

**PENGARUH METODE BELAJAR SAMBIL BERMAIN DENGAN MEDIA
PUZZLE PADA PEMBELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SDN 07 KOTA BIMA**

Taufiqurahman¹, Ihsan², Miftahul Jannah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, STKIP Taman Siswa Bima

e-mail : 1taufiqurahmannn006@gmail.com, 2ihsan030482@gmail.com,
3mithajannah4295@gmail.com,

ABSTRACT

This study employed a quasi-experimental method involving two groups, namely an experimental class and a control class. The purpose of the study was to determine the effect of the treatment given to the research subjects. Data analysis was conducted using IBM SPSS Statistics 24. The normality test showed significance values (Sig) for both classes greater than 0.05, indicating that the data were normally distributed. The homogeneity test also showed significance values greater than 0.05, indicating that the students' PPKn learning outcomes had homogeneous variances. Furthermore, the t-test revealed a significance value of $0.000 < 0.05$, leading to the conclusion that H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, the implementation of the play-based learning method using puzzle media was proven effective in enhancing the creative thinking skills of fourth-grade students at SDN 07 Kota Bima.

Keywords: Learning through play, Puzzle, Creative Thinking Skills

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap subjek penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 24. Uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi (Sig) untuk kedua kelas $> 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga data hasil belajar PPKn peserta didik memiliki varian yang homogen. Selanjutnya, uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran sambil bermain dengan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 07 Kota Bima.

Kata Kunci: Belajar sambil bermain, Puzzle, Keterampilan Berpikir Kreatif

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran saat ini merupakan suatu proses pembelajaran yang diarahkan pada pembelajaran abad-21, dimana pada pembelajaran abad-21 ini menekankan beberapa keterampilan yang wajib ditingkatkan. Menurut (Rahmi & Alberida, 2017) mengemukakan dalam menghadapi berbagai tuntutan perubahan zaman keterampilan berpikir sangat dibutuhkan. Keterampilan abad 21 meliputi: 1) communication, 2) collaboration, 3) critical thinking and problem solving , dan 4) creativity (Fitri et al., 2020). Salah satu keterampilan yang wajib ditingkatkan yaitu keterampilan berpikir kreatif siswa.

Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu untuk mencari cara, strategi, ide, atau gagasan baru tentang bagaimana memperoleh penyelesaian dari suatu permasalahan (Moma, 2017). Berpikir kreatif melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang tidak konvensional, dan melihat suatu persoalan dari berbagai perspektif. Dalam pembelajaran, keterampilan ini memungkinkan siswa untuk menjadi lebih aktif dalam proses

belajar mengajar, lebih mandiri dalam menggali informasi, serta lebih reflektif dan kritis dalam menyikapi berbagai fenomena sosial.

Pada proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam menanamkan dan mengembangkan nilai, moral, dan sikap perilaku peserta didik. PPKn merupakan pembelajaran tentang kehidupan kita sehari-hari, yaitu mengajarkan menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar Negara Indonesia. Pembelajaran PPKn ini diharapkan mampu membentuk siswa yang ideal dan memiliki mental yang kuat, sehingga dapat mengatasi berbagai permasalahan yang (Handayani, 2017).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah hal yang penting yang harus dimulai ketika anak memasuki usia SD. Karena pada usia sekolah dasar anak-anak sangat membutuhkan akan pengetahuan yang baru, hal ini sangat dibutuhkan atau penting dan juga tepat dalam upaya menanamkan konsep dasar

mengenai wawasan kebangsaan serta perilaku yang demokratis secara baik dan juga terarah. Jika Pembelajaran maupun pengetahuan yang ditanamkan salah hal ini akan berdampak pada pola pikir maupun perilaku yang mempengaruhi dan akan berlanjut ke jenjang selanjutnya yang memungkinkan juga pada kehidupan bermasyarakat.

Merujuk pada hasil observasi serta wawancara yang dilaksanakan pada 18 Mei 2024 di kelas IV SDN 07 Kota Bima menunjukkan bahwa pada pembelajaran PPKn yang berkaitan dengan nilai-nilai pancasila guru hanya memanfaatkan lingkungan kelas ataupun lingkungan sekolah sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan hanya menggunakan lingkungan kelas ataupun sekolah sebagai sarana pembelajaran mengakibatkan kurang efektifnya proses pembelajaran yang berlangsung, dimana peserta didik hanya akan melihat beberapa keragaman agama saja yang ada disekitarnya. Pada proses pembelajaranpun guru masih kurang dalam penerapan metode belajar yang variatif serta penggunaan media pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk bisa

mengikuti proses pembelajaran yang bermakna. Pemanfaatan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang masih sangat minim dalam proses pembelajaran mengakibatkan rendahnya keterampilan berpikir kreatif bagi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, dibutuhkan pengembangan strategi pengajarannya kreatif dan inovatif, Sehingga dengan penggunaan metode yang inovatif dan media konkret ini, peserta didik lebih bersemangat dalam belajarnya dan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Sebab mempelajari pendidika tentang keberagaman yang ada di Indonesia ini sangat penting bagi peserta didik agar dapat mengenal dengan baik terkait negaranya. Penggunaan metode belajar sambil bermain dengan media puzzle menjadi solusi dalam mengatasi tantangan tersebut, dimana guru dapat memanfaatkan metode dengan kombinasi media yang konkret dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa terkhususnya pada pembelajaran PPKn.

