

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2001. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Campbel, N.Al. 2004. *Biologi Jilid III*. Jakarta: Erlangga.
- Dimiyanti dan Mujiyanto. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka.
- Diniati, E. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : CV Yrama Widya.
- Hamzah, B. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Harimianto, S. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta.
- Hasibun. 2006. *Strategi-Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Kefa. A. 2010. *Puzzle Untuk Anak Usia Dini*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Kusmandari, E. 2011. Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournament) menggunakan puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 2 Ngadirojo Tahun Pelajaran 2010/2011. *Skripsi S-1 Progd Biologi*). Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Miftah, E. 2011. *Model-Model Pembelajaran Aktif*. Bandung : Alfabeta.
- Moleong, L. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung : Rosdakarya.
- Nurdianawati, ND. 2011. Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan Melalui Strategi Pembelajaran Tipe Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Gatak Sukoharjo Tahun Ajaran 2010/2011 (*Skripsi S-1 Progd Biologi*). Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudjana, N. 2001. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

- Sudjana. N. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Suryabrata, S. 1994. *Proses Belajar Mengajar Disekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilo, J. 2006. *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*. Yogyakarta: Pinus.
- Syukron, M. 2011. Upaya Penggunaan Media *Games Puzzle* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. <http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html> (diakses pada tanggal 9 desember 2011).
- Taniredja, T . 2011. *Model-Model Pembelajaran Aktif*. Bandung : Alfabeta.
- Tarigan, H. 1986. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Warjito, F. 2010. Penerapan Metode *Numbered Heads Together (NHT)* Disertai *Media Puzzle* Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Terhadap Materi *Biologi SMP Kelas VII*. (*Skripsi S-1 Prodi Biologi*). Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Wikipedia. 2011. *Puzzle*. <http://www.wikipedia.org> (diakses pada tanggal 9 Desember 2011).
- Zaini.H, Munthe. B, Ayu.S. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.
- .