

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Susi. (2021) “Penerapan Media Pembelajaran QR Code Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi”. Jurnal Nalar Pendidikan. Vol. 9, No. 1. 2021.
- Aisa, S. (2018). Implementasi Media Gambar dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI. Roudlotul Mustarsyidin Keputran Bakalan Purwosari Pasuruan. *Maifhum*, 3(2), 149-164.
- Aisha, Syafitri, Hermansyah, Amir, & Elvinawati, Elvinawati. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga dan Media *Puzzle* di Kelas XI SMAN 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2).
- 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(2), 120-130.
- Anggara, Prasetya. 2015. Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Menggunakan Media Audio visual Film Dokumenter si Bolang Siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 5 Tarakan. Dari fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Borneo Tarakan.
- Aryani, I. (2018). Keefektifan Media *Puzzle* Gambar dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Aryani, I. (2018). *Keefektifan Media Puzzle Gambar Dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Asrori, M., & Indihadi, D. (2018). Penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi di SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 1-9.
- Astuti, L. (2023). Pemanfaatan YouTube Lista Tsurayya dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks Siswa SMAN 5 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran

- 2022/2023 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Aulianisa, N. Z. (2022). Pengembangan Media *Puzzle* Strategi Make A Match Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Axelino, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *QR Code* pada Materi Volume Bangun Ruang dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Clivan, T., Sugiarso, B. A., & Sinsuw, A. A. (2019). Aplikasi Website Perpustakaan Berbasis QR-Code. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 1-8.
- Dalman. (2018). *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers.
- Ekaningtiass, P., Fitriani, H., Nurudin, M. N., & Akhadiyah, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berdiferensiasi berbasis teknologi pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP. *Journal on Education*, 6(1), 841-847.
- Fadholi, A., & Mahmud, M. Y. (2024). Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Mahdaliyah Kota Jambi. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 151-174.
- Famela, I., Indihadi, D., & Apriliya, S. (2016). Pengaruh media *puzzle* gambar terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 33-44.
- Famela, I., Indihadi, D., & Apriliya, S. (2016). Pengaruh media *puzzle* gambar terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 33-44.
- Ginting, E. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi. *Journal of Education Action Research*, 4(2)

- Gulo, C., Maruao, H. H., Tafonao, F., Faom, P. F. G., & Riana, R. (2025). Efektivitas Pemanfaatan Teknologi Berbasis Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Visual di Era Digital. *Jurnal Education And Development*, 13(1), 500-504.
- Halimah, N. N. (2021). Pengembangan *puzzle* berbasis augmented reality untuk penanaman nilai Pancasila bagi siswa Kelas 4 SD IT. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, X (5), 495-507.
- Hanafiyah, H., & Supardi, S. (2016). Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 3(2), 139-139.
- Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran guru dalam memotivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran jarak jauh. *Research and development journal of education*, 7(1), 193-204.
- Hardiyanto, E., & Tjahjo, T. W. (2021). Studi Literatur Pemanfaatan QR-Code sebagai Alternative Jalur Promosi Layanan PST BPS Provinsi Jawa Timur. *Jikostik-Jurnal Ilmiah Komputasi dan Statistika* e-ISSN: 2807, 3657.
- Hasmira. (2018). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Melalui Penggunaan Media Gambar Seri. *PiJIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* Vol. 1, No. 1,
- Hastuti, W. (2017). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup. *Jurnal Pena*, 4(1), 679–687.
- Husna, N., Sari, S. A., & Halim, A. (2017). Pengembangan media *puzzle* materi pencemaran lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1).
- Imania, K. A. N., Purwanti, Y., Bariah, S. H., Bhakti, D. D., & Septiani, V. (2025). Pengembangan e-modul berbasis flipbook pada materi aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika di SMPN 6 Garut. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 79-98.
- Isma, A. H. (2021). Penggunaan Media Video Akun TikTok Pojoksatu. Id dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII 5 MTs Negeri 8 Jakarta Barat Tahun Pelajaran 2020/2021 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA).

- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Juniayanti, Susila, D., Komang Dedik. (2022). Efektivitas Penggunaan Media PECS untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Autis di SLB Negeri 1 Gianyar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 1.
- Keraf G. (2007). *Diksi dan Gaya Bahasa*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2007)
- Kismayanti, N. P. E., Putra, I. P. A. A., Putra, K. A. A., & Madiya, I. W. (2023). Omar-Card: Teknologi Augmented Reality Pada Permainan Berbasis Kartu *Puzzle* Untuk Melestarikan Tradisi Omed-Omedan. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3, 463-483.
- Kustyarini & Sri, U. (2018) *Kiat Menulis Teks Prosedur*. Malang: Universitas Wisnuwardhana Malang Press (Unidha Press)
- Lasida, I. B. (2022). Keefektifan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Tarakan.
- Maharani, D., & Wahyuni, R. (2024). *Systematic Literature Review: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Audio-Visual*. *Jurnal Strategi Pembelajaran*.
- Mijianti Y. (2018). Penyempurnaan Ejaan Bahasa Indonesia, dalam *Jurnal* Volume 3, No.1, Februari 2018.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(1), 94.
- Nisah, A. (2020). Keterampilan Menulis Teks Prosedur dengan Penggunaan Media Film Bisu (*Silent Film*) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Noviastuti L., dkk. (2017). *Tata Bahasa Indonesia. Pedoman Lengkap, mudah, dan Praktis Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Araska Publisher, 2017)
- Nurdiansah, I. Penerapan Model Poe2we dengan Media Power Point Berbasis QR Code Dalam Pembelajaran Fisika SMA.

- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jejak Publisher.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan media *puzzle* dalam mengembangkan motorik halus anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 803-810.
- Panduwinata, L., Rosy, B., Rahmawati, F., & Kusdiyanti, H. (2022). Pelatihan Penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Qr-Code Bagi Guru MGMP OTKP Kota Surabaya. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 3(2.1 Desember), 1088-1095.
- Putri, V. P. Y. (2019). Penggunaan media video akun instagram 5. min. crafts terhadap kemampuan menulis teks prosedur pada peserta didik kelas VII smp kharisma bangsa *school of global education* tangerang tahun pelajaran 2019/2020 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Rahayu, R. (2019). Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Bontomarannu Kabupaten Gowa (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Ratih, A., Viza, R. Y., Ilahi, D. P., Utami, L., & Riau, U. S. (2024). Uji Validitas Instrumen Keterampilan Proses Sains Pada Materi Inovasi Bioteknologi Pada Fase F. *Jurnal Biogenerasi*.
- Riandita, L., Sanjaya, R., Muftachina, N., & Anggraeni, D. (2023). Implementasi Penggunaan QR Code Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Salafiyah Pekalongan. *Mozaic: Islam Nusantara*, 9(1), 15-28.
- Rianto, T. (2019). *CCM Cara Cepat Menguasai Bahasa Indonesia SMA dan MA Rangkuman Bahasa Indonesia SMA MA SBMPTN*. Bumi Aksara.

- Rusmini. (2018). Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. Skripsi pada Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- Sani Safitri, L. R., & Ardiyanti, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Windows Movie Maker pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 53-72.
- Sepriadi, S., & Akhriani, D. (2022). Pemanfaatan *Logbook QR Code* Berbasis *Google Form* Terhadap Kepuasan Penggunaan Laboratorium Pendidikan. *Integrated Lab Journal*, 10(02), 83-88.
- Septiani, Y. (2022). Efektivitas audiovisual berbantuan *QR-Code* dalam pembelajaran teks eksplanasi di SMKN 1 Simpang Rimba. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 306-311.
- Setiyawati, E., & Sholicahah, M. (2023). Effect of *QR Code Scan-Based 3D Puzzle Media on Learning Outcomes in Class V Science Learning in Elementary Schools*. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 18(1), 10-21070.
- Sholicahah, M., & Setiyawati, E. (2023). *Effect of QR Code Scan-Based 3D Puzzle Media on Learning Outcomes in Class V Science Learning in Elementary Schools*. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 18(1), 10-21070.
- Sobri. (2018). *Menulis Ilmiah*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Subarna, R. dkk. (2021) *Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, H. H & Lily, A. P (2023). *Keterampilan Membaca dan Menulis: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: K-Media.
- Sunarti, S. (2016). Keefektifan Penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar (Doctoral dissertation, Pascasarjana).

- Sunarti, S., & Dalle, A. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Gambar *Puzzle* dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(1), 18-25.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Edisi revisi. Angkasa: Bandung.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Wahyuni R (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Bahasa Indoensia Kelas IV di SD/MI. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intang Lampung.
- Winarti, Y. (2019). Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Berbasis Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2018/2019. PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta.
- Wulandari, C. H., & Wijaya, H. (2023). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Pada Peserta Didik Kelas VII A MTs Negeri 14 Ciamis. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(3), 555-567.
- Yuniahans, P. D. W. G., Parlika, R., Arhinza, R. S., Majid, V. F., & Alifian, M. G. (2022). Uji validitas aplikasi si-book menggunakan SPSS dengan kombinasi metode r-tabel dan cohen's kappa. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 16(2), 121-133.
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999-2006.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian kuantitatif. *Jurnal tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 7 No. 1.