

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung, (1), 97–104.
- Anas M. Tahir. (n.d.). Deep Learning for Reliable Classification of COVID-19, MERS, and SARS from Chest X-ray Images. <https://doi.org/org/10.1007/s12559-021-09955->
- Andina Halimsyah Rambe, N. D. H. (2021). PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KARAKTERISTIK HIDUP HEWAN DI KELAS IV SDN 106814 TEMBUNG KECAMATAN PERCUT SEI TUAN KABUPATEN DELI SERDANG. *GARUDA*, 11(3).
- Aqib, A. I., Ijaz, M., Anjum, A. A., Malik, M. A. R., Mehmood, K., Farooqi, S. H., & Hussain, K. (2017). Antibiotic susceptibilities and prevalence of Methicillin resistant *Staphylococcus aureus* (MRSA) isolated from bovine milk in Pakistan. *Acta Tropica*, 176, 168–172. <https://doi.org/10.1016/j.actatropica.2017.08.008>
- Aqib, A. I., Ijaz, M., Durrani, A. Z., Anjum, A. A., Hussain, R., Sana, S., ... Ahmad, S. S. (2017). Prevalence and Antibioqram of *Staphylococcus aureus*, a Camel Mastitogen from Pakistan. *Pakistan Journal of Zoology*, 49, 861–867. <https://doi.org/10.17582/journal.pjz/2017.49.3.861.867>
- Arhayu, A. F., Yurniwati, & Fahrurrozi. (2021). Pengembangan modul bangun datar berbasis paikem untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(84), 61–71.
- Badi'ah, Z. (2021). Implikasi Teori Belajar Kognitif J. Piaget dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Audiolongual. *Innovative Education Journal*, 3(1), 77–90.
- Budi Riyowati, N. I. F. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI ENSIKLOPEDIA BATIK INDONESIA BERBASIS ANDROID. <https://doi.org/org/10.31294/evolusi.v7i1.5584>
- Diana, M., Netriwati, N., & Suri, F. I. (2018). Modul Pembelajaran Matematika Bernuansa Islami dengan Pendekatan Inkuiri. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 7. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1906>

- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan media animaker(maharani ika fajarwati) 1. *EL- Muhibb Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5, 1–11.
- Fajriyah, R. Z. (2021). Teori Humanistik Kebutuhan Maslow dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar (Analisis Artikel Jurnal Sinta 2-6), 4, 893–898.
- gosachi. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD LAB SINGARAJA. *Undiksha Repository*.
- Hanifah, N. (2014). PERBANDINGAN TINGKAT KESUKARAN , DAYA PEMBEDA PELAJARAN EKONOMI, 6(1), 41–55.
- haryono. (2020). ragam metode penelitian kualitatif komunikasi.
- Hidayatullah, M. S., Sulianto, J., & Azizah, M. (2019). Analisis Kemampuan Penalaran Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, 2(2), 93–102.
- Indadihayati, W. (2020). Sistem Informasi Model Supervisi Klinik Berbasis. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 4(2), 122–130.
- Ismail Ismail, Hasan Hasan, & Musdalifah Musdalifah. (2018). Pengembangan Kompetensi Mahasiswa Melalui Efektivitas Program Magang Kependidikan. *Jurnal Pendidikan, Vol 2 No 1*.
- Istiqomah, Q., & Nurulhaq, C. (2021). Perbandingan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa antara Model Pembelajaran Discovery Learning dan Ekspositori. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 135–144. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i1.884>
- Jumari, A., Yudha, C. S., Widiyandari, H., Lestari, A. P., Rosada, R. A., Santosa, S. P., & Purwanto, A. (2020). SiO₂/C Composite as a High Capacity Anode Material of LiNi_{0.8}Co_{0.15}Al_{0.05}O₂ Battery Derived from Coal Combustion Fly Ash. *Applied Sciences*, 10(23), 8428. <https://doi.org/10.3390/app10238428>
- Kartikasari, C. P., Hunafa, U., & Altaftazani, D. H. (2018). Penerapan Model

- Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *E-Jurnal Mitra Sains*, 4(2), 54–61.
- Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, & Putu Rahayu Ujianti. (2014). PENERAPAN METODE BERMAIN PUZZLE GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENTUK. *Pg Paud*.
- Kurniasih, I. N., Keilitz, J., & Haag, R. (2015). Dendritic nanocarriers based on hyperbranched polymers. *Chemical Society Reviews*, 44(12), 4145–4164. <https://doi.org/10.1039/C4CS00333K>
- Muna, D. N., & Afriansyah, E. A. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Kancing Gemerengcing dan Number Head Together. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 169–176. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.272>
- Nani, D. A., Ahluwalia, L., & Novita, D. (2021). PENGENALAN LITERASI KEUANGAN DAN PERSONAL BRANDING DI ERA DIGITAL BAGI GENERASI Z DI SMK PGRI 1 KEDONDONG. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1313>
- Nur Huda, M. (2018). pengaruh Iklan, Harga dan Keunikan Asosiasi Merek terhadap Omzet Penjualan. *JMK (Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan)*, 3(38), 42–48.
- Nuraeni, N.-, Mulyati, E. S., & Maya, R. (2018). ANALISIS KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS DAN TINGKAT KEPERCAYAAN DIRI PADA SISWA MTs. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 975. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i5.p975-983>
- Ofianto, O., & Ningsih, T. Z. (2021). Pengaruh Model Value Clarification Technique (VCT) dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Karakter Siswa SMA Negeri 1 Sungai Penuh. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 12(1), 58. [https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12\(1\).58-64](https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12(1).58-64)
- POHAN, N. L. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SDN. *DIGITAL*

REPOSITORY.