Metode belajar sambil bermain merupakan metode pembelajaran

yang menggabungkan unsur edukatif dengan aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Fungsi adanya bermain dalam pembelajaran bukan hanya membuat perkembangan kognitif dan sosial meningkat, tetapi juga bahasa, emosi, disiplin, kreativitas turut berkembang (Agusriani, 2020). Dalam suasana yang lebih santai dan bebas tekanan, peserta didik cenderung lebih antusias dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Metode belajar sambil bermain adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat untuk membantu peserta didik memahami materi yang sedang diajarkan dengan cara yang menyenangkan dan menarik antara peserta didik dengan guru. Menurut (Aswat et al., 2021) menyampaikan bahwa pendidikan ditempuh dengan proses pembelajaran atau kegiatan berupa interaksi yang terjadi diantara peserta didik dan pengajar yang berlangsung di dalam kelas. Proses ini secara langsung melatih keterampilan berpikir kreatif, seperti kelancaran dalam menghasilkan ide, fleksibilitas dalam berpikir, orisinalitas, serta kemampuan mengelaborasi suatu

konsep atau informasi. Penggunaan metode belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran dapat sangat menarik dan efektif dengan mengkombinasikan media pembelajaran dan salah satunya yaitu dengan penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran tersebut.

Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan puzzle (Gilli & Dalle, 2019). Penggunaan media puzzle ini dapat menarik minat belajar peserta didik, selain akan menampilkan gambar-gambar yang menarik ketika siswa berhasil menyelesaikan susunan puzzle yang diberikan. Media puzzle adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat (Maulida & Zulfitria, 2018). Media puzzle ini akan memberikan kesan yang misterius, dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik serta dikombinasikan dengan menggunakan metode belajar sambil bermain, akan

meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dimana peserta didik akan menyusun potongan puzzle yang akan menghasilkan sebuah gambar.

Metode belajar sambil bermain dengan media puzzle dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran PPKn. Metode belajar sambil bermain dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi peserta didik dengan interaksi yang menyenangkan dan media puzzle memiliki sifat yang menarik, menantang, dan dapat merangsang aktivitas mental siswa. Berdasarkan uraian tersebut perlu diadakan penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran PPKn. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Dengan Media Puzzle Pada Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Kelas IV SDN 07 Kota Bima".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen (eksperimen semu). Penelitian eksperimen semu merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek peneliti. Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan. Penelitian ini akan menggunakan 2 kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya penelitian ini melihat pengaruh pemberian perlakuan terhadap sampel yang akan diteliti. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan penerapan metode belajar sambil bermain pada kelas eksperimen dan tidak diberikan perlakuan metode belajar sambil bermain pada kelas kontrol.

Penelitian ini akan mengetahui pengaruh setelah pemberian perlakuan terhadap sampel yang akan diteliti yaitu penerapan metode belajar sambil bermain dengan media puzzle. Penelitian dilakukan di SDN 07 Kota Bima pada kelas IV dengan

jumlah sampel yaitu 20 peserta didik yang terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok			
Eksperimen		Kontrol	
Pretest	O1	Pretest	O1
Perlakuan	X1	Perlakuan	X2
Posttest	O2	Posttest	O2

Keterangan :

- O1 = Pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- O2 = Posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- X1 = Perlakuan dengan menggunakan metode belajar sambil bermain
- X2 = Perlakuan dengan metode konvensional

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan IMB SPSS Statistic 24 diperoleh nilai pre test dan post test kelas eksperimen setelah pemberian perlakuan yaitu penerapan metode belajar sambil bermain dengan media puzzle serta pre test dan post test kelas kontrol tanpa adanya perlakuan yang diberikan.

