

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., (2002), *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, S., (1998), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, S., (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, A., (2009), *Media Pembelajaran*, Grafindo Persada, Jakarta.
- Bastian, R., dan Endang, H., (2013), Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Plumbon Kabupaten Cirebon, *Jurnal Edunomic* **1** : 42-56.
- Fatimah., Ngadino, Y., dan Karsono., (2013), Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Ragam Alat Musik, *Jurnal Didaktika Dwija Indria* **1(8)** : 1-6.
- Hamalik, O., (2013), *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Harianto., 2013, Pengaruh Strategi Pembelajaran *Course Review Horay* Menggunakan *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Elektronika Di SMK, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* **2(1)** : 401-409.
- Hidayat, R., (2013), *Panduan Belajar Kimia I B*, Yudhistira, Jakarta.
- Jihad, A., dan Haris, A., (2013), *Evaluasi Pembelajaran*, Multi Pressindo, Yogyakarta.
- Karsono., Sujana, Y., Daryanto, J., dan Yustinus, N., (2014), Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar, *Mimbar Sekolah Dasar* **1(1)** : 43-49.
- Keshta, A.S., dan Fikry, K.A., (2013), The Effectiveness Of Using Puzzles In Developing Palestinian Tenth Graders' Vocabulary Achievement and Retention, *Humanities and Social Science* **1(1)** : 46-57
- Khotimah, Y., dan Susanti., (2014), Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Kartu Kuartet dan Tanpa Menggunakan Media Kartu Kuartet, *Jurnal Pendidikan Akuntansi* **2(2)** : 1-6.

- Khudori, M., Ashadi., dan Mohammad, M., (2012), Pembelajaran IPA dengan Metode TGT Menggunakan Media Games Ular Tangga dan Puzzle Ditinjau dari Gaya Belajar dan Kreativitas Siswa, *Jurnal Inkuiri* **1(2)** : 154-162.
- Lestari, O., Jimmi, C., dan Betty, H., (2017), Penerapan Media Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Ma Darel Hikmah Pekanbaru, *Jurnal Online Mahasiswa* **4(1)** : 1-11.
- Malikhah, I., Agung, N.C.S., dan Sulistyo, S., (2015), Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Rotating Trio Exchange* (RTE) Ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa Materi Struktur Atom dan SPU Siswa Kelas X SMA Al Islam 1 Surakarta Semester Gasal Tahun Pelajaran 2013/2014, *Jurnal Pendidikan Kimia* **4(1)** : 53-58.
- Metzler, D., (2002), The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains In Physics, *American Journal of Physics*, **70**:1259-1268.
- Mufidah, L., (2014), Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Program Moodle untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Sains* **2(1)**: 18-27.
- Nadrah., Ismail,T., Muhammad, S.A., dan Muris., (2017), The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome, *International Education Studies* , **10(2)** : 123-130.
- Nopiyanita, T., Haryono., dan Ashadi., (2013), Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kimia dan Kreativitas Siswa pada Materi Reaksi Redoks Kelas X Semester Genap SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Pendidikan Kimia* **2(4)**: 135-141.
- Nuraeni, R., Agung, N.C.S., dan Tri, R., (2015), Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dilengkapi *Chem Puzzle* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Hidrokarbon Kelas X Semester 2 SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014, *Jurnal Pendidikan Kimia* **4(1)** : 44-52.
- Prasetyaningrum, D., Kus, S.M., dan Endang, S., (2013), Studi Komparasi Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Disertai Media Kartu Soal dan Roda Impian Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Hidrokarbon Kelas X SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Pendidikan Kimia* **2(3)** : 122-129.

- Qonitah, F., Bakti, M., dan Endang, S., (2013), Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan *Word Square* dan *Crossword* Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Kemampuan Memori Siswa pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur Kelas X SMA Batik 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Pendidikan Kimia* **2(2)** : 125-131.
- Riadi, M.E., (2014), Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Lingkungan Kelas II SDN Jajartunggal III Surabaya, *Jurnal PGSD* **2(2)**: 1-11.
- Rosyana, W., Sri, M., dan Sulisty, S., (2014), Pembelajaran Model TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan Media Permainan Monopoli dan Permainan Ular Tangga pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Pendidikan Kimia* **3(2)** : 74-81.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito., (2009), *Media Pendidikan*, Grafindo Persada, Jakarta.
- Sanjaya, H.W., (2008), *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Kencana, Jakarta.
- Sarwendah, RH., Kus, S.M., dan Budi, U., (2013), Studi Komparasi Pembelajaran Kimia Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dan *Team Assisted Individualization* (TAI) pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2011/2012, *Jurnal Pendidikan Kimia* **2(1)** : 42-47.
- Setyawan, R., Felix, A.S., dan Jeffri, A.R., (2012), Aplikasi *Puzzle* dengan Bentuk Potongan Acak Berbasis Flash, *Dinamika Informatika* **4(2)** : 109-117.
- Silitonga, P.M., (2014), *Statistik Teori dan Aplikasi dalam Penelitian Edisi Kedua*, FMIPA UNIMED, Medan.
- Suarti, N.K.A., (2015), Bermain *Puzzle* Memupuk Sikap Kemandirian pada Anak Usia Dini, *Jurnal Paedagogy* **2(2)**: 142-150.
- Sucahyo, D., dan Supriyono., (2013), Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media Kartu Kuartet dan Tanpa Menggunakan Media Kartu Kuartet, *Jurnal PGSD* **1(2)** : 1-10.
- Sudjana, (1992), *Metoda Statistika*, Bandung : Tarsito.

Sudjana., (2002), *Metode Statistika*, Tarsito, Bandung.

Sudjana, N., (2004), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

Sundayana., (2015), *Statistika Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.

Susanto, A., (2013), *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar, Cetakan Ke I*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta

Sutirman., (2013), *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Tiya, K., (2013), Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN, *Jurnal Pendidikan Matematika* **4(2)** : 177-190.

Wahyuni, E.S., dan Hidayah, R., (2016), Pengembangan Permainan *Chem Quartet* Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X SMA, *Journal Of Chemical Education* **5(1)**: 83-91.

Widyawati, R.T., Mohammad, M., dan Budi, U., (2016), Studi Komparasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan *Students Teams Achievement Divisions* (STAD) Terhadap Prestasi Belajar pada Materi Pokok Termokimia Ditinjau dari Motivasi Belajar Kimia Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/ 2016, *Jurnal Pendidikan Kimia* **5(4)** : 60-68.