

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. Edcomtech, 1(1), 9–20.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1784>
- Ade, M. Y. N., Bare, Y., & Mago, O. Y. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Pada Materi Sistem Gerak Untuk Kelas XI SMA. JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 11(2), 63–75.
- Ahmad Susanto. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Prenada
- Aribowo, E. K. (2017, October 5). Media Pembelajaran DIY: Membuat Flash Card dan Teka-Teki Silang Mandiri. <https://doi.org/10.31227/osf.io/nbkg5>, diakses 23 Februari 2020.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers
- Aisih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, Metodologi Pembelajaran IPA (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.24
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran (Jakarta: Kencana, 2020), 98
- Darinah, Sukirno, “*Pengembangan Media Teka Teki Silang Untuk Pembelajaran Tematik*”. Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra, Vol. 8, No. 2, (2021), 130
- Daryanto. (2013). Menyusun modul. Yogyakarta: Gava Media

Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>

Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta:Kencana
<https://doi.org/10.37630/jpm.v1i12.485>

Husna Nashihin. (2021). *Model Pendidikan Islam pada Lansia (Studi di Pondok Pesantren Sepuh Magelang, Taman Lansia Al-Jadid Fisabilillah Yogyakarta, dan Pesantren Lansia Permata Yogyakarta)*. Universitas Wahid Hasyim.

Ihsana El Khuluqo, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar,

Jufri, A. W. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Sains, Modal Dasar Menjadi Guru. Profesional*. Bandung: Pustaka Reka Cipta

Julianto, dkk. (2016). *Teori Konsep Dasar IPA*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.

Lara Utami Wulandari, Tri Juli, Andri Valen, Dengan Judul *Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Berbasis Kebudayaan Lokal Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Lubuk Linggau*. *Jurnal Linggau Indra Pena*. (2022).

- Latif, Mukhtar. Zukhairina, R. Z. & Muhammad, A. 2016. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Lestari, Y., & Sb, N. S. (2017). Development of Crossword Puzzles as Teaching Tools in Explanatory Texts Learning. 75–82
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Implementasi Pemanfaatan Media Teka Teki Silang (tts) Online Dalam Matakuliah Neurosains Untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal (ra). AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak, 3(2), 124–138. <https://doi.org/10.24235/awlad.y.v3i2.1487>
- Murti, I. I. T., Pangestu, W. T., & Wana, P. R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran Ips Kelas Iii. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 06(02)
- Nazgul, K