Tabel 2 Data Pre Test-Post Test Siswa Kelas Eksperimen

Nama Siswa	Pre test eksperimen	Post test eksperimen
ANA	57	87
ASK	67	83
AA	60	90
AP	53	83
A	73	87
FM	60	93
FP	67	90
H	73	85
HR	63	93
IS	60	90
JM	50	87
L	73	85
MAH	60	80
MMH	73	87
MAR	57	83
MN	60	77
NPC	65	90
NP	53	83
N	63	93
RP	73	87

Tabel 3 Data Pre Test-Post Test Siswa Kelas Kontrol

Nama Siswa	Pre test kontrol	Post test kontrol
AS	53	83
AB	73	85
A	60	77
AZ	50	87
BS	57	75
FR	60	93
IA	53	83
KU	73	87
MA	63	93
MAP	67	83
MA	63	90
MA	73	87
MD	67	90
MA	60	80
M	57	87
NZ	63	93
PM	67	90
RR	73	87
RL	60	90
RN	73	85

Berdasarkan hasil table 3 dan 4 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil pre test dan pos test kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yaitu penerapan metode belajar sambil bermain dengan media puzzle. Hal demikian dapat dibuktikan dari beberapa analisis data yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
Kolmogorov-Smirnova				
	KELAS	Static	df	sig
Hasil_Belajar	Pre Test Eksperimen	.164	20	.167
	Post Test Eksperimen	.132	20	.200*
	Pre Test Kontrol	.158	20	.200*
	Post Test Kontrol	.159	20	.199

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai Sig untuk kelas pre test eksperimen sebesar 0,167 dan post test eksperimen 0,200. Untuk pre test kelas kontrol 0,200, post test kontrol 0,199. Karena nilai Sig untuk kedua kelas tersebut $> 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogrov-Smirnov di atas, dapat disimpulkan bahwa data keterampilan berpikir kreatif siswa pada

pembelajaran PPKn kelas IV SDN 07 Kota Bima berdistribusi normal.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	.286	1	38	.596
	Based on Median	.173	1	38	.680
	Based on Median and with adjusted df	.173	1	36.509	.680
	Based on trimmed mean	.258	1	38	.614

Berdasarkan tabel di atas nilai Sig uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga data hasil belajar peserta didik memiliki varian yang homogen karena Sig $> 0,05$ maka dinyatakan homogen. Setelah uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi maka dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji t.

Tabel 6 Hasil Hipotesis

		Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre-test Eksperimen -Post-test Eksperimen	23.65000	-13.185	19	.000
Pair 2	Pre-test Kontrol-Post-test Kontrol	23.00000	-12.889	19	.000

Berdasarkan uji T tes menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena angka pada Asymp. Sig 0,000 merupakan kuranya nilai dari signifikansi $5\% = 0,05$ artinya setelah menggunakan metode belajar sambil bermain dengan media puzzle mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 07 Kota Bima.

Hasil penelitian di atas mendeskripsikan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu metode belajar sambil bermain dengan media puzzle. Pembelajaran berbasis bermain memungkinkan peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan yang bertujuan mensimulasi pengalaman seperti yang telah mereka hadapi. Melalui pembelajaran berbasis bermain, siswa secara holistik akan mendapatkan akses ke lebih banyak kesempatan motorik halus dan kasar (Fitriani & Adawiyah, 2018). Siswa akan bekerja dengan guru, teman sebaya dan secara mandiri untuk memenuhi tujuan tugas di kelas. Hal ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk

memperoleh keterampilan lain dengan aman yang akan mereka bawa ke masa remaja dan dewasa dalam lingkungan akademiknya. Penelitian yang dilakukan oleh (Aminah et al., 2022) menyatakan metode belajar sambil bermain berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia Sekolah Dasar (SD). Penting bagi siswa untuk mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mempelajari keterampilan hidup utama seperti pemecahan masalah, secara mandiri atau dengan teman sebaya melalui kegiatan bermain. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Haryati, 2019) menyatakan bahwa: penerapan metode bermain sambil belajar dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan materi mata uang dan penerapan metode belajar sambil bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

Menurut (Panjaitan & Suriadi, 2023) Bermain merupakan salah satu sarana yang sempurna untuk mengajarkan konsep belajar kepada anak-anak karena bermain tidak hanya membantu anak-anak memperhatikan untuk jangka waktu

yang lebih lama, tetapi juga membantu anak-anak memperoleh pemahaman konsep pembelajaran yang lebih menyeluruh. Penerapan metode belajar sambil bermain pada proses pembelajaran dapat dikombinasikan dengan media puzzle. Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan daya ingatan siswa (Hidayati, 2018). Dengan mencocokkan dan menyusun kepingan-kepingan puzzle menjadi satu gambar, peserta didik dapat memperkuat daya ingat, memahami konsep hubungan, dan melatih pemikiran analitis melalui pemilihan gambar atau bentuk, yang melibatkan penggunaan otak kiri. Menurut (Rahmawati & Apsari, 2018) media puzzle memiliki beberapa kelebihan, yaitu: menumbuhkan semangat belajar siswa, menarik minat dan perhatian siswa, memunculkan rasa kebersamaan pada siswa.

