

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. In *Lantanida Journal* (Vol. 4, Issue 1).
- Anggraini Tondang, S. (2020). Meningkatkan Keterampilan Dalam Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Puzzle di Taman Kanak-Kanak Harapan Bunda Kota Jambi.
- Anisa, Lissimia, F., Fitri Satwikasari, A., & Dewi Nur, R. (2019). Pengenalan Rumah Tradisional Melalui Permainan Puzzle Pada Anak. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Ayu, K. D., Putri, P. C., & Dewi, C. (2023). Pengembangan Media Pagsara (Papan Magnetik Aksara) Melalui Modelling The Way Materi Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Baderan, J. K. (2018). Pengembangan Soal High Order Thinking (HOT) Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Melatih Keteramoilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VI SD.
- Diana, Y. M. S. (2016). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang.
- Erica, R. Mawmawi, & Miranda, D. (2021). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- Febriana, E. (2015). Profil Kemampuan Spasial Siswa Menengah Pertama (SMP) Dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Dimensi Tiga Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. In *Jurnal Elemen* (Vol. 1, Issue 1).
- Febtriko, A., & Puspitasari, I. (2018). Mengukur Kreatifitas dan Kualitas Pemrograman Pada Siswa SMK Kota Pekanbaru Jurusan Teknik Komputer Jaringan Dengan Simulasi Robot. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36341/rabit.v3i1.419>
- Goliah, M., Jannah, M., & Nulhakim, L. (2022). Komponen Kurikulum Pembelajaran Khususnya Pada Muatan 5 Bidang Studi Utama di SD.
- Handayani, R. (2023). Pengaruh Model Inquiry Laboratorium Terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Listrik Dinamis di SMA Negeri 1 Gunung Meriah.
- Hartadiyati, E., Utami, R. E., & Rubowo, M. R. (2015). Pembangan Media Pembelajaran Puzzle Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.

- Husain, S., Eraku, S. S., & Koem, S. (2024). Pengembangan Modul Digital Berbasis Story Map Pada Pokok Bahasan Flora dan Fauna. 9(1).
- Husna, N., Sari, A., & Halim, D. A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. In *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (Vol. 05, Issue 01). <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran berbasis Wayang*. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_berbasis_Wayang/NQqjDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media%20pembelajaran%20berbasis%20wayang&pg=PR1&printsec=frontcover
- Irawati, D., Muhammad, I. A., Hasanah, A., & Samsul, A. B. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa.
- M. Rizjan. (2018). Pengaruh Kreativitas Guru Pelajaran Fiqih Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di MAN 6 Aceh Besar.
- Malawi, I., & Sri Maruti, E. (2016). *Evaluasi Pendidikan*. CV. AE Media Grafika. <https://books.google.co.id/books?id=sK9yDwAAQBAJ>
- Marzuki, N., Fadilah Amin, N., & Jabbar Tahir, A. (2023). Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6).
- Maulida, A., & Zulfitri. (2018). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar.
- Miftah Mohamad, & Rokhman Nur. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. 1.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Munafiin, N. (2022). *Kecerdasan Finansial dalam Al-Qur'an*. Gramedia Pustaka Utama. <https://books.google.co.id/books?id=2Y5-EAAAQBAJ>
- Nur Ismail, M., & Alexandro, R. (2021). View of Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310–7316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>
- Nurhadi, Nurhasnawati, & Nursalim. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Kota Pekanbaru. 5(1), 43–55.

- Permana, D., & Alfurqan. (2023). Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 3, 40–52. <http://annuha.ppj.unp.ac.id>
- Permata, A., & Bhakti, Y. B. (2020). Keefektifan Virtual Class dengan Google Classroom dalam Pembelajaran Fisika Dimasa Pandemi Covid-19. JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah), 4(1), 27–33. <https://doi.org/10.30599/jipfri.v4i1.669>
- Pietono, Y. D. (2022). Anak “Bodoh” itu Tidak Ada. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=v86nEAAAQBAJ>
- Putu Candra Prastya Dewi. (2022). Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. 3(2), 131–140. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Rasyid Karo-Karo S, I., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran.
- Salsabilla, S., & Zafi, A. A. (2020). Kecerdasan Interpersonal Peserta Didik Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 7(1), 35–42. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. 2(1), 470–477.
- Saufi, M., & Royani Pendidikan Matematika STKIP PGRI Banjarmasin Saufi, M. (2016). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Efektivitas Model Pembelajaran PBL. In Jurnal Pendidikan Matematika (Vol. 2, Issue 2).
- Reni Wahyuni, S. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini Kelompok.
- Sri Rahayu, dkk. (2021). Media Interaktif IPA. Guepedia. <https://books.google.co.id/books?id=0ghMEAAAQBAJ>
- Stt, L. E., Subandijah, K., Gayatri, M., & Kebidanan, D. (2023). Pengaruh Permainan Edukasi “Puzzlo Puzzle” Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Kesehatan Tradisional, 1(2), 198–212. <https://doi.org/10.47861/usd.v1i2.378>
- Swarjana. (2022). Populasi Sampel Teknik Sampling Bias Dalam Penelitian. https://www.google.co.id/books/edition/POPULASI_SAMPEL_TEKNIK_SAMPLING_BIAS_DAL/87J3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=swarjana%20populasi%20sampel&pg=PA4&printsec=frontcover
- Syaehotin, S. (2016). INTELIGENSITAWÂDHU’ Studi Pengembangan Kecerdasan Visual Spasial Dalam Sikap Tawadhu’ SantriPesantren.

- Tafonao Program Studi Pendidikan Agama Kristen, T., & KADESI Yogyakarta, S. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model.
- Wahyuni, S., & Surikno, H. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 34–41. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v3i1.1209>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Cerdas Ulet Kreatif Publisher*. <https://books.google.co.id/books?id=9pULDgAAQBAJ>
- Widiana, W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3).
- Wijaya Kusuma, J., Supardi, Akbar, R., Hamidah, Ratnah, Muh. Fitrah, & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. https://www.google.co.id/books/edition/DIMENSI_MEDIA_PEMBELAJARAN_Teori_dan_Pen/9Lq0EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prinsip%20pilihan%20media%20pembelajaran&pg=PT84&printsec=frontcover
- Winanti, S. (2014). Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD.
- Yohana Sembring, T., Hutauruk, A. J., Marbun, Y., & Boang Manalu, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Himpunan. 6(2).
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v3i8.1451>
- Yusron, M., Metalin, A., Puspita, I., & Puspitaningsih, F. (2020). Madrosatuna : *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3(1) (2020) 39-45.
- Zakwan, U. Z. H. (2020). Penerapan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas XI MA Ma'arif Al-Ishlah Bungkal.
- Zuhdi, F., Khairunnisa, I., & Syahrul, J. (2021). Pengaruh Metode Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Materi PPKN di Kelas V SDN 2 Kalijaga. 2(1), 44–54.