

DAFTAR PUSTAKA

- Agip, Zaenal. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Irma Widya.
- Agusnila, Triawati. (2014). "Dakocan" *Game* Asyik untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pencatatan Akuntansi Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. 9 (2): 159-169.
- Agustina, Putri. (2017). Persepsi Guru Biologi SMA tentang Media Pembelajaran Materi Kingdom Animalia. *Proceeding Biology Education Conference*. 14 (1): 318 – 321.
- Al-Azizy, A.S. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya!*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Aliffah, Nur (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran TGT dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia UNS (JPK)*. Vol.2 No. 4.
- Andang, Ismail. (2012). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Andriana, D. (2011). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Anggun Galura, Indah., Mujasam., Sri Wahyu Widyaningsih. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI IPA di SMA Yapis Manokwari. *Pancaran*. 5 (2): 103-118.
- Arends, Richard. (2008). *Teach: Belajar Untuk Mengajar terjemahan*. Helly Prajitno S dan Sri Mulayantini S. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ari Setiawan, Mijil., Lilik Chaerul Yuswono. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*. 20 (1).
- Arief S. Sadiman. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arinta, Rahayu., Susi Pusparini., Ririn. (2015). Teaching Adjective And Noun Vocabularies In The Descriptive Text Through Word Puzzle Game To The Fifth Graders Of SD Al Fatah Surabaya. *RETAIN*. 3(2).
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arzak., Muchtar Ibrahim. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Kendari Pada Pokok Bahasan Operasi Bentuk Aljabar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*. 3 (1).
- Astrissi, Denta Oki Sari Artha Galuh., JS. Sukardjo., Budi Hastuti. (2014). Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Disertai Media Teka Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi. *JPK*. 3 (2): 22-2.
- Astuti, Wahyu., Firosalia Kristin. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournamen Untuk Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1 (3): 155-162.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Ayuningtyas, Yuliana. (2011). Hubungan Media *Puzzle* dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Citeureup.
- Bakhtiar, Suaha. (2011). Biologi. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Cahyo, A.N. (2011). *Berbagai Cara Latihan Otak & Daya Ingat dengan Menggunakan Ragam Media Audio Visual*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Darma, Putri., Joko Waluyo., Pujiastuti. (2014). Pengaruh Pembelajaran Biologi Melalui Metode Permainan dengan Media Kartu Kwartet Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2012/2013. *Pancaran*. 3 (1): 89-98.
- Dimiyati., Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Zain, Aswan. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Drake, S.M. (2012). *Creating standards based integrated curriculum: the commom core state standards edition*. California: Corwin Press A sage Publication Company.
- Dwi Utari, Riani., Sulistyio Saputro., Kus Sri Martini. (2015). Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) dan *Index Card Match (ICM)* Pada Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Ditinjau Dari

- Kemampuan Memori Terhadap Prestasi Belajar Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA N 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014 . *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. 4 (1):127-136.
- Fajri, Nurul., Anwar Yoesoef., Muhammad Nur. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Dengan Strategi *Joyful Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTSN Meuraxa Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*. 1 (1): 98-109.
- Farindani, N.S. (2011). *Perancang Aplikasi Multimedia Pembelajaran Materi Gerund dalam Bahasa Inggris*.
- Faruq, M.M. (2008). *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: Grasindo.
- Goma, Bassat Abla. (2006). *Melejitkan Kepribadian Diri (Bagaimana Merubah Pribadi Rapuh Menjadi Pribadi Ampuh)*. Solo: Samudera.
- Hadari, Nawawi., M. Martini Hadari. (1992). *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hafidz, Miftah Al., Zaenal Arifin. (2017). Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*. 18 (2).
- Halimatus Sakdiyah, Siti., Yuli Ifana Sari. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Card Sort* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas V Se-Gugus Kebonsari Kecamatan Sukun Kota Malang. *Teori, Penelitian dan Pengembangan*. 1 (10): 2004-2009. EISSN: 2502-471X.
- Hamalik, Oumar. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamidi. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM Press.
- Haries Pratama, Endhika., Pujiastuti., Jekti Prihatin. (2014). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Model Pembelajaran TGT Disertai Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas VII. *Pancaran*. 3 (2): 93-102.
- Herdiansyah, Haris. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Humaidin, Muhammad., Endang Susantini., Tjipto Haryono. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Koopertif Tipe Two Stay Two Stray Untuk Melatih Keterampilan Sosial Dan Menuntaskan Hasil Belajar Siswa SMP. Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. 6 (1).
- Ika, Lestari. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Padang: Akademia Permata.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan Kecerdasan Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jacobsen. (2009). *Methods for Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jhon, W. Santrock. (2011). *Psikologi Pendidikan*, Edisi kedua. Jakarta: Kencana.
- Kristiana, Ina., Atip Nurwahyunani, Endah Rita Sulistya Dewi. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi. *Bioma*. 6 (2).
- Kristiana, Ina., Atip Nurwahyunani., Endah Rita Sulistya Dewi. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi. *Bioma*. 6 (2).
- Kunandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Lexy, J, Moleong. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Maghfuroh, Lilis. (2018). Metode Bermain Puzzle Berpengaruh Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah. *Endurance*. 3(1): 55-60.
- Martinez Serna, M. I & Parra Azor, J.F. (2011). Active Learning: Creating Interactive Crossword Puzzle. *Congreso Internacional De Innovacion Docente*. Cartagena: Universidad Politecnica de Cartagena.
- Martinis, Yamin., Bansu. (2009). *Taktik Mengembangkan Individual Siswa*. Jakarta: GP Press.
- Meilan, Wise., Salastri Rohiat., Hermansyah Amir. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Call Card* dan *Truth and Dare*. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*. 1(1):39-43.

- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman . (2009). *Analisis Data Kualitatif* . Jakarta: UI Press.
- Moleong, Lexy. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulkan Andika Situmorang. (2012). Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana melalui Media Pembelajaran *Puzzle*. *Jurnal Bahasa*. 1 (1).
- Murwindra, Rosa. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournaments*) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Koloid di Kelas XII TKJ SMK Yapim Siak Hulu. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*. 8 (1).
- Nisak, R. (2012). *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Nugroho Sulistyowati, Shanti. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Soft Skills Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *STKIP PGRI Jombang*. 10 (1).
- Nugroho, L. Hartanto. (2012). *Struktur dan Perkembangan Tumbuhan*. Jakarta : Penebar Swadaya.
- Ormrod, J. E. (2012). *Human Learning*. (6th ed.). United State of America: Pearson Education, Inc.
- Palupi, Anisa Sekar., Haryono., Nanik Dwi Nurhayati. (2016). Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Ular Tangga Dan Teka-Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Pokok Sistem Koloid Siswa Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 1 Sambungmacan Tahun Pelajaran 2014/2015. *JPK*. 5 (2): 18-27.
- Purnamasari, Wiladantika., Fitria Dwi Prasetyaningtyas., A. Zaenal Abidin. (2014). Penerapan Model Quantum Learning Menggunakan Teori Apersepsi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Pada Siswa Kelas IVA SDIT Siti Sulaechah Semarang. *Joyful Learning Journal*. 3 (1).
- Rahmanelli. (2008). Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional. *Jurnal Pelangi Pendidikan*. Vol. 2 (1): 23-30.
- Ramlah., Dani Firmansyah., Hamzah Zubair. (2014). Pengaruh Gaya Belajar dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Survey Pada SMP Negeri di Kecamatan Klari Kabupaten Karawang). *Jurnal Ilmiah Solusi*. 1 (3): 68-75.

- Rohman, Ibadi. (2016). Arabic Puzzle Book Pengembangan Media Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Bagi Siswa Kelas IV MI Di Kota Semarang. *Journal of Arabic Learning and Teaching*. 5 (1).
- Rubiyanto, Rubino. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: FKIP PGSD UMS.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saxena, A., Nesbitt, R., Pahwa, P., & Mills, S. (2009). Crossword Puzzles. *Active Learning in Undergraduate Pathology and Medical Education*. *Archives of Pathology and Laboratory Medicine*. 133: 1457-1462.
- Sayekti, Sri. (2018). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Materi Pesawat Sederhana melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tarub Tahun Pelajaran 2015/2016. *JPMP*. 2 (1): 16-27.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories*. (Terjemahann Eva Hamdiah dan Rahmat Fajar). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slamet, Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Slameto. (1999). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, Robert E. (2010). *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sudha, I Kt., Kt. Gading, Ndara Tangu Renda. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. 4 (1).
- Sudjana, Nana. (2015). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata., Syaodih, Nana. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanna. (2017). Penerapan *TeamS Games Tournament (TGT)* Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*. 5 (2): 93-196.
- Suseno, Wawan., Ipung Yuwono., Gatot Muhsetyo. (2017). Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Pembelajaran Kooperatif *TGT*. *Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 2 (10): 1298-1307.
- Susilawarno, R. Gunawan., R. Sapto Hartono, Mulyadi, TH Enik Mutiarsih, Murtiningsih, Umiyati. (2007). *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Grasindo.
- Sutama. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R& D*. Kartasura : Fairuz Media.
- Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.
- Suwandi, Sarwiji. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suwandi, Sarwiji. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suwarno. (2009). *Biologi Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Syah, Muhibbin. (2012). *Psikologi Pelajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syahroni., Nurfitriyani. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD. *Jurnal Formatif*. 7(3): 262-271.
- Taniredja, T. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra., Mayke S. (2008). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

- Utami, Citra., Siswandari., Nurhasan Hamidi. (2015). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Lightening The Learning Climate* Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun 2015. *Tata Artta*. 1 (2): 188-198.
- Widiyati, Sri., Siti Nur Rochmah. (2009). *Biologi : SMA dan MA Kelas XI*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Wilujeng, Sri. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT). *JEE*. 2 (1).
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Woolfolk. A. (2009). *Educational Psychologi Active Learning Edition*.(10nd ed.). (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetipto). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yulianti, M. Lestari, dan A. Yulianto. (2010). Penerapan *Jigsaw Puzzle Competition* dalam Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP. *Indonesian Journal of Physics Education*. 6 (2).