

## REFERENCES

- Abdelrady, A. J. (2022). The Attitude Of Sudanese Efl Students Towards Literature To Enrich Their Vocabulary Building. *Education Reasearch International*.
- Aminuddin, W. A. (2021). Kreativitas Guru Dan Kemampuan Mengelola Kelas Terhadap Pendidikan Agama Islam. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 7(2), 117–128.
- Anggit Shita Devi, S. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sd. *Jurnal Pgsd Indonesia*, Vol 3 No 2.
- Bayu, K. (2020). *Penggunaan Google Translate Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Paket B Di Pkbm Suryani*. Siliwangi: Comunity Education Journal.
- Beck, I. L. (1982). Effects Of Long-Term Vocabulary Instruction On Lexical Access And Reading Comprehension. *Journal Of Educational Psychology*. *American Psychologila Assosiation*, 506–521.
- Beheydete, L. (1987). The Semantization Of Vocabulary In Foreign Language Learning. *Elsevier*.
- Biggs, J. (1999). *What The Student Does: Teaching For Enhanced Learning*, *Higher Education Research & Development*. Doi: 10.1080/0729436990180105.
- Cecep Kustandi, M. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media*. Jakarta: Kencana.
- Christiana Evy Tri Widyahening, F. F. (2022). *Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Dengan Media Bingo Game Bagi Anak Usia Dini*. Surakarta: Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Claudia, L. J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Multimedia 3d Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Kelas X Jurusan Tkj Di Smk Negeri 1 Pacitan. *It-Edu : Jurnal Information Technology And Education*.

- Ganesha, H. &. (2022). The Ddlr Model Of Research Process For Designing Robust And Realizable Research Methodology During Ph.D. Program In India. *International Journal Of Management, Technology, And Social Sciences 2022*.
- Huda, N. F. (2020). *Eksperimentasi Media Rubik Berbasis Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X Ips Man 4 Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab.
- Irmiah Nurul Rangkuti, H. S. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Rias Karakter Pada Program Studi Pendidikan Tata Rias. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*.
- Kuncoro, A. (2017). *Korelasi Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Bahasa Inggris*. Jakarta: Jurna Susunan Artikel Pendidikan.
- Leu, S. &. (2022). Data Transforming: A Concept Analysis. *Nursing Forum*.
- Lisna Sari, R. A. (2020). Media Pembelajaran Puzzle Angka Dan Corong Angka (Pancoran) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Abk). *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, Vol 11 No 1.
- Martina Pakpahan, D. (2022). *Metodologi Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.
- Meliani, G. R. (2017). Game Artificial Intelegent: Ram City Tower Dengan Algoritma A\*. *Jurnal Petik* , Volume 3, Nomor 2.
- Muhammad Khalid, S. (2021). Pelatihan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Permainan Crossword Puzzle Dengan Petunjuk Media Gambar Dan Pengenalan Metode Think Pair Share Pada Guru Mis Nurus Salam Deli Tua. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*.
- Nugroho, W. &. (6(2), 191-200.). The Effectiveness Of Picture Crossword Puzzle Game In Teaching Vocabulary. *Elt Forum: Journal Of English Language Teaching*, 2017.

- Ornella Alike, E. H. (2021). Development Of Learning Media Based On Cross Puzzle Game In Science Learning To Improve Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*.
- Puspitasari, I. (2013). *English For Computer Science : Sebuah Analisis Kebutuhan Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Teknik Informatika*. Vol. 6 No.1: Jurnal Pro Bisnis .
- Shofiani, N. (2019). *Keefektifan Model Saintifik (Scientific) Terhadap Kemampuan Membaca Intensif*. Semarang: Jurnal Imiah Sekolah Dasar.
- Slamet, S. (2012). *Efektifitas Pembelajaran Keterampilan Speaking Dengan Pendekatan Genre Di Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Surakarta: Publikasi Ilmiah.
- Sufi Jamilatu Nur Arofah, M. E. (2018). Media Permainan Teka-Teki Silang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Tunarungu. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, Vol 2, No 1.
- Taufiqur Rohman, S. S. (2021). The Influence Of Think Pair Share Model And Crossword Puzzle To Increase Primary School Students' Mathematical Learning Interest. *Journal Of Physics : Conference Series*.
- Ummah, S. K., In'am, A., & Azmi, R. D. (2019). Creating Manipulatives: Improving Students' Creativity Through Project-Based Learning. *Journal On Mathematics Education*, Vol 1 No 1.
- Vina Safaringga, W. D. (2022). *Implementasi Program Kampus Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. Vol 6, No 3: Jurnal Of Elementary Education.