

DAFTAR PUSTAKA

- Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147–152. <https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., & Wulandari, A. Y. R. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Natural Science Education Research*, 6(1), 112–121. <https://doi.org/10.21107/nser.v6i1.11527>
- Amelia, W., Marini, A., Nafiah, M., & Jakarta, U. N. (2022). Pengelolaan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JCP: Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 520–531. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2431>
- Andriawan, A., & Suparman. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Demonstrasi pada Mata Pelajaran Praktik Batu Kelas XI Jurusan Teknik Konstruksi Batu. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 3(3), 1–7. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/21282>
- Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., & Ernawati, A. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 25–37. <https://doi.org/10.30595/.v1i1.7929>
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). *Instrumen Pengumpulan Data*.
- Ardana, I. W., Astawan, I. G., Antara, P. A., Anggreni, N. M. D., Suarjana, I. M., Diputra, K. S., Antara, I. G. W. S., Parwati, N. K. M. R., Berliningrum, C., Maria Goreti Rini Kristiantari, Basilius Redan Werang, G. W. B., Darma, I. P. S., Widiani, N. K., I Nyoman Tri Esaputra, K. A. S. I. W., Wiyasa, I. K. N., Juniawan, I. M. E., Widiastuti, N. P. K., Dwiawati, K. A., Esaputra, I. N. T., Widiani, N. K., ... Wiguna, I. G. L. A. P. (2024). *Bunga Rampai Sekolah Berkarakter dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. In B. R. Werang (Ed.), Widina Media Utama.
- Ardana, I. W., Lasmawan, I. W., & Marhaeni, A. A. I. . (2013). Pengaruh Model Sains Teknologi Masyarakat (STM) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPS Siswa SD di Desa Kalibukbuk. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(2).
- Ardana, I. W., Sudirtha, I. G., & Wahyuni, D. S. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Interactive Conceptual Instruction (ICI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Jaringan Komputer Pada Siswa Kelas X / TKJ SMK TI Bali Global Singaraja. *Karmapati*, 2(3), 500–504.

<https://doi.org/10.23887/karmapati.v2i3.19659>

Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*.

Ariyanti, M. Y., & Ahsani, E. L. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle Bangun Datar* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 60–69.

Astuti, P. H. M., Margunayasa, I. G., & Suarjana, I. M. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kolaboratif pada Mata Pelajaran Matematika Topik Kubus dan Balok. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 269–271. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.18331>

Ayuningsih, N. P. M. (2020). Validitas Isi Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, 5(1), 54–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.36294/jmp.vxix.xxx>

Dewi, S. K., Suarjana, M., & Sumantri, M. (2014). Penerapan Model Polya untuk Meningkatkan Hasil Hasil Belajar dalam Memecahkan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10.

Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>

Dwirahayu, G., Halpiani, M., & Kustiawati, D. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Aljabar Melalui Pembelajaran Schema-Based Instruction dengan Strategi Fops. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(2), 105. <https://doi.org/10.24853/fbc.5.2.105-116>

Dzikri, A., Hadi, N. S. A., Susilawati, S., & Rahmasari, S. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 1(2), 96-107.

Erşen, Z. B., & Ergül, E. (2022). *Trends of Game-Based Learning in Mathematics Education: A Systematic Review*. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 9(3), 603-623

Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

Faradisha, P. T. D., & Ambara, D. P. (2022). Permainan *Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif* Untuk Menstimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 153-162.

Febriyanti, B., Suarjana, I. M., & Bayu, G. W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Gugus VII Kecamatan Buleleng.

INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 3(3), 12–23.