- Pratiwi, D., & Al-washliyah, U. M. N. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Materi Perkalian Di Kelas III Madrasah Ibtidaiah, *1*(2), 65–72.
- purnamasari. (2022). Challenges in the diagnosis of insulin resistance: Focusing on the role of HOMA-IR and Tryglyceride/glucose index. <https://doi.org/org/10.1016/j.dsx.2022.102581>
- Rachmanelli. (2017). ANALISIS AREA GEMPA BUMI DI PROVINSI LAMPUNG DENGAN METODE SPATIAL AUTOREGRESSIVE (SAR). *Pendidikan Matematika*.
- Rahmanelli. (2007). EFEKTIVITAS PEMBERIAN TUGAS MODEL MEDIA ,"PUZZLE" DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PENGETAHUAN REGIONAL MAHASISWA JURUSAN GEOGKAF. *Jurnal Pendidikan*.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin. *Jurnal Alhadharah*, *17*(33), 81–95.
- Rinaldi & Afriansyah, (2019). (2019). Perbandingan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa antara problem centered learning dan problem based learning. *Matematika Dan Pendidikan Matematika*.
- Rindi Arti Defi, Zainul Abidin, S. S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Game Materi Gaya untuk Kelas IV Sekolah Dasar. <https://doi.org/10.17977/um038v4i42021p329>
- Riwanto, M. A., & Budiarti, W. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD LEARNING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOL INTEGRATED, *6*, 71–82.
- Rokhmat Subagiyo. (2017). Metode penelitian ekonomi islam: konsep dan penerapan e.
- rosdijati. (2017). STRATEGI PENINGKATAN MUTU DALAM MENINGKATKAN LAYANAN PENDIDIKAN.
- rosmijati. (2012). panduan pakem.
- Sadiman. (2019). SPARKOL VIDEOSCRIBE SEBAGAI MEDIA

PEMBELAJARAN. *INSPIRATIF PENDIDIKAN*, 08.
<https://doi.org/org/10.24252/ip.v8i2.12412>

Sendi Annisa Putri, Destiniar Destiniar, & Sunedi Sunedi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.
<https://doi.org/org/10.31004/jpdk.v4i4.5553>

Shiddiq Sugiono. (2020). Industri Konten Digital Dalam Perspektif Society 5.0 (Digital Content Industry in Society 5.0 Perspective). *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi*.
<https://doi.org/org/10.17933/ip.tekkom.22.2.2020.175-191>

Silviana, S., & Maryati, I. (2021). Kemampuan Representasi Matematis Siswa Melalui Model Problem Based Learning dan Probing Prompting Learning. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 303–314.
<https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.903>

sudjana, & riva'i. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *PANCAR (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*.

sudjana, & rivai. (2015). PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER DALAM PEMBELAJARAN. *Pendidikan Budaya*.
<https://doi.org/org/10.36928/jpkm.v7i2.35>

Sukadana, G. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi pada Anak Usia Toddler.
<https://doi.org/org/10.36474/caring.v4i1.171>

Sundayana. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Sikap Siswa terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe AIR dan Probing-Prompting. *Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/org/10.31980/mosharafa.v5i3.420>

Sundi, V. H., Astriani, L., Irawan, B., Sari, M. Y., & Kartika. (2019). ELSE (Elementary School Education Journal). *Elementary School Education Journal*, 3(1), 93–103.

Syafitri, E., Armanto, D., & Rahmadani, E. (2021). AKSIOLOGI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (Kajian Tentang Manfaat dari Kemampuan Berpikir

- Kritis). *JOURNAL OF SCIENCE AND SOCIAL RESEARCH*, 4(3), 320.
<https://doi.org/10.54314/jssr.v4i3.682>
- Tanvir, E. M., Hossen, M. S., Hossain, M. F., Afroz, R., Gan, S. H., Khalil, M. I., & Karim, N. (2017). Antioxidant Properties of Popular Turmeric (*Curcuma longa*) Varieties from Bangladesh. *Journal of Food Quality*, 2017, 1–8.
<https://doi.org/10.1155/2017/8471785>
- Waluyo, D., Prabandari, E. E., Pramisandi, A., Hidayati, D. N., Chrisnayanti, E., Puspitasari, D. J., ... Nozaki, T. (2021). Exploring natural microbial resources for the discovery of anti-malarial compounds. *Parasitology International*, 85, 102432. <https://doi.org/10.1016/j.parint.2021.102432>
- Yulistianti, H. D., & Megawati, E. (2019). ANALISIS INSTRUMEN TES HIGHER ORDER THINKING, 13(1), 41–54.
- Yusup, F. (2018). UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN KUANTITATIF. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.
- Zuhriah, M., & Maharani, N. K. (2022). Pengaruh Corporate Social Responsibility Disclosure Terhadap Profitabilitas Dan Nilai Perusahaan. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(2), 703.
<https://doi.org/10.35931/aq.v16i2.934>