

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2016. *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Alfiani Prihastuti dan Ahmad Agung Yuwono Putro. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teka-Teki Silang (TTS) Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadang, *Jurnal PGSD Indonesia*, Vol 3 No 2.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Zainal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. 2015. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arif, Moh. 2016. *Pengembangan Instrumen Penilaian Mapel Sains melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains SD/MI, Ta'allum*, Vol. 04, No. 01.
- Arif, Moh. *Konsep Dasar Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar SD / MI : Sebuah Pendekatan Teoritis dan Praktis*. Tulungagung : IAIN Tulungagung.
- Arsyad, Azhar . 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asih Wisudawati dan Eka Sulistyawati. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Diva Press.
- Dalyono, M. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darinah dan Sukirno. 2021. Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS) untuk Pembelajaran Tematik Kelas VI SD, *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, Volume 8 No. 2.
- Daryanto dan Tasrial. 2015. *Pengembangan Karir Profesi Guru*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dirman dan Cicih Juarsih. 2014. *Penilaian dan Evaluasi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fitria Meilina, Tisrin Maulina Dewi, Sri Hartati. 2021. Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS) Tematik Pada Proses Pembelajaran Semester Ganjil Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MINDA*, Vol. 3 No. 1.
- Fitri, Mustika Larasati Sabuea, Hommy Dorthy. 2019 Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aljabar Siswa SD, dalam *jurnal Education and Development Institut Tapanuli Selatan*. Vol. 6 No. 2.
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Harto, Kasinyo. 2012. *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ifa Seftia Rakhma, dkk. 2016. Pengembangan Magic Crossword Puzzle sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Refleksi Edukatika* 7 (1)
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Kementerian Agama RI. 2015. *Keberhasilan Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah*. Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan.
- Khalilullah. 2012. Permainan Teka-Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat), *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kunandar. 2008. *Guru professional, Impelementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Prsada.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Latifah Ratnasari dan Yuliani. 2017. Pengembangan Kartu Permainan Teka-Teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sel Kelas XI SMA, *Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol.6 No.2.
- Lexy J. Moleong. 2006. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maunah, Binti. 2015. Stratifikasi Sosial dan Perjuangan Kelas dalam Perspektif Sosiologi Pendidikan, *Taalum*, Vol. 03 No 1.
- Muhamad Irham dan Novan A.W.2013. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mursilah. 2017. Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja, *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, Volume 1, No. 1.
- Musfiqon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ni Putu Jati Dinar Wulan.,dkk. 2019. Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS, *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 7 No. (1).
- Noer, M. Fadholi. 2014. Menuntut Ilmu sebagai Transformasi Perubahan Paradigma (Studi Matan Hadis Nabi SAW. dalam Sunan Al-Tarmidzi,

Kitab Al Ilm An Rasulullah, Bab Fadhl Thallab Al-Ilm. No. Hadis 2572), dalam *Jurnal Qathrunâ*, Vol. 1, No.1.

Nunuk Suryani, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Misykat, Volume 03, Nomor 01.

Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Priansa, Donni Junni. 2017. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Ramli, M. 2015. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits, *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Volume 13 No. 23.

Rantika dan Faisal Abdulah. 2015. *Penggunaan Media Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali*, vol. 1.

Riduwan. 2006. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.

Rizqi Ilyasa Aghni. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.16, No.1.

Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa arab*. UIN-Malang Press.

Setyawidi, Trianata Wahyu. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Mata Kuliah Tes Dan Pengukuran Untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi. Malang: Tesis tidak diterbitkan.

Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Shung Hui Chuan Ching, dan Gregory. 2012. *A Case Study On The Potentials of Card Games Assisted*. *International Journal of Reseach Studies in Educational Technology*, Vol.1, No.1

Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning : 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nusamedia.

Siti Komariyah, Ahdinia Fatmala Nur Laili, Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika, *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika* vol. 4 no. 2, pp. 55–60, September 2018

Sufi Jamilatu Nur Arofah dan Mohammad Efendi, *Cross-Game Puzzle Media for Learning English of Deaf Students* (Media Permainan Teka-Teki Silang untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Tunarungu), *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*.

Sudjana, Nana. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: IKAPI.

- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sujianto, Agus Eko. 2009. *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sujianto, Agus Eko. 2009. *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Suprihatiningrum, Jarnil. 2014. *Guru Profesional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Tor Ivar Eikaas, dkk. 2005. *Game-based Learning Dynamic Simulations Supporting Technical Education and Training, International Journal of Research Studies in Educational Technology*, Vol. 1, No.1.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Winarsunu, Tulus. 2006. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.

Wirahyuni, Kadek. 2017. Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan 'Balsem Plang', *Acarya Pustaka*, Vo.3, No.1.

Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Manajemen Kelas: Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Yudhi, Munadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.

Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.