

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiyono. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Buhari. (2011). *Bermain Geometri dengan Puzzle "Hatching The Egg"*. Diakses dari: <https://bustangbuhari.wordpress.com/2011/12/06/bermain-geometri-dengan-puzzle-hatching-the-egg/>
- Djaali & Muljono, P. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Fuadiyah. (2013). *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Puzzle Bervariasi*. Skripsi pada IKIP-PGRI Semarang: Tidak diterbitkan.
- Hamzah, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Harahap, E. S. (2014). *Efektivitas Metode Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Menulis Surat Dinas oleh Siswa Kelas VIII SMP Negeri 35 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014*. Jurnal (Online). Diakses dari: <https://jurnal.unimed.ac.id>.
- Jihad, A. & Haris, A. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kurniasari. (2015). *Deskripsi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Rasa Ingin Tahu Siswa*. Skripsi pada Universitas Muhammadiyah Purwokerto: Tidak diterbitkan.
- Lestari, I. N. (2015). *Pengaruh Metode Permainan terhadap Motivasi Belajar Matematika*. Skripsi pada Universitas Negeri Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Meltzer, D. (2002). *Introduction to the work of Donald Meltzer*. London: Kama Books.
- Nurza, U. M. S. (2010). *Pengaruh Media Puzzle terhadap Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal (Online). Diakses dari: <https://www.researchgate.net>.

- Rafisqy. (2017). *Cara Menghitung IPK | Arti Cumlaude dan Seberapa Pentingkah IPK*. Diakses dari: <https://ekspektasia.com>.
- Rustiyanti. (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan Dakon Geometri*. Skripsi pada Universitas Negeri Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Sasmita. (2014). *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Problem Posing pada Materi Bangun Datar*. Jurnal (Online). Diakses dari: <https://media.neliti.com>
- Siswono, T. (2006). *Desain Tugas untuk Mengidentifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika*. Jurnal. (Online). Diakses dari: <http://tatagyes.files.wordpress.com>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- TIMSS. (2011). *International Students Achievement In Mathematics*. Diakses dari: <http://timssandpirls.bc.edu/timss2011/international-resultsmathematics.html>
- Widoyoko, E. P. (2009). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.