Implementasi pembelajaran PPKn materi sila-sila pancasila dengan penerapan metode belajar sambil bermain dengan media puzzle dianggap efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rohayu et al., 2021) menyatakan

bahwa penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan total presentase menacapai 80, 74%. Menurut (Trianggono, Mochammad Maulana Yuanita, 2018) keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki individu akan terus berkembang seiring dengan kematangan pola pikir dan struktur kognitif yang berkaitan langsung dengan tingkat pemahaman individu tersebut terhadap suatu konsep. Dengan penerapan metode tersebut peserta didik terlibat dalam suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar bersama. Motivasi belajar ialah kondisi dimana individu terdorong untuk melaksanakan sebuah tindakan sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran (Septiani et al., 2021).

Merujuk pada hasil penelitian dapat diketahui bahwa adanya pengaruh metode belajar sambil bermain dengan media puzzle pada pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 07 Kota Bima. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dari hasil pre test ke pos test pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan metode quasi eksperiment (eksperimen semu) dimana penelitian eksperimen semu merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek peneliti. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan IBM SPSS Statistic 24 dimana dilakukan beberapa uji analisis data yaitu uji normalitas, homogenitas dan uji t. Uji normalitas menunjukkan Sig untuk kelas pre test eksperimen sebesar 0,167 dan post test eksperimen 0,200. Untuk pre test kelas kontrol 0,200, post test kontrol 0,199. Karena nilai Sig untuk kedua kelas tersebut $> 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov di atas, dapat disimpulkan bahwa data keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran PPKn kelas IV SDN 07 Kota Bima berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga data hasil belajar PPKn peserta didik memiliki varian yang homogen karena Sig $> 0,05$ maka dinyatakan homogen. uji T tes menunjukkan nilai signifikansi

$0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena angka pada Asymp. Sig 0,000 merupakan kuranya nilai dari signifikansi $5\% = 0,05$ artinya setelah menggunakan metode belajar sambil bermain dengan media puzzle mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 07 Kota Bima.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusriani, A. (2020). Metode Bermain Berperan. *NANAEKE Indonesian Journal of Early Childhood*, 3(2), 90–100.
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Aswat, H., Sari, E. R., Aprilia, R., Fadli, A., & Milda. (2021). Implikasi Distance Learning Di Masa Pandemi COVID 19 Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 761–771. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1347>
- Fitri, M., Yuanita, P., & Maimunah, M. (2020). Pengembangan

- Perangkat Pembelajaran Matematika Terintegrasi Keterampilan Abad 21 Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Gantang*, 5(1), 77–85. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1609>
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- Gilli, Y., & Dalle, A. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(1), 36–40. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v3i1.8762>
- Handayani, R. D. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukrame Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 107–123.
- Haryati, T. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Model Belajar Sambil Bermain Perbantuan Media Monopoli (PTK Matematika Kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017). *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, 02(01), 187–194.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Maulida, A., & Zulfritria. (2018). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2), 120–130. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=FRKISUwAAAAJ&citation_for_view=FRKISUwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC
- Moma, L. (2017). Developing Mathematical Creative Thinking and. *Cakrawala Pendidikan*. <https://media.neliti.com/media/publications/81478-ID-pengembangan-kemampuan-berpikir-kreatif.pdf>
- Panjaitan, N. A., & Suriadi, A. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Belajar Sambil Bermain. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 3(1), 126–130. <https://doi.org/10.58466/literasi.v3i1.888>
- Rahmawati, P., & Apsari, N. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Aritmatika Sosial Pada Siswa Sdn No.05 Suruh Tembawang (Perbatasan Indonesia-Malaysia). *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 7(2), 209. <https://doi.org/10.31571/saintek.v7i2.1044>
- Rahmi, Y. L., & Alberida, H. (2017). Peningkatan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa Melalui Penerapan Asesmen Portofolio Pada Mata Kuliah Telaah Kurikulum Dan Buku Ajar Biologi Improving Students ' Higher Order Thinking Skills through Portfolio Assessment on Biology Curriculum an. 1, 22–33.
- Rohayu, Deni Adi Putra, & Kunti Dian Ayu Afiani. (2021). Analisis

- Penggunaan Media
Pembelajaran dalam
Meningkatkan Kemampuan
Berpikir Kreatif Siswa. *Inventa*,
5(1), 30–46.
<https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a2623>
- Septiani, A., Yuhana, Y., & Sukirwan.
(2021). Jurnal basicedu. *Jurnal
Basicedu*, 5(4), 2541–2549.
- Trianggono, Mochammad Maulana
Yuanita, S. (2018). Pemecahan
Masalah Fisika Berdasarkan
Gender Characteristics of
Creative Thinking Skills in
Physics. *JPFK (Jurnal Pendidikan
Fisika Dan Keilmuan)*, 4(2), 98–
106.
<https://doi.org/10.2572/jpfk.v4i2.2980>