dalam Pembelajaran. *Prodi Pendidikan Agama Islam.* 26(1), 21-32.

Rusnilawati, *dkk. (*2018). Media puzzle dengan Pendekatan Saintifik Efektif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *PGSD, Universitas Muhammadiyah Surakarta.* 265-272*.*

Safrina, J. (2018). Pengembangan media *puzzle* untuk pemahaman materi daur
hidup hewan di sekolah dasar. *STKIP Bina Bangsa Getsempena*. 581-587.

Sholihah, A. F., *dkk* (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Pembelajaran Tematik. *jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha,* 7(2), 36-47.

Sukiman, Dr. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta. PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.

Widiastuti, N. (2017). *PENDIDIKAN MATEMATIKA SD*. Denpasar. [Https://Scholar.google.com/scholar?start=20&q=pendidikan+matematika+sd&hl=id&as\_sdt=0,5#d=gs\_qabs&u=%23p%3DLCEt\_OdMX5UJ](https://Scholar.google.com/scholar?start=20&q=pendidikan+matematika+sd&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&u=%23p%3DLCEt_OdMX5UJ).