- Hasibuan, E. H., & Masitah, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Pemberian Tugas Rumah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 18 Sunggal. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(December 2021), 25–36. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v3i1.207>
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809–1815.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, H. (2025). Pengembangan Flashcard Berbasis Augmented Reality Melalui Model Addie Guna Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 22(1), 35–40.
- Hingide, M. N., Mewengkang, A., & Munaiseche, C. P. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Platform Android Pada Mata Pelajaran PPKn SMK. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 557–566. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i5.2922>
- Ilhami, S., Fitri, R., D., R., Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran *Puzzle*. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 611–619. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.8482>
- Laili, L. N., Wati, M. S., Ramadhianti, S. A., & Subiyantoro, S. (2019). Pengembangan *Puzzle* Trigonometri untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.324>
- Melyaningsih, N. W., Sugiarta, I. M., & Ardana, I. M. (2021). Efektivitas model problem based instruction berbantuan Jigsaw Puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa Kelas VII SMP N 2 Banjarangkan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 10(2), 61–70.
- Metriyani, N. L., Jayanta, I. N. L., & Suarjana, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berorientasi Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2), 169–178. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.702>
- Muliani, D. S., Makkasau, A., & D, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN 23 Takku Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep. *Global Journal Teaching Professional*, 1(1), 192–206. <https://doi.org/DOI.10.35458>
- Musabihatul, K., & Mijahamuddin, A. (2020). Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan untuk Siswa Kelas IV

- Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 3(2), 102–106.
<https://doi.org/doi.org/10.31764/elementary.v3i2.2431>
- Nabil, N. R. A., Wulandari, I., Yamtinah, S., Ariani, S. R. D., & Ulfa, M. (2022). Analisis Indeks Aiken untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(2), 184–191.
- Nariswari, A. A. S. R., & Wiyasa, I. K. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD melalui Model Kooperatif TGT Berbantuan Crossword Puzzle. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 480–488.
- Nasution, T. K., & Surya, E. (2016). Penerapan Teknik Jarimatika Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Bilangan. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), 136–147.
<https://doi.org/10.30738/.v4i2.442>
- Parwati, N. K. D. E., Suarjana, I. M., & Jayanta, I. N. L. (2024). E-Evaluation in Ethnomathematics-Based Learning with the Gasing Method to Improve Numerical Literacy and Metacognitive Abilities. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(4), 752–760.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84.
<http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>
- Pratiwi, A., Disurya, R., & Tanzimah. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Hitung Perkalian Kelas III SD Negeri 17 Rantau Bayur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 89–101.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9249>
- Purnamasari, T. P., Bariah, O., & Riana, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* dalam Membaca Huruf Hijiyyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 11438–11444. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5683>
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254
- Putra, I. P. A. A., Werang, B. R., & Utami, K. H. D. (2025). Puzzle Game Learning Media Based on Bookwidgets to Improve Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students on Photosynthesis Process Material. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(2), 279–286.
- Putri, C. A. (2023). Model Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Transisi Kurikulum Merdeka. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 95–105.
- Putri, K. P. C., Suarjana, I. M., & Bayu, G. W. (2023). Balinese Culture-Based Digital Comic Learning Media for Strengthening Pancasila Student Profiles for Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(2), 305–314.

