

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M., (2003), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Adenan, (2008), Soedjatmiko, (2009), *Learn ABC dan Puzzle*, www.ceriacerdas.com
- Arsyad, A, (2007), *Media Pembelajaran*, Penerbit Pt. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Arsyad, M.A., (2008), *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Dewi, R.S., (2010), *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X di SMK.*, Skripsi, FE, Unimed, Medan.
- Djamarah, S.B. dan Aswan Zain, (2006), *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Ganawati, (2008), *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*, PT. Karsa Mandiri Persada, Bandung.
- Hadfield. (1990) dalam Pernak-pernik PTK. (2009), *Laporan penelitian Tindakan Kelas*. www.pernak-pernik.co.id
- Hapsari, (2008), *Pembelajaran Sistem pernapasan dengan permainan Puzzle dan Word Square untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 2 Petarukan*. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Hasibuan.,R.D,(2012), *Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa yang diajar Menggunakan Media The Thing Puzzle dengan Media Crosswords Puzzle pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Kelas VIII SMPN 2 Lubuk Pakam T.P. 2012/2013*, Skripsi, FMIPA, Unimed, Medan.
- Hamalik, D., (2008), *Kurikulum dan pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Mufidah, A., (2007), *Permainan dan Media Kartu dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Attariqqie Putri Malang*, www.google.co.id

- Purwanto, N., (2007), *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Puzzle, (2009), Learn ABC dan Puzzle, www.ceriacerdas.com
- Rahardjo, (2007), *Multimedia Dalam Pembelajaran*, Jakarta.
<http://www.diknas.lipi.go.id>
- Rahmanelli, (2007), *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle Dalam Pembelajaran Geografi Regional*, Pelangi Pendidikan, Volume II, Halaman 23-30.
- Sadiman, Arif S, (2009), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Rajawali Press, Jakarta.
- Sagala, S., (2006), *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, Alfa Beta, Bandung.
- Sanjaya, H.W., (2010), *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Kencana, Jakarta.
- Situmorang, Mawarni.,(2012), *Perbedaan Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas XII Dengan Menggunakan Media Puzzle Dan Molimod Pada Pokok Bahasan Alkana , Alkena, Dan Alkuna Di SMK Istiqlal Delitua*, Skripsi, FMIPA, Unimed, Medan.
- Slameto, (2003), *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Penerbit Rineka Cipta, Jakarta.
- Soedjatmiko, (2009), *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Sudjana, (2002), *Metode Statistik*, Penerbit Tarsito, Bandung.
- Sudjana, Nana, (2005), *Metoda Statistika*, PT Tarsito, Bandung.
- Sukis,W, (2008), *Mari Belajar Ilmu Alam Sekitar untuk Kelas IX*, Pusat Perbukuan, Jakarta.
- Sutopo, H., (2009), *Pengembangan Model Pembuatan Aplikasi Multi Media Khususnya Games Puzzle Pada Mata Kuliah Multimedia*, Desertasi, FT, UNJ, Jakarta.
- Syahpitri, M.D., (2009), *Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Siklus Akuntansi Siswa di SMK Tunas Pelita Binjai*, Skripsi, FE, Unimed, Medan.