

DAFTAR PUSTAKA

- Afrian, P. 2018. Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Algoritma Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 1 Magelang. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Ainin, M. 2013. Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa dan Sastra* 7(2): 96 – 110.
- Aqib, Z. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya. Bandung.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- _____. 2017. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta. Jakarta.
- Bandi, U. A. M. 2012. Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Aspek Sosial Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional*. FIK UNY. Yogyakarta.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. ANDI. Yogyakarta.
- Cahyo, A. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. DIVA Press: Yogyakarta.
- Clontz, S. 2018. Puzzle Types. <http://clontz.org/puzzles/types/>. 20 April 2020 (20:00).
- Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gaya Media. Yogyakarta.
- _____. 2012. *Media Pembelajaran Inovatif*. Gaya Media. Yogyakarta.
- Djamarah, S. B. dan Z. Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Dwiyuliani, T. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Games Puzzle Bergambar Dengan Sistem Operasi Android Pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Sanden. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Eko, P.W. 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pela. Yogyakarta.
- E-marketer. 2015. Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smarphone-di-indonesia-2016-2019>. 24 Januari 2020 (22:13).
- Fanny, A. Mahya, dan S. P. Suardiman. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia* 1(1): 1 – 9.

- Fitriani, E. H. R. A. dan Mulyani. 2015. Pengaruh Penggunaan Variasi Metode dan Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP N 2 Margatiga Semester Genap TP 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Fisika* 3(1): 84 – 92.
- Ghavifekr, S. dan W. A. W. Rosdy. 2015. Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integratio In Schools. *International Journal of Research in Education and Science* 1(2): 175 – 191.
- Gray, P. 2011. The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents. *American Journal of Play* 3 (4): 443-463.
- Hanafi, I. 2017. Pengembangan Modul Geografi Berbasis Itegrasi Sains-Agama Pada Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Malang. *Skripsi*. Program S1 Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Handhika, J. 2012. Efektivitas Media Pembelajaran Ditinjau Dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1(2): 109 – 114.
- Haviz. 2013. Research and Development Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Jurnal Ilmu Kependidikan*. 6(1). 28 – 43.
- Hendryadi. 2014. Content Validity (Validitas Isi). *Jurnal Teorionline Personal Paper* 1(6): 1 – 5.
- Hidayat, H. A. Penerapan Aplikasi “ LST Berbasis Flash XML” Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Sejarah Perkembangan Teknologi Komputer di Kelas X SMK HKTI 2 Purwareja Klampok. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Howard, S. K. A. Chan, A. Mozejko, dan P. Caputi. 2015. Technology Practices: Confirmatory Factor Analysis and Exploration of Teachers' Technology Integration in Subject Areas. *Computers & Education* 2(1): 24-35.
- Ihsan, H. 2017. Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 13(3): 266 – 273.
- Ismail, A. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media. Yogyakarta.
- Juanda, Gunawan, Mujiburrohman, dan H. Ihsan. 2017. Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep dan Panduan Penilaiannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 13(3): 266 – 273.
- Jusniar, J. S. Side, dan M. Anwar. 2014. Pengembangan Perangkat Assesment Berbasis Keterampilan Generik Sains (KGS) pada Mata Kuliah Praktikum Kimia Fisika II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia* 1(1): 35 – 42.

- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya. Surabaya.
- Kurnia, A. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Pekalongan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*. November 7. *FKIP UNS*.
- Kurniawan, K. U. 2016. Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 6 Singaraja tahun Pelajaran 2915/2016. *E-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 5(2): 1 – 11.
- Kurniawan, R. A. Mahtarami, dan R. Rakhmawati. 2017. GEMPA Edukasi sebagai Media Sosialisasi Mitigasi Bencana Gempa bagi Anak Autis. *JNTETI* 6(2): 174 – 183.
- Kustandi, C. B. Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Marisa, A. P. Benny, N. Merry, Ario, dan Andayani. 2016. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Edisi I. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan.
- Maryuliana, M. I. M. I. Subroto, dan S. F. C. Haviana. 2016. Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Transistor Elektro dan Informatika* 1(1): 1 – 12.
- Mualdin, S. dan S. Edy. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Program Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa SMP. *Jurnal Tabularasa* 12(2): 165 – 171.
- Mulyatiningsih, E. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian.com>. 12 Januari 2020 (15.32).
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Referensi (GP Press Group). Jakarta.
- Nurhayati, E. 2016. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Pamungkas, A. 2018. Apa yang Dimaksud dengan Game Based Learning?. <http://ardypamungkas4.blogspot.co.id/2018/03/game-based-learning.html> 24. 23 September 2020 (19.27).
- Pramudiani, H. T. Widianti, dan E. Peniati. 2014. Penerapan Pendekatan Accelerated Learning disertai Media Puzzle terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar. *Unnes Journal of Biology Education* 3(2): 164 – 171.
- Pratama, R. N., Abidin, Y. dan M. H. 2016. Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Pop-Up Book.

- Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan pendidikan Anak Usia Dini* 14(1): 1-13.
- Pujiriyanto. 2012. *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. UNY Press. Yogyakarta.
- Purbasari, R. J. 2013. Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Purnama, R. B. S.F. Feriansyah, dan E. Chandra. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Siplemen Pembelajaran Fisika SMA Pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Pembelajaran Fisika* 5(4) 64 – 74.
- Purwanti, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan* 3(1) : 42 – 47.
- Purwantoko, R. A. Susilo, dan Sutikno. 2010. Keefektifan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Puzzle Terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6(2): 23 – 127.
- Putra, N. 2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Rahim, F. R. F. Festiyed, Y. Yohandri, Y. Yulkifli, dan D. Djamas. (2017). Studi Pengalaman Guru-Guru MTsN 6 Pesisir Selatan Dalam Penulisan Karya Tulis Ilmiah Guna Meningkatkan Iptek Masyarakat Serta Mewujudkan Guru yang Profesional. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 1(2): 80-87.
- Rahmah, N. 2013. Belajar Bermakna Ausubel. *Al – Khwarizmi 1* : 43 – 48.
- Ramzi, M. 2013. LKP: Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web Pada SMK Negeri 1 Cerme. *Thesis*. Niversitas Dinamika. Surabaya.
- Resiani, N. K. A. G. A. Anak, dan I. J. Nyoman. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP N 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *E - Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan* 3(1): 1 – 10.
- Riyani, R., S. Maizora, dan Hanifah. 2017. Uji Validitas Pengembangan Tes untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah* 1(1): 60 – 65.

- Rochmad, R. 2012. Desain Model pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 3(1): 59 – 72.
- Rohinah, R. (2015). Pengembangan Aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 1(2): 79 – 94.
- Sadiman, A. S. R. Rahardjo, dan A. Haryono. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers. Depok.
- Salsabila, N. H. dan W. Setyaningrum. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game: Statistics In Arctic. *Mathematics and Educations Journal* 1(1).
- Sanjaya, W. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Cetakan II. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- _____. 2015. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- _____. 2013. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Saputro, T. A. Kriswandani, dan R. Novisita. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 4(1): 10 – 23.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Setiawan, H. S. 2018. Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SD N Tanjung Barat 07 Jakarta. *Jurnal Faktor Exacta* 11(2): 146 – 157.
- Siswanto, J. E. Susanti, dan Jatmiko. 2016. Kepraktisan Model Pembelajaran Investigation Based Multiple representation (IBMR) dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7(8): 127 – 131.
- Situmorang, M. A. 2012. Meningkatkan Kemampuan Memahami Media Pembelajaran Puzzle. *Jurnal Bahasa* 2(1): 45 – 54.
- Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Sudirjo, E. M. N. Alif. 2018. *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*. UPI Sumedang Press. Sumedang.
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaa Rosdakarya. Bandung.
- Sugihartono, K. N. F. A. Fathiyah, F. Setawati, S. R. Harahap, dan Nurhayati. 2013. *Psikologi Pendidikan*. UNY Press. Yogyakarta.

- Sugiyanto, W. H. 2018. Open the Gate: Media Pembelajaran Gerbang Logika Pada Platform Android Untuk Siswa Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak Smk Muhammadiyah 1 Bantul. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV. Bandung.
- Sukmawati. 2017. Deskripsi Daya Serap Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Bua dalam Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan* 2(2): 131 – 140.
- Supardi, A. Widiastuti, dan Saliman. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audiovisual. *JIPSINDO* 2(1): 1-21.
- Suprananto, K. 2012. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Susilana. Rudi, dan R. Cipi. 2011. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi. FIP, UPI. Bandung.
- Syah, M. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Utariyani, I. F.Z., S. Wahyuni, dan S. Zaenab. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 1(3) : 343 – 355.
- Vanderschuren, L. J. M. J. 2010. How the Brain Makes Play Fun. *American Journal of Play* 2 (3): 315-337.
- Viajayani, E. R. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia Flash Pro 8 Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor. *Skripsi*. UNS-FKIP. Surakarta.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena. Yogyakarta.
- Wulandari, A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar – Dasar Algoritma dan Pemrograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Widjayanti, W. R. T. Masfingat, dan R. K. Setyansah. 2019. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika* 13(1): 101 – 112.
- Yuberti. 2014. “Penelitian Dan Pengembangan” Yang Belum Diminati Dan Perspektifnya. <http://103.88.229.8/index.php/al-biruni/article/view/69>. 28 Januari 2020 (12.30).

Yunanto, S. H. dan T. B. Chandrawati. 2016. "Smart Puzzle" Game Helping Children Learn to Read. *Jurnal Sisforma* 3(1): 13 – 19.

