

DAFTAR RUJUKAN

- Agus N. Cahyo. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Diva Press.
- 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.
- Anita E. Woolfolk. 2004. *Mendidik Anak-anak Bermasalah Psikologi Pembelajaran II*. Jakarta: Insani Press
- Aqib,Zainal. 2013.*Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arianto, Agus. 2007. *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana.
- Arif, Moh. 2016. Pengembangan Instrumen Penilaian Mapel Sains melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains SD/MI, *Ta'allum*, Vol. 04, No. 01.
- Arif. Moh. 2014. *Konsep Dasar Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar/MI: Sebuah Pendekatan Teoritis dan Praktis*.Tulungagung: IAIN Tulungagung Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Atmaja,Purwa. 2012. *Prawira, Psikologi Pendidikan dalam Prespektif Baru*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- B. Uno, Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Daryanto dan Tasrial. 2015. *Pengembangan Karir Profesi Guru*, Gava Media,Yogyakarta. Departemen Agama RI; *Al Qur'an dan Terjemahnya, Medinah Muanawwarah: Mujamma' Khadim al-*

Haramani al-Syarifain al-Malik Fahd li Thiba'at Mushhaf al-Syarif, 1411 H.

Dimiyati, Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

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, 9.

Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Harto, Kasinyo. 2012. *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Rajawali Pers.

<https://www.spssindonesia.com/2023/04/cara-menghitung-n-gain-score-spss.html>
diakses 23 Maret 2023

Ifa Seftia Rakhma, dkk. 2016. Pengembangan Magic *Crossword Puzzle* sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Refleksi Edukatika* 7 (1)

Johanes Spranto, dan Syahfirin Abdullah. 2017. *Pengantar Statistik untuk berbagai bidang ilmu*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

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*. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Kunandar. 2008. *Guru professional, Impelementasi Kurikulum Tingakat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

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.

M. Dalyono. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- M. Ramli. 2015. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits, *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Volume 13 No. 23.
- Maunah Binti. 2015. *stratifikasi Sosial dan Perjuangan Kelas dalam Perspektif Sosiologi Pendidikan*, Taalum, Vol. 03 No 1
- Melvin L. Silberman. 2006. *Active Learning :101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nusamedia.
- Meltzer. *The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: a possible, hidden variable. In diagnostic pretest scores, Department of physics and Astronomy, Iowa State University, Ames, Iowa 50011 2002*, Jurnal Am. J. Physic.
- Moh. Arif. 2016. Pengembangan Instrumen Penilaian Mapel Sains melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains SD/MI, *Ta'allum*, Vol. 04, No. 01.
- 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.
- Muslich, Mansur. 2009. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas*. 2009. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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).
- Nyoman Arian. 2020. "Pengaruh Media Teka-Teki Silang (TTS) dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Hidup dan Pelestariannya di Kelas IV SDN 2 Tilango Kabupaten Gorontalo" Skripsi.
- Rachmah Nur Ainum. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Murid Dalam Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Anagowa Kecamatan Pallangga Kab. Gowa, Skripsi.
- Ramayulis. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia
- 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.

- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa arab*. UIN-Malang Press. B. Uno, Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadirman. 1988. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Saputri, Desy. Pengembangan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPA di MIN 4 Tulungagung. Tulungagung : Program pascasarjana UIN Tulungagung
- Sardiman A, M. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardirman A.Mm. 1986. *interaksi dan motivasi belajar dan mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, Jonathan. 2015. *Rumus-rumus populer dalam spss 22 untuk riset skripsi*. Yogyakarta : Andi offset.
- Shalamuddin, Mahfudh. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: PT Bina Ilmu.
- Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N. dan A, Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Jakarta : Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- 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, 2(1).
- Sugiyono. 2007. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jarnil. 2014. *Guru Profesional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijino, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, N & Agung, L. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah, Muhibbin . 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Triton. 2006. *SPSS 16.0 Terapan, Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: ANDI.
- Viona Irawan. 2022. *Pengaruh Media Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pembentukan Tanah di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau, Skripsi*.
- Widayati Rahayu. 2021. "Pengaruh Pembelajaran Teknik Teka Teki Silang dan Motivasi Belajar Sejarah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Bululawang Kabupaten Malang" *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1 (1) (2021), 34-45 Vol.1, No.1.
- Widiyanto, Joko. 2010. *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. Surakarta: BP-FKIP UMS.
- 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.