

DAFTAR PUSTAKA

- Adam dan Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal* 3(2) : 78-90.
- Aini dan Nawang. 2019. Pengembangan Instrumen Penilaian E-Quiz (Electronic Quiz) Matematika berbasis HOTS untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edumaspul* 3(2) : 1-10.
- Akhmadan, W. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang* 2(1) : 27-40.
- Arifin, Z. 2017. Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS* 2(1) : 28-36.
- Ari, I. 2017, IKIP PGRI Bojonegoro. Desain Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Statistik Matematika. *Jurnal Aksioma* 8(1) : 98-106.
- Arsika, I Made Budi. 2016. *Buku Pedoman PBL*. Bali : UDAYANA
- Aryantari, W. R. 2014. Pengembangan Mobile edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Ashari dan Salwah. 2017. PBL dalam Meningkatkan Kecakapan Pembuktian Matematis Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 2(2) : 100-109.
- Astria, A. T. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Jeopardy Game Berbasis Macromedia Flash Di SMA Negeri 8 Model Bulukumba. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., dan Saraswati, D. L. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Pendidikan Fisika* 3(1) :57-62.
- Bahar dan Risnawati. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Skripsi*. Program Sarjana UNSA Makassar. Makassar.
- Darmawan, L. A., Fine, R., Sunan, B. 2019. Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3(1) : 14-17.

- Ermitasari. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Garis Dan Sudut Untuk Siswa SMP Dengan Pendekatan Kontekstual. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Fadhilah. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Katik dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Pemahaman Konsep. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.
- Falahudin. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1(4) : 104-117.
- Fuadiyah, N. 2013. Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Puzzle bervariasi pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Program Sarjana IKIP PGRI Semarang. Semarang.
- Gazali, R. Y. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa SMP berdasarkan Teori Belajar Ausubel. *Jurnal Pythagoras* 11(1) : 182-192.
- Halim, C. P. pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan berbasis Metode Montessori Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Jambi. Jambi.
- Harefa, A. O. 2013. *Penerapan Teori Pembelajaran Ausebel dalam Pembelajaran*. Warta Dharmawangsa. April. Halaman 45. Medan.
- Hermawan, D.P. 2017. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG sebagai Sarana Belajar Matematika. *Jurnal JUTI* 15(2) : 195-205.
- Ikhtiyarini, D. 2012. Media Permainan Castle Of Element Berbasis Komputer sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Unsur, Senyawa dan Campuran. *UNESA Journal Of Chemical Education* 1(2) : 84-91.
- Ima, N. A. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Iskandar dan Rizal. 2017. Analisis Kualitas Soal di Perguruan Tinggi Berbasis Aplikasi TAP. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2(1A) : 12-23.
- Junita, S. 2018. Pengembangan Media Puzzle untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Dasar* : 581-587.
- Kadir, A. 2013. Konsep Pembelajaran Kontekstual di Sekolah. *Jurnal Dinamika Ilmu* 13(1) : 17-38.
- Karo-karo dan Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM* 7(1) : 91-96.

- Khotimah, K., Ipung, Y., dan Rahardjo, S. 2016. Penerapan Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Trigonometri Pada Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian dan Pengembangan* 1(11) : 2158-2162.
- Kumalasari, M. P. 2018. Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2(1A) : 1-11.
- Laili, L.N., Munika, S.W., Sekar, A.R., Singgih, S. 2019. Pengembangan *Puzzle* Trigonometri untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas. Universitas Veteran Bangun Nusantara. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3(2) : 101-107.
- Mulianti, E. S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pembelajaran Kelas II MI Ma'arif Bego Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. *Tesis*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Nahar, N. I. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Nusantara* 1(1) : 64-74.
- Nurahmawati, S. 2014. Penggunaan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Keaktifan Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran IPS di SD Negeri 2 Sentolo Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Nur, S., Indah, P.P., Sari, R.R. 2016. Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. *Jurnal Saintifik* 2(2) : 133-141.
- OECD. 2019. PISA 2018 Results.
- Prastica, H. B. D. 2018. Pengaruh Model PBL Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Muatan Pelajaran Matematika Tentang Skala Di SD N Gambiranom. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Putra dan Rully Angraini. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software IMindMap pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika* 7(1) : 39-47
- Putri, C. W., Purwandari, dan Erawan, K. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika III. Universitas PGRI Madiun* : 1-4.
- Retnawati, H. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Parama Publishing
- Rini, Y. S. 2012. Pendidikan: Hakekat, Tujuan, dan Proses. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

- Riskawati, 2013. *Validitas dan reliabilitas*. Statistika pendidikan.com
- Riyani, R., Syafdi, M., Hanifah, H. 2017. Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah* 1(1) : 60-65.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal KREANO* 3(1) : 59-72.
- Rusli dan Kholik. 2013. Theory of Learning According to Educational Psychology. *Jurnal Sosial Humaniora* 4(2) : 62-67.
- Sari, D. D. 2012. Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP N 5 Sleman. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Siregar, N. R. 2017. Persepsi Siswa pada Pelajaran Matematika : Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*. Universitas Sultan Agung : 224-232
- Situmorang, M.A. 2012. Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran Puzzle. *Jurnal Bahasa* 1(1).
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, M. 2015. Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Dan Prosa Siswa SMP. *Prrosiding Bulan Bahasa*. Universitas Bengkulu : 251-262.
- Sultoni, A. 2018. Pembelajaran Trigonometri Materi menentukan Tinggi suatu Benda berbantuan Klinometer Fleksibel. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*. Universitas Negeri Semarang : 860-869.
- Sunarti. 2016. Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar. *Tesis*. Program Pascasarjana Universitas Negri Malang. Malang.
- Sutono, A. 2019. Pengembanagan *Pop Up Book Pop-Up Book Food Chemistry For Kids*. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas

- Utomo. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Persamaan Kuadrat Menggunakan Adobe Flash Cs6. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.
- Vatricia, S., Syafdi, M., Muhammad, F., S. 2017. Pengembangan Aplikasi Komputer sebagai Media Pembelajaran Matematika menggunakan Metode Penemuan Terbimbing pada Materi Lingkaran Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah* 1(1) : 36-40.
- Widjajanti Dan Bondan. 2011. PBL dan Contoh Implementasinya. *Skripsi*. Program Sarjana UNY. Yogyakarta.
- Wulandari, E., H. S. Budi, dan Kartika, C. S. 2012. Penerpan Model PBL (Problem Based Learning) pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal FKIP-Universitas Sebelas Maret*.
- Wulansari. 2017. Upaya Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar dengan Model Pembelajaran PBL Mata Pelajaran Elektronika Dasar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Elektronika Industri di SMK N 3 Boyolangu Kabupaten Tulungagung. *Skripsi*. Program Sarjana UNY. Yogyakarta.
- Yohana. 2011. Studi Tentang Media Pembelajaran Yang Digunakan Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa Di SMP Negeri 1 Probolinggo. *Skripsi*. Program Sarjana UNM. Malang.
- Zulham dan Sulisworo. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Gaya. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7(2) : 132-141.