

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arina, Dina. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 1 – Nomor 2, Program studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri. Diakses pada 28 juni 2022.
- Asvia, Azmi (2013). *Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal of elementary education volume 2 – nomor 2, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia. Diakses pada 30 Juni 2022.
- Bahar, & Risnawati (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa*. Jurnal pemikiran, penelitian, dan pengabdian masyarakat bidang pendidikan volume 9 – nomor 1, Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UNSA Makassar. Diakses pada 30 Juni 2022.
- Eklesiawati, A., & Liliana, S. (2016). *Penggunaan Puzzle Bangun Ruang untuk Mengembangkan Kemampuan Keruangan*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 591-598. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21698> diakses pada 29 Juni 2022.

- Elan, L Dindin Abdul Muiz, Feranis (2017). *Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri*. Jurnal PAUD AGAPEDIA Voume 1, Nomor 1 Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya. Diakses pada 29 Juni 2022.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang : Literasi Nusantara Abadi.
- Harmiati, H. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pembelajaran Matematika Realistik pada Siswa Kelas V.B SDN 340 Batu Sondat Kabupaten Mandailing Natal*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4083–4088. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3509>. Diakses pada 30 Juni 2022.
- Khomsoh, Rosiana (2013). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. *Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar Vol 1, No 2 PGSD FIP, Universitas Negeri Surabaya*. Diakses pada 30 Juni 2022.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Muslikah, Amirul. (2020). *Pengembangan Media Baper (Batang Perkalian) Pada Tema 2 Subtema 1 Lingkungan Bermain di Rumah Kelas 2 SD*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan , 2, 539-547*. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/362>. Diakses pada 30 Juni 2022.
- Putra, Nusa. 2012. *Research & Development*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.13(2),

Rima Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

Sanaky, Dr. Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sari, P. M., Purnamasari, I., & Baedowi, S. (2018). *Pengaruh Metode Problem Based Learning Berbantu Media Puzzle Bangun Datar 3 Dimensi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah*. *International Journal of Community Service Learning*, 2(4), 251–259. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v2i4.16243>. Diakses pada 29 Juni 2022.

Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung : Alfabeta.

Suryani, Nunuk.dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*: PT. Remaja Rosdakarya.

Wicahyaningrum, Jamilatun & Kurniawati, Wahyu (2016). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas III SD BANGUNJIWO*. PGSD, Universitas PGRI Yogyakarta. Diakses pada 30 Juni 2022.