

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Akbar, S. D. (2022). Instrumen perangkat pembelajaran
- Ambo Dalle, dan. (2017). *Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar 18 Eralingua : Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Volume. 1(1)*.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA*. 3(1), 201–210. <https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME>
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., Patty, N. S., Pgpaud, P. S., Loura, K., Sumba, K., Daya, B., & Timur, N. T. (2024). *PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA PENDAHULUAN Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan metode kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar m*. 5(2), 193–198.
- Ermawati, E., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pai Untuk Meningkatkan Minat Siswa Sd Kelas Iv. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v2i2.3914>
- Fauziah, A., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook

- Untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2202–2212. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2363>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hilaliyah, T. (2018). Penguasaan Kosakata Dan Kecerdasan Interpersonal Dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Membaca (Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 3(2), 157. <https://doi.org/10.30870/jmbasi.v3i2.5237>
- Ikhfa Soraya Al-Imamah. (2021). Kontribusi Layanan Sistem Open Library Terhadap Perilaku Penelusuran Informasi Mahasiswa. *BAB III Metodologi Penelitian, Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*, 33–46.
- Made Intan Asri Devi, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–428. <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Narutama, Y. A. (2022). Pengembangan Media Scrapbook “Petualangan Luar Angkasa” Materi Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Basic of Education (AJBE)*, 7(1), 11–23.
- Novie Rahmawati. (2023). Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 1(2), 13–19. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i2.149>
- Putri Ningrat, S., Teguh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>
- Rahim, A. R. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa

- Piaud Stai Darul Ulum Kandungan Dalam Keterampilan Berbicara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 414–425. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.521>
- Safitri, Q. (2023). *Pengembangan Media Puzzle Terhadap Penguasaan Kosa Kata Siswa Pada Materi Tubuhku Kelas 1 Sd Negeri Blang Kucak*.
- Simamora, R. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *FITK UIN-SU Medan*, VII(1), 88–100.
- Tastin, T., Sholikhah, H. A., & Sulastrri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(2), 157–168. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i2.1586>
- Wati, E. R. (2018). *Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran*. 129.
- Zahro, U. A., & Dkk. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 187–198. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/13675>