

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, RitaWahuni. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Penanggulangan Bencana Alam di Indonesia Berbasiskan Web. *Bina Insani Ict Journal*, 3 7-10.
- Bappenas. (2010). Peluncuran Buku Rencana Aksi Nasional Pengurangan Resiko Bencana: Jakarta.
- BNPB. (2017). Data dan Informasi Bencana Indonesia. Diperoleh dari <http://dibi.bnpb.go.id>. Diakses pada tanggal 22 April 2019 Pukul 09.15.
- BPS. (2018). Kabupaten Sleman Dalam Angka Tahun 2018. Kabupaten Sleman: Badan Pusat Statistik.
- BPS. (2018). Kecamatan Kalasan Dalam Angka Tahun 2018. Kabupaten Sleman: Badan Pusat Statistik.
- Dwiyuliani, Titis. (2016). Pengembangan media pembelajaran games puzzle bergambar dengan sistem operasi android pada keterampilan menulis bahasa prancis siswa kelas XI SMA N 1 Sanden. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. [eprints.uny.ac.id/pdf](http://eprints.uny.ac.id/pdf). Diakses pada tanggal 11 Oktober 2018 Jam 21:45.
- Elan, Dindin Abdul Muiz dan Feranis. (2017). Penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1, 66-75.
- Falahudin, Iwan. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4, 104-117.
- Khairiah. (2017). Puzzle Types. Diperoleh dari <http://clontz.org/puzzles/types>. Diakses pada tanggal 2 April 2019 Pukul 19.50.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lusiana, (2018). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 12, 32-39.
- Maviro, Anirisa Latut Torikil. (2017). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. <https://repository.ar-raniry.ac.id/1pdf>. Diakses pada tanggal 16 Oktober 2018 Jam 10.30.
- Prasetyo, Iis, (2016). Teknik Analisis Data Dalam *Research and Development*. <http://staffnew.uny.ac.id> diakses pada 29 Juli 2019 Pukul 09.43 WIB.
- Nidawati. 2013. Belajar dalam Perspektif Psikologi dan Agama. *Jurnal Pioner*, 1, 13-28.
- Setyawan, Alan Tresno. (2012). Efektifitas media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat bagi *cerebral palsy*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1, 27-36.

- Setyowati, Eni. (2012). Strategi pengembangan media puzzle games pada kompetensi dasar menganalisis budaya demokrasi menuju masyarakat madani di SMA Mojogedang. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. <https://digilib.uns.ac.id/pdf>. Diakses pada tanggal 11 Oktober 2018 Jam 20:46.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung. Alfabeta.
- Sujarweni Wiratama V. (2015). *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Perss.
- Sungkono. (2008). Pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. *Jurnal majalah ilmu pembelajaran*, 1, 4.
- Sunhaji. (2014). Konsep manajemn kelas dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2, 30-46.
- Suwarto. (2013). *Pengembangan test diagnostik dalam pembelajaran*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Syariffudin, Ahmad. (2011). Penerapan model pembelajaran cooperative belajar dan fakror-faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal Ta'dib*, 16, 113-136.
- Ulfaeni, Siti, dkk. 2017 "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menunmbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD". *Jurnal Profesi Pensisikan*. 4, 23-26