

DAFTAR PUSTAKA

- dolph, R. (2023). *Pengembangan media puzzle menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN 060934 Kwala Bekala Medan Johor TP 2022/2023* (pp. 1–23).
- Alsedis Sidok, M., Dhema, M., & Anomeisa, A. B. (2023). Analisis instrumen tes hasil belajar matematika kelas V sekolah dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(4), 443–455. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i4.573>
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan media puzzle gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(20), 120–130.
- Ardi Isnanto, B. (2023). Pengembangan media video pembelajaran IPA proses fotosintesis untuk siswa kelas V SDN SN Pasar Lama 3 Banjarmasin. *Detikproperti*, 4(2), 119–121.
- Arizka, S., & Sitepu, M. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran Pubal 3D (puzzle balok 3D) dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas 3 SD Swasta Qurrt A'Yun. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikultural*, 1(1), 50–63. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Awang, I. (2016). Kesulitan belajar IPA peserta didik sekolah dasar. *Vox Edukasi*, 6(2), 108–122.
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). Penerapan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 201–210.
- Dr. Muhammad Hasan, S. Pd., Milawati, M. Pd., Darodjat, M. A. I., Khairani Harahap, T., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. <http://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Ekonomi, F., & Attahiriyah, U. I. (2017). Validitas isi: Tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Psikologi*, 2(2), 169–178.

- Hermawan, D. P., & Herumurti, D. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis augmented reality. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 3, 195–205.
- Hesti, H., Prafitasari, A., & Zunaidah, E. (2023). Penerapan media Book Widget untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XI di SMAN 2 Tanggul (materi sistem reproduksi). *Jurnal Biologi*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i2.1962>
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran bahasa Arab. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Ketut Herry Saptiawan, Suardika, G., & Rudita, M. (2021). Game edukasi puzzle pengenalan alat musik tradisional Bali berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 11(1), 1–6.
- Khasana, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan media monopoli dengan model Hannafin dan Peck mata pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 203–211.
- Khoerunnisa, S. (2018). Keefektifan media spotlight book dengan model SAVI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi*, 2(3), 248–257.
- Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan e-modul IPA bermuatan tes online untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73–79.
- 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>
- Made, N., Niriavidya, S., & Werang, B. R. (2023). Media komik digital berbasis kearifan lokal Tri Hita Karana. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 71–80.

Maesaroh, S., Prasetyowati, D., Nikmah, U., & Lestari, L. P. (2023). Peningkatan hasil belajar kognitif materi fotosintesis melalui model pembelajaran PBL berbantuan media Panpel kelas IVD SD Supriyadi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, November*, 2684–2692.

Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar sumber daya alam melalui media komik digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.23887/jipgsd.v9i1.34251>

Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen penilaian motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>

Nurhuda, W. A., & Hasanah, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis augmented reality materi fotosintesis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2806–2816.

Patmawati, D. K. P., Ngadino, & Karsono. (2012). Peningkatan pemahaman konsep fotosintesis dengan penggunaan media audio visual. *Jurnal Pendidikan IPA*, 3, 1–10.

Pertiwi, D. L., & Putra, L. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi interaktif materi fotosintesis kelas IV di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 3334–3346.

Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.

Rohani. (2020). *Media pembelajaran*. UINSU Repository. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&...>

Utami, K. H. D. (2024). Analisis penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam implementasi Kurikulum Merdeka oleh guru penggerak pada mata pelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 55–65.