

DAFTAR RUJUKAN

- Suharsimi, A. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, F.N. (2015). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Visual pada Siswa Kelas VB SDN Grisikdrono 03 Semarang*. Skripsi. Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang.
- Alfian, I.F., S.Linuwih & Sugiyanto. (2015). Efektivitas Pembelajaran Model PBL Menggunakan Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel IPA Kelas VII. *Journal of Physics Education*, 4(2), 50-54.
- Dewi, S.C. (2013). *Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA di kelas IVB SDN Tambakkaji 04*. Skripsi. Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang.
- Fitriana, R. (2014). *Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Rendeh Pada Keberagaman Budaya Bangsaku*. Skripsi. UNPAS Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Fauzia, H.A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 7 (1), 43-45.
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014) *Pendekatan Saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Helma, H., & Edizon, E. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Untuk Penerapan Bahan Ajar Kontekstual Mengintegrasikan Pengetahuan Terkait Dan Realistik. *Jurnal Eksakta Pendidikan* 1 (1), 86.
- Ihsana E. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Jelle, B. (2017). "Reviewing The Learning Process Through Creative Puzzle solving". *International Journal Of Creative Education*, 10.4236 / ce. 2017. 813137, 2009-2035.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Iplementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniasih, Imas & Berlin S. (2014). *RPP*. Yogyakarta: Kata Pena

- Kemendikbud. 2014. *Konsep Pendekatan Scientific*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lestari, N.K.A.S., Raga, I.G. & Sudatha, I.G.W. (2014). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Pengenalan Bilangan. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 32-50.
- Lestari, S. (2014). Pembelajaran Kontekstual Bermedia Objek Nyata Pada Perkalian dan Pembagian untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. Vol.2 No. 4
- Lismaya, L. (2019). *Berpikir Kritis dan PBL (Problem Based Learning)*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). *Problem based learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (1), 924–932.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Offirston, T. (2014). *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusmono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Rumakhit, N. (2017). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. *Jurnal Simki-Pedagogia*, 1(2).
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Raresik, dkk. (2016). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Gugus VI. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 4 (1), 1-11.
- Rerung, I. L. (2017). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi usaha dan energi. *Jurnal ilmiah pendidikan fisika*. Halaman 49.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta. Kencana

- Slameto. (2015). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- Sobirin. (2018). *Kepala Sekolah, Guru, dan Pembelajaran*. Bandung: Nuansa.
- Suhardjana, A. (2008). *Pengenalan Bangun Ruang Dan Sifat-Sifatnya Di SD*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika
- Sastrawan, K.M., Zulaekha, S. & Putra, D.B.K.N.S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran PBL berbantuan Media Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus 2 Tampaksiring Gianyar. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 9-25.
- Ricardo., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(1), 90.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–53.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta
- Susanto. A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Vera, K., & Wardani, K. W. (2018). Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Pada Siswa Kelas IV SD (Vol. 1, Issue 2).
- Widiasworo, E. (2017). *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: In Media.

- Yamin, M. (2013). *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group
- Yurniwati. 2019. *Pembelajaran Aritmatika*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zakaria, R., Lihawa, F. & Zainuri, A. (2012). Pengaruh Media Games Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Siklus Bantuan. *Jurnal Fisika*, 1(1), 9-17.