

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhamdu. (2016) *Analisis Statistik Dengan Program SPSS*. Palembang: Perpustakaan Nasional Katalog.
- Alti, Rahmi Mudia dkk. (2022) *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Amalia, Diah, dan Safrida Napitupulu. (2022) “Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam.” *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol.01 Nomor 2.
- Arikunto, Suharsimi. (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Astuti, Stevanus Budi Waluya, dan Mohammad Budi Asikin. (2020) “Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Musamus Journal of Primary Education*, 27–34. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i1.3117>.
- Azizy, A. Suciaty al. (2010) *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Buttner, Amy. (2013) *Aktivitas Permainan dan Strategi Penilaian Untuk Kelas Bahasa Asing*. Jakarta: PT. Indeks.
- Darmawan, Lutfi Andi, Fine Reffiane, dan Sunan Baedowi. (2019) “Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem.” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 3, no. 1 (5 Maret 2019): 14. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17095>.
- Hakim, Arif Rahman, dan . Nurrahmah. (2021) “Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif.” *Gravity Edu (Jurnal Pendidikan Fisika)* 4,no.1(30 April 2021): 35–38. <https://doi.org/10.33627/ge.v4i1.558>.
- Hasan, Muhammad dkk. (2021) *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

- Huliatunisa, Yayah, Elang Wibisana, dan Lensi Hariyani. (2020) “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pecahan Masalah.” *Indonesian Journal of Elementary Education (Ijoee)* 1, no. 1 (9 April 2020). <https://doi.org/10.31000/ijoee.v1i1.2567>.
- Jannah, Rodhatul. (2009) *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kristanto, Andi. (2016) *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Lestari, Ika dan Linda Zakiah. (2019) *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan. (2017) *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Lucia. *Belajar Dengan Heboh*. Yogyakarta: G-Medi, 2010.
- Maulidah, Agisna Najiah, dan Aslam Aslam Aslam. (2021) “Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD.” *Jurnal Mimbar Ilmu* Vol. 26, no. 2 (20 Agustus 2021): 281. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>.
- Mudjiran. (2021) *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Munandar. (2004) *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas anak sekolah Petunjuk Bagi Para Orang Tua dan Guru*. Jakarta: Grasindo.
- Munandar, Utami. (2014) *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, t.t.
- . (2012) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nisem. (2020) “Upaya Peningkatan Keterampilan menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle,” 2020. <https://journal.uny.ac.id/index.php/wuny/article/download/30949/13337>.
- Noviati, Pupung Rahayu. (2017) “Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang” Vol.1 (2017).

[https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden\\_age/article/download/2686/1954#:~:text=Menurut%20Rosdijati%20\(2002%3A%2034\),melatih%20anak%20untuk%20berpikir%20matematis%20](https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/download/2686/1954#:~:text=Menurut%20Rosdijati%20(2002%3A%2034),melatih%20anak%20untuk%20berpikir%20matematis%20).

Nurani, Yuliani, Sofiah Hartati, dan Sihadi. (2020) *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurlaela, Luthfiyah dan Euis Ismayati. (2015) *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Ombak.

Nurpratiwiningsih, Laelia dan Atikah Mumpuni. (2019) “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar” 01. <http://jurnal.umus.ac.id/index.php/kontekstual/article/download/52/34>

Permata, Rista Dwi. (2020) “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun,”. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pinus/article/download/14230/1602>.

Prastowo, Andi. (2019) *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Priadana, Sidik, dan Denok Sunarsi. (2021) *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.

Prima, Aurelia. (2016) *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*. Yogyakarta: Diva Press.

Rachmawati, Fauziah, Tjandra Kirana, dan Wahono Widodo. (2018) “Buku Ajar Interactive Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 2, no. 1 (9 Juli 2018): 19. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v2n1.p19-29>.

Rizkianto, Fauzan. (2018) “Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif Siswa,” 2018. <file:///C:/Users/acer/Downloads/27930-80456-1-PB.pdf>.

Sadirman, Arief. (2012) *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sairi, Andi Putra. (2020) *Media Pembelajaran Fisika dan Tutorial Animasi Flash*. Jakarta: Kencan.

- Salim, dan Haidir. (2019) *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2021) *Pembelajaran Berorientasi AKM Asesmen Kompetensi Minimum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setyosari, Punaji. (2020) *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sit, Masganti dkk. (2016) *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Medan: Perdana Publishing.
- Stevani, Ruth, dan Rusdiana Tamara. (2023) “Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah.” *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* Vol.2 Nomor2(2023).  
<https://journal.literasisains.id/index.php/sosmaniora>.
- Sugiyono. (2022) *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- . (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . (2017) *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: PT. Gramedia Kencana.
- Sujarweni, Wiratna. (2012) *SPSS Untuk Paramedis*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Suryabrata, Sumadi. (2016) *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Susanti, Wilda dkk. (2022) *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Siswono, Tatag Y.E. (2018). *Pelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Uloli, Ritin. (2021) *Berpikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Masalah*. Jember: CV. RFM Pramedia Jember.
- Uno, Nurdin. (2014) *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Wati, Ega Risma. (2016)*ragam media pembelajaran*. Surabaya: Kota Pena.
- Wulandari, Ayu. (2018) “Pembelajaran Pecahan Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Melatih Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* Vol.4, no. 1 (11 Januari 2018): 608. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n1.p608-617>.
- Yuliani, Rani. (2008) *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.
- Yunita, Sri, dan Ucup Supriatna. (2021) “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Syntax Idea* 3, no. 8 (20 Agustus 2021): 1999. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i8.1451>.
- Yuswatiningsih, Endang dan Hindyah Ike. (2017)*Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*. Mojokerto: STIKes Majapahit Mojokerto.