

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Winarsih dan Farida Soemargono. 2009. *Kamus Perancis-Indonesia (dictionnaire français-indonésien)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Clontz, S. 2018. *Puzzle Types*. Diakses dari <http://dontz.org/puzzle/types/>. pada tanggal 18 Februari 2019, jam 17.00 wib.
- Dahiya Sunita & Ajeya Jha. 2011. Training Need Assesment: A Critical Study. *International Journal of Information Technology and Knowledge Management. January-June 2011*, Volume 4, No.1. 263-267
- Dalman, H. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Indonesia. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dwiyuliani, Titis. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran *Games Puzzle* Bergambar Dengan Sistem Operasi Android Pada Keterampilan Menulis Bahasa Perancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Sanden. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis UNY.
- Hamdayana, Jumanta. 2017. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Herawati, A. 2013. Pembelajaran Kooperatif TAI dan Game Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep. *Jurnal Pendidikan Sains*. 1(2): 126-132.
- Kemendikbud. 2016. *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- . 2016. *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Keraf, Gorys. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kurniawati, Intan. 2014. *Pengembangan Media Woody Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, Dan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Jaringan Tumbuhan*. Skripsi. Semarang: Program Studi Biologi Universitas Negeri Semarang.
- Kusmana, Suherli. 2014. *Kreativitas Menulis*. Yogyakarta: Ombak.
- Mahsun M.S. 2013. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Purwantoko, dkk. 2010. Keefektifan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Puzzle Terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. 6(2): 123-127.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran interaktif inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANARA.
- Situmorang, M.A. 2012. Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle. *Jurnal Bahasa*. 1(1): 56-57.
- Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Kampus Karangmalang: UNY Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H. (2009). Pengembangan Model Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya Games Puzzle Pada Matakuliah Multimedia. *Disertasi*. Jakarta: Program Pascasarjana UNJ.
- Syamsi, Kastum. 1999. *Peningkatan Keterampilan Siswa SD Dalam Menulis (Penelitian Tindakan Kelas)*. Laporan penelitian: IKIP Yogyakarta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wulandari, Nita. 2014. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Games dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Prancis Siswa Program Akomodasi Perhotelan Kelas XI SMK Wiyasa Magelang. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis UNY.

<http://www.alat-peraga.net/manfaat-dan-tips-memilih-puzzle.html>. Diakses dari laman web tanggal 18/2/2019, jam 17.00 wib.

