

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Badu, R. (2011). Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini di PAUD Kota Gorontalo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, 8(1), 70-77.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Hamalik, Umar. (2008). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan game edukasi berjenis puzzle, RPG dan Puzzle RPG sebagai sarana belajar matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 195-205.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Husna, N., Sari, S. A., & Halim, A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 66-71.
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media game ular tangga bervisi SETS tema energi pada pembelajaran IPA terpadu untuk mengembangkan karakter dan aktivitas siswa SMP/MTS. *Unnes Science Education Journal*, 3(3), 662-668.
- Kurniawati, I., & Rahayu, E. S. (2014). Pengembangan Media “Woody Puzzle” Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Jaringan Tumbuhan. *Journal of Biology Education*, 3(3), 291-296.
- Marfuah, S., Irsadi, A., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan LKS IPA terpadu berbentuk jigsaw puzzle pada tema ekosistem dan pencemaran lingkungan di SMP Negeri 2 Margoyoso Kabupaten Pati. *Unnes Science Education Journal*, 3(2), 528-534.
- Nurhayati, F., Widodo, J., & Soesilowati, E. (2015). Pengembangan LKS Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pokok Bahasan Tahap Pencatatan Akuntansi Perusahaan Jasa. *Journal of Economic Education*, 4(1), 14-19.

- Purwantoko, R. A. (2010). Keefektifan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Puzzle Terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(2),123-127.
- Rakhma, I. S. (2016). Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1),69-77.
- Rusman.(2013).*Belajar dan Pebelajaran Berbasis Komputer*.Bandung:Alfabeta
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta :Rajawali Pers
- Sani, dkk.(2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang:Tirta Smart
- Sari, R. T. (2017). Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivise Untuk Kelas IX SMP. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 22-26.
- Satria, E., & Sari, S. G. (2018). Penggunaan Alat Peraga dan Kit IPA oleh Guru dalam Pembelajaran di Beberapa Sekolah Dasar di Kecamatan Padang Utara dan Nanggalo Kota Padang. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 2(2), 1-8.
- Sohimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.Yogyakarta:AR-RUZZ MEDIA
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Susanto. (2012). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
- Yanti, F., Yasmi, F., & Jaenam, J. (2014). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Karakter Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk SMA. *Jurnal Pelangi*, 7(1),126-136.