

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Alfain, A. A., Saidah, K., & Zunaidah, F. N. (2025). Pengembangan Media Rolling Ball Puzzle Pada Pembelajaran IPAS Materi Kerajaan di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 1120-1126. doi:10.29407/gatpp398.
- Arini, L. D. D., Ridwan, B. M., Savero, dkk. (2024). Pengobatan pada Sistem Panca Indra. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 2(3), 50-53. doi:10.47861/jkpu-nalanda.v2i3.1014.
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Millenial Education*, 3(1), 01-10. journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME.
- Branch. 2009. *Intructional design the addie approach*. Springer New York Dordrecht Heidelberg: London.
- Hanum, A., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kodular Berbasis Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa Bagi Kelas 4 Sd. *Academy of Education Journal*, 14(2), 494-505. doi:10.47200/aoej.v14i2.1761.
- Harmila, H., Fetriyah, U. H., & Nito, P. J. B. (2023). Permainan puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(3), 581-590. doi:10.26714/jkj.11.3.2023.581-590.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2021) Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar.
- Kurniawan, D. S., Mahmudah, E. A., & Riyadi, R. (2024). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 pada materi panca indera pendengaran. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 190–195. doi:10.20961/shes.v7i4.97091.
- Kurniawati, Nani. (2023). *Sistem Panca Indra Manusia*. Bandung: Angkasa.
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7-14. doi:10.55732/ner.v1i1.995.

- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. (2024). Media Pembelajaran sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Jurnal Bionatural*, 11(2), 76-83. ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio.
- Marzuki, N., Fatmawati, F., Amin, N. F., dkk. (2023). Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), 2101-2114. doi:10.56799/jim.v2i6.1579.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Purba, N., & Sarminta. (2021). Media Visual 3 Dimensi (3d) Dan Pembelajaran Menulis Dalam Menunjang Profesionalisme Guru. *SKYLANDSEA PROFESIONAL Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Teknologi*, 1(2), 205-208. jurnal.yappsu.org/index.php/skylandsea/article/view/40.
- Novianti, R. (2022). Model Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Mata Pelajaran IPA. *JPB-Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(2), 16–23. doi:10.55719/jpb.v2i2.550.
- Pranata, R., Hariati, E., & Ramadhan, N. (2024). Pengaruh Media Puzzle pada Materi Pecahan di SD PAB Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2022/2023. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 3(1), 128-133. doi:10.57251/multiverse.v3i1.1570.
- Pratama, D., Maulana, S. P., & Valentino, B. (2025). Pengembangan Media Puzzle Edukatif Sebagai Sarana Pembelajaran Nilai-Nilai Demokrasi Bagi Siswa SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 858-862. doi:10.59435/menulis.v1i6.457.
- Purnamasari, P., Bariah, O., & Riana, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijauiyyah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2027-2032. doi:10.31004/jpdk.v4i4.5683.
- Rohmah, N. S. (2022). Pengembangan Media Jumanik Pada Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV UPT SDN 25 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(08). ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/49272.
- Sari, E. M., & Mustika, D. (2025). Pengembangan Media Puzzle IPA Materi Metamorfosis Makhluk Hidup Kelas IV UPT SDN 023 Pandau Jaya: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 5188-5195. doi:10.31004/jerkin.v4i1.2336.
- Sari, L. D. W., Raharjo, M., & Rudiansyah, R. (2024). Penerapan Model TGT Berbantu Media Puzzel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 di SD Negeri 78 Palembang. *Indonesian*

Research Journal on Education, 4(4), 2778-2782.
doi:10.31004/irje.v4i4.1852.

Sekarini, N. N. (2022). Implementasi model pembelajaran STAD sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 327-332.
doi:10.23887/jear.v6i3.45863.

Silahuudin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI*. 4(2), 165-175. doi:10.70688/idaarotululum.v4i02%20Desember.244.

Sismulyasih, N., Wati, T. I., & Afifah, T. F. (2023). *Media pembelajaran SD*. Cahya Ghani Recovery.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunendar, Tatang. (2022). *Merancang Pembelajaran IPAS Di SD*. Yayasan Badan Perguruan Indonesia Winaya Utama Marganing Satya Dharma DCPGTK SD, SMP, SMA, SMK.

Utami, R. (2021). *Ensiklopedia Panca Indra Manusia*. CV. Angkasa.

Yunita, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Education and Creative Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Sdn Kademangan 02. *Primary Education Journals*, 2(1), 67–77.
doi:10.33379/primed.v2i1.1236.