

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azizy. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Anggaraini, Asih, dkk. 2006. *Mengasah Keterampilan Menulis Ilmiah di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewi, R.S., 2010. *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X di SMK BM Istiqlal Delitua*. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Djiwandono, M. Soenardi. 2008. *Tes Bahasa (Pegangan bagi Pengajar Bahasa)*. Jakarta: PT Indeks.
- Mufidah, A., 2007. Permainan dan Media Kartu dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Attariqqie Putri Malang, [www.google.co.id](http://www.google.co.id) (diakses pada 25 Februari 2012).
- Poerdarminta, W.J.S. (1996) *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahmanelli. 2007. "Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional". *Jurnal Pelangi Pendidikan*. Vol. 2 (1): 23-30.
- Rokhmat, Joni. 2006. "Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD". *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Vol. 2 (1): 45-52.
- Sibuea, Julianti. 2011. *Efektivitas Metode Pembelajaran Laju-Diri Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan*. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Simanjuntak, Rohani Elita. 2011. *Efektivitas Metode Pembelajaran Laju-Diri Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan*. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Soedjatmiko. 2008. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana.2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito.
- Sudijono, Anas. 2004. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.

Sugiran. 2008. "Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi dengan Memanfaatkan Pengalaman Menulis Buku Harian". *Jurnal Kependidikan Interaksi*. 3 (3): 53-65.

Sutopo, H. 2009. *Pengembangan Model Pembuatan Aplikasi Multi Media Khususnya Games Puzzle Pada Mata Kuliah Multimedia*. Disertasi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Syahpitri, M.D. 2009. *Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Siklus Akuntansi Siswa di SMK Tunas Pelita Binjai*. 57

Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.

Tarigan, H.G. 1986. *Membaca Ekspresif*. Bandung: Angkasa.

<http://cenya95.wordpress.com/2008/10/18/arti-wacana>(diakses pada 20 Februari 2012).

<http://eprints.ums.ac.id/1281/1/5.-AMIR.pdf>(diakses pada 2 Maret 2012).

<http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=hubungankosakatadenganmembacape mahaman&source=web&cd=1&ved=0CCIQFjAA&url=http>(diakses pada 5 Mei 2012).