

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, R. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Pada Materi Upaya Perlindungan Hewan di Kelas IV SD Negeri 222 Palembang.
- Anugraheni, I., & Kristin, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kurikulum 2013 di Kelas IV Tema 9 Subtema 1. *Article Info*.
- Arif, Y. (2017). PENERAPAN VIDEO SEBAGI MEDIA PEMBELAJARAN. *Seminar Nasional Pendidikan*, 234-237.
- Arifin Zaenal Afif, F. N. (2023). Pemanfaatan Model Think talk Write Berbantu Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis di Kelas V SDN Purwosari. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 15-16.
- Arifin, z. a., & Fajrie, N. (2023). Pemanfaatan Model Think Talk Write Berbanru Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis di Kelas V SDN Purwosari 01. *Jurnal Wahana Ilmiah Pendidikan*, 16.
- Binti, M. (t.thn.). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru "Cope"*.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model:" *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1):35–42. doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- Choiriyah, A. (2017). Model pembelajaran langsung dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. *google schollar*, 47-82.
- Citra, A. H., & Erna, Y. (2018). Penerapan Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan*, vol 8, 1-15.
- Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD. *jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 07(01), 1-10.
- Farida, N. K. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Dalam N. Farida, *Pembelajaran IPA SD* (hal. 9). Jl.Bandara Eltari Blok VE 03, Cemorokandang, Kota Malang: Ediide Infografika.
- Faurenda Nahdia, A. M. (2022). Keefektifan Model Think Talk Write Pada Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas VI SD Negeri 05 Rambang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Gina, A., & Roy, E. (2022). penggunaan aplikasi capcut untuk meningkatkan keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMPN 4 Jampang Tengah Kabupaten Sukabumi. *jurnal pendidikan*, 02(02), 48-53.

gina, A., & Roy, E. (t.thn.). penggunaan aplikasi capcut untuk meningkatka.

Hasan, H. (2020). Pengaru Media Puzzle Terhadap Kemampuan Logika Matematika Anak DI Taman Kanak-kanak Aisyah Buatalul Athfal.III Cabang karungkul Kota Makkasar. *Jurnal of Education Language Teaching and Science*, 4.

Hastutik, W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran TTW Untuk Meningkatkan Kopetensi siswa Menulis Teks Deskriptif. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat*.

Hastutui, W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran TTW (THINK-TALK-WRITE) untuk meningkatkan kopeteni siswa menulis teks deskriptif. *Jurnal Pengabdian Pendidikan (JPPM)*, 64.

Herlina, H. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Logika Matematika Anak di Tanaman Kanak-kanak Aisiyah Bustanul Athfal. III Cabang Karunrung Kota Makassar. *Journal of Education Language Teaching and Science*, 4.

Ida fitriyati, A. H. (2017). Jurnal Pembelajaran Sains. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama*, 27-34.

Innana, r. H. (2021). *Evaluasi Pembelajaran Teori dan Praktek*. Tahta Media Group.

Jamaris, M. (2015). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Kustandi, C., & Dedy, D. (2022). jakarta: KENCANA.

Kusumawati, N. (2022). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jawa Timur: CV. A E. Media Grafika.

Laili , N. A., & prastowo, A. Y. (2021). Pengembangan Media Puzzle Pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas Vdi SDN SIdodadi 3Garum Bilitar. *Patria Education Jurnal*, 47.

Manuarti Sri Adyani Ni Komang, P. M. (2021). Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-bagian Tumbuhan Pada muatan

Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Penelitian Pengembangan dan Pendidikan*.

mugianto, & Niam, F. (2022). Pengembangan Media Puzzle Jigsaw Guna Meningkatkan Hasil belajar Materi Sistem Pencernaaan Pada Manusia Siswa Kelas V. *Patricia Educational Journal*, 51.

Mugianto, N. F. (2022). Pengembangan Media Puzzle Jigsaw Guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V. *Patria Educantional*, 50.

Nana, H. (2021). Buku Ajar. Dalam *Model Model Pembelajaran SD* (hal. 1-128). Bandung: Tofani Multikreasi Bandung.

Naniek, K. (2022). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*.

Nastiti, S. H., Eka Putri, K., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Siklus HIdup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 48-57.

Novita sari Cerlin, M. F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran think talk write Berbantuan Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Lubang Buaya 04 Pagi. *JURNAL BASICEDU*, 02.

Nurhasana, & Sonya, S. (2018). Energi dan perubahannya. Dalam T. T. Kurikulum, *Energi dan Perubannya* (hal. 1-210). Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan.

Nurjannah, Y. F. (2022). Pengembangan Media Puzzle Bergambar Berorientasi Problem Based Learning pada Tema Cita-Citaku kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Pendidikan*, 222.

P. M. (2023, februari). Arifin Zaenal Afif, Fajrie Nur, Surachmi Sri. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 16.

Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. 2020. *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Lembaga Academic & Research Institute.

Rohmayati, M., Damayanti, D., & Rinata, N. (t.thn.). *Energi dan Perubahannya*. Jawa Barat: CV Arya Duta.

sadiman dalam Kustandi Cecep, D. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*.

Sadulloh, U. (2021). *PEDAGOGIK (Ilmu Mendidik)*. Bandung: ALFABETA, cv.

Samatoma (karwati dkk, 2. (Samatoma (karwati dkk,2018,p.337)). Samatoma (karwati dkk,2018,p.337). *Samatoma (karwati dkk,2018,p.337)*, Samatoma (karwati dkk,2018,p.337).

Setiawan, A. (2013). (Setiawan,2013,p.199. (*Setiawan,2013,p.199*, 199.

Sholikhah Ma'artus Jelita Danik, M. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kelas III Tema 6 "Energi dan Perubahannya" D Sekolah Dasar. *Progressive of Cognitive and Abitily*, 98-108.

Sugiyono. (2019). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Yogyakarta: Penerbit Alfabeta, Bandung.

sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. ALFABETA,cv.

Suryaman, & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan capcut untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar. *JurnaCakrawala pendasl*, 8(3), 841-850.

Sylvia, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Materi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1517.

Yunita Sri, S. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa.

Yunita, S., & Supriatna , U. (2021). Penggaru Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil belajar siswa. 2001.