

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Asrori. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Anditiasari, Nungki, Emi Pujiastuti, dan Bambang Eko Susilo. "Systematic literature review : pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa." *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 12, no. 2 (2021): 236–48.
- Asni, Widiastuti, Istihapsari Vita, dan Afriady Dadang. "Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project Based Learning pada Siswa Kelas V SDIT LHI." *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2020, 1430–40.
- Astuti, Meylina, Rani Saputri, Dwi Noviani, Institut Agama, Islam Al-Qur'an, Al-Ittifaqiah Indralaya, Ogan Ilir, dan Sumatera Selatan. "Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Administrasi Dan Supervisi Pendidikan." *Jurnal Studi Islam Indonesia (JSII)* 1, no. 1 (2023): 167–76.
- Astutik, Leny Suryaning, Beti Istanti Suwandayani, dan Ulva Listya Agustin. "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 8, no. 1 (2020): 79–87. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12413>.
- Dalimunthe, Amirhud, Marwan Affandi, dan Eka Dodi Suryanto. "Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 17.

<https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>.

Elan, Elan, Dindin Abdul Muiz L, dan Feranis Feranis. “Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.” *Jurnal Paud Agapedia* 1, no. 1 (2017): 66–75. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>.

Fakhrurrazi, Fakhrurrazi. “Hakikat Pembelajaran Yang Efektif.” *At-Ta'fikir* 11, no. 1 (2018): 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.

Gustiani, Sri. “Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and its Alternatives.” *Holistics Journal* 11, no. 2 (2019): 12–22.

Hapsari, Sekar Tri, dan Eka Putri. “Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Tts) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 35 Bekasi.” *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 587. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.14932>.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, dan Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran*. Diedit oleh Fatma Sukmawati. *Tahta Media Group*. 1 ed. klaten: tahta media grup, 2021.

Hasriani. “Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sdn 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone,” Maret 2021. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19358>.

Ilmiah, Jurnal, dan Pendidikan Matematika. “PENGEMBANGAN MEDIA

PUZZLE UNTUK PEMBUKTIAN TEOREMA” 8, no. 1 (2020): 43–62.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31941/delta.v8il.953>.

Irawati, Deasy, Siti Masitoh, dan Mochamad Nursalim. “Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara sebagai Landasan Pendidikan Vokasi di Era Kurikulum Merdeka.” *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala* 7, no. 4 (2022): 1015–25.
<https://doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4493>.

Jamaludin, Ujang, Reksa Adya Pribadi, Gitta Zahara, Universitas Sultan, dan Ageng Tirtayasa Abstract. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alur Merdeka.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Juli* 9, no. 14 (2023): 710–16. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8186852>.

Kadir. *Statistika Terapan*. 3 ed. Bandung: Rajagrafindo Persada, 2019.

Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, dan Usep Setiawan. “Evaluasi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 18–32.

Kurniawan, I G. D, I M Sugiarta, dan G Suweken. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Geogebra Dengan Pendekatan Teori Van Hiele Pada Pokok Bahasan Nilai Maksimum Dan Minimum.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia* 8, no. 2 (2019): 122–32.
<https://doi.org/10.23887/jppm.v8i2.2850>.

Magdalena, Ina. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Diedit oleh Resa Awahita. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.

- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, dan Opan Arifudin. “Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–79. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.
- Muchyidin, Arif, Ahmad Hildan, dan Fidiana Amin. “Pengaruh Penguasaan Teorema Pythagoras Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal-Soal Garis Singgung.” *Jurnal Pendidikan Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, 2015, 55–62.
- Muhammad Naufal Faris, Saida Ulfa, Henry Praherdhiono Universitas. “Pembuktian Teorema Pythagoras Berbasis Visual.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (2019): 8–14. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index%0ATEKNOLOGI>.
- Nari, Nola, Yulia Akmay, dan Dewi Sasmita. “Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang.” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 7, no. 1 (2020): 44–52. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499>.
- Ngalimun, Haris Fadillah dan Alpha Ariani. *Perkembangan dan pengembangan kreativitas*. 1 ed. yogyakarta: Yogyakarta Aswaja Pressindo 2013, 2011.
- Nirmalasari, Dinar, Pinta Deniyanti Sampoerno, dan Makmuri Makmuri. “Studi Etnomatematika: Eksplorasi Konsep-Konsep Teorema Pythagoras Pada Budaya Banten.” *Teorema: Teori dan Riset Matematika* 6, no. 2 (2021): 161–72. <https://doi.org/10.25157/teorema.v6i2.5472>.

Nurhidayati, Euis. "Constructivism pedagogy in Indonesian education practice."

Indonesia Journal of Educational Counseling 1, no. 1 (2017): 1–14.

Rachman, Arif. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Diedit oleh Bambang Ismaya. 1 ed. karawang barat, 2024.

Rifai, Mas'ud, dan Erlina Prihatnani. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembuktian Teorema Pythagoras." *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2020): 41–60. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i1.953>.

Ritonga, Adelia Priscila, Nabila Putri Andini, dan Layla Iklmah. "Pengembangan Bahan Ajaran Media." *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)* 1, no. 3 (2022): 343–48. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.

S, Isran Rasyid Karo-Karo, dan Rohani. "MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN Oleh:" *AXIOM* 7, no. 1 (2018): 91–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

Setiawan, Lilis, Naniek Sulistya Wardani, dan Trifosa Intan Permana. "Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning" 8, no. 2 (2021): 163–71.

Shahidayanti, T, S Suparman, dan ... "Kebaruan Penelitian Model ADDIE di Dunia Pendidikan Matematika: Analisis Bibliometrika dan Pemetaan Informasi." *JKPM (Jurnal Kajian ...* 2682, no. 2 (2023): 343–52. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/15089>.

Siregar, Putri Regina, Mariam Nasution, dan Suparni. "Pengembangan Media

Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle Pythagoras dan Animasi PowerPoint untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa.” *JISER: Journal of Islamic and Scientific Education Research* 01, no. 01 (2024): 20–31.
<https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/SJPAI/index>.

Sugiyono. *Metode Penelitian*, 2019.

———. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA, CV, 2013.
https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf.

Suratiningsih, Suratiningsih. “Puzzle sebagai solusi peningkatan motivasi belajar siswa.” *At-Tarbawi* 13, no. 1 (2021): 16–27.
<https://doi.org/10.32505/tarbawi.v13i1.2710>.

Tampubolon, Budiman. “Motivasi Belajar Dan Tingkat Belajar Mandiri Dalam Kaitannya Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 5, no. 2 (2020): 34–41.
<https://doi.org/10.26737/jpipi.v5i2.1920>.

Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. 14 ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.

Waritsman, A. “Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa.” *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian* 1, no. 2 (2020): 124–29.

Yunita, Sri, dan Ucup Supriatna. “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA

PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA.” *Syntax Idea* 3, no. 8
(Desember 2021). <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>.