

DAFTAR RUJUKAN

- A, K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tentang Patuh Kepada Orang Tua dengan Metode Crossword Puzzle. *Al Bayan Jurnal*, 3(1), 67-76.
- abdullah, K., dkk. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Aceh: yayasan penerbit Muhammad Zaini.
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rinek Cipta.
- Beatus Mendelson, L., dkk. (2020). Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 5(2), 69-74.
- Choirul, I., dkk. (2023). Penggunaan Media Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Descriptive Text di SMPN 2 Puger. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 1-11.
- Dalyono, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dayana, I., & Juliaster, M. (2018). *Motivasi Kehidupan*. Jakarta: Guepedia.
- Dayana, I., & Marbun, J. (2018). *Motivasi Kehidupan*. Jakarta: Guepedia.
- Dimiyati, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djulia, E., dkk. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Biologi*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.
- Ermaita, dkk. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 41056.
- Fajar, A. (2005). *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- H, Y. R. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- H. Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamzah, B. U. (2006). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryati, S., Oktavia, & Has, Z. (2014). Pengaruh Metode pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru. *PEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIIR*, 5(1).
- Hasbullah. (2006). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hidayati. (2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Modul untuk D-II PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Jones, K. (2008). *Teaching with Crossword Puzzle*. Heidelberg: Springer.
- Khalilullah, M. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *An-Nida'*, 15-26.
- Leny, R. (2012). Pengaruh Penggunaan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal E-tech*, 1(1), 1-12.
- Lolang, E. (2014). Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 687-688.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardianto. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Misbahuddin, & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- MKDP, T. P. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: PT. Rajawali Pers.
- Nana, S. S. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurillia, K., dkk. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII dengan Media Pembelajaran Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 10 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4).
- Nurkencana, W. (1990). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Gava Media.
- Nurmawati. (2016). *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Perdana Mulya Sarana.
- Oemar, H. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi aksara.
- Pratiwi, A. (2020). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Muatan Pembelajaran IPA di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar*. Makassar: Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Makassar.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwanto, E. A., & Diyah, R. S. (2007). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial*. Jakarta: Gaya Media.
- Purwanto, N. (2012). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmah, L. A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X Iis 2 Di Sma Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3), 2.

- Ramadhayanti, A. (2018). *Aplikasi SPSS untuk Penelitian dan Riset*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Roviandari, T. (2012). Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan Ctl (Contextual Teaching And Learning) Dengan Metode Diskusi Dilengkapi Mind Mapping Dan Crossword Puzzle Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Bahan-Bahan Kimia Dalam Makanan Kelas VIII Semester Genap MTS. *Skripsi FKIP UNS*.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saputra, I. (2020). *TTS Seru Materi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas VI Untuk Madrasah Ibtidaiyah*. Bogor: Guepedia.
- Sara, S. dkk. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP/MTs Akibat Pandemi Covid-19. *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 3(1), 54-63.
- Sardiman, A. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Savage, & Armstrong. (1994). *Effective Teaching In Elementary Social Studies*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Soemantri, M. N. (74). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Belajar dan Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiarto, d. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugihartono, d. (2007). *psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Suharni. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(1), 172-184.
- Suharso, P. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Bisnis: Pendekatan Filosofis dan Praktis*. Jakarta: Indeks.
- Sukanda, P., & Neng Ita, S. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-teki Silang) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet. *RESOURCE/ Research of Social Education*, 1(1), 18-27.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning: "Teori dan Aplikasi Paikem"*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suyatno, B., & Sutimah. (2007). *Metodologi Penelitian Sosial: Berbagi Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kecana Media Group.
- Syah, M. (2003). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syardiansyah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 5(1).
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang. (2009). *No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokus Media.
- Wiwik, W. A., dkk. (2021). Penerapan Smart Presentation Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Guru Membangun*, 42(2), 23-28.
- Yousda, I. I., Arifin, Z. (1993). *Penelitian dan Statistik Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, H., dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.