- Putri, P. S. S. A., & Ambara, D. P. (2025). Interactive Crossword Learning Media Based on Problem Based Learning Magnet Material in IPAS Class V Elementary School. *Journal of Education Technology*, 9(2), 433-445.
- Putri, sendi annisa, Destiniar, & Sunaedi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1707–1715. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5553>
- Ragin, G., Refando, A., & Utami, D. C. (2020). Implementasi Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i1.535>
- Ramlah, A., Abadi, A. P., Aisyah, D. S., Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2023). *Digital Puzzle Worksheet for Identifying Metacognition Level of Students: A Study of Gender Differences. European Journal of Educational Research*, 12(2), 795-810.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan asesmen pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334-4339.
- Russo, J., Kalogeropoulos, P., Bragg, L. A., & Heyeres, M. (2024). *Non-digital Games That Promote Mathematical Learning in Primary Years Students: A Systematic Review. Education Sciences*, 14(2), 200.
- Rusydiyah, E. F. (2020). Media Pembelajaran Problem Based Learning. In *Emergency Medicine Journal* (1st ed.). Gedung Percetakan UIN Sunan Ampel Surabaya. http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/1025/1/Evi_Fatimatur_Rusydiyah_Media_pembelajaran_problem_based_learning.pdf
- Saryanti, E. (2022). Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan Biasa pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.20961/jpd.v10i2.69691>
- Savitri, L. A. T., Agustika, G. N. S., & Sutyaningsih, A. A. A. D. (2025). Student Teams Achievement Division (STAD) Learning Model Assisted by Whole Number Puzzle Media to Enhance Mathematical Knowledge Competence. *Mimbar Ilmu*, 30(2), 232-239.
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Setiarini, N. P. D., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2024). Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 435-443.
- Setiowati, S. (2023). Implementasi Metode BSB 3P (Pembelajaran Papan Pintar) Matematika pada Kreativitas Siswa SDN Bareng 1 Nganjuk. *Sains Data Jurnal Studi Matematika Dan Teknologi*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.52620/sainsdata.v1i1.4>

- Sihombing, J. M., Syahril, & Manurung, U. S. (2023). Kesulitan Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 1003–1016. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1177>
- Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 23. <https://doi.org/https://doi.org/10.32533/07102.2023>
- Siregar, L. N. K., & Tambunan, E. T. N. (2024). Efektivitas media *Puzzle* Rubik untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 615–628.
- Sitohang, R. D., Purba, N., & Saragih, S. T. (2023). Pengaruh Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Sub Tema III Pertumbuhan Hewan Kelas III di UPTD SD Negeri 122365 Pematang Siantar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 9031–9043. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7521%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/7521/5131>
- Sogen, D. E., Lawotan, Y., & Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD Inpres Belang. *Journal on Education*, 5(3), 6492–6599. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1436>
- Solehah, N. F., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Efektivitas Media *Puzzle* Penjumlahan Berbasis Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan Pada Peserta Didik Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 457–467.
- Suarjana, I. M., Handayani, N. L. P., & Yudiana, K. (2022). Dakota (Dakon Matematika) sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Cacah pada Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5063–5072. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7230>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana *Puzzle* Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i1.6952>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208, 208–216.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Utami, R. W., Endaryanto, B. T., & Djuhartono, T. (2018). Kemampuan Peserta

- Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(3), 187–192. <https://doi.org/dx.doi.org/10.30998/fjik.v5i3.2719.g2096>
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Febrianni, R., Rawa, N. R., Saija, L. M., & Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika* (I. S. Mustasyrifah (ed.); 1st ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wakit, A. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Perkalian Studi Kasus Kesulitan Siswa Kelas IV SD. *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 8(1), 80–87. <https://doi.org/10.32938/jipm.8.1.2023.80-87>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Windani, I., Samron, Arua, A. La, & Safarudin. (2023). Meningkatkan Penguasaan Konsep Bilangan Bulat dengan Menggunakan Metode GASING (Gampang, Asyik, dan Menyenangkan) pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Batulo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 19181–19192.
- Wiyono, M., Solihin, F., & Putro, S. S. (2018). Aplikasi Penilaian Kuliah Kerja Nyata Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Rating Scale. *Rekayasa*, 10(1), 23. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v10i1.3601>
- Wulandari, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Siswa Kelas III SDN 39 Cakranegara Ajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology*, 13(1), 104–116.
- Yuni Sahara, E., Vitoria, L., & Ahadin. (2023). Pengembangan Media Puzzle Bilangan untuk Pembelajaran Perkalian dan Pembagian di Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 363–369. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71874>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zulfah, Z., Akbar, B., & Abdullah, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Observasi terhadap Kemampuan Klasifikasi Siswa Kelas X SMAN 7 Bekasi. *Al-Nafis: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.46339/al-nafis.v1i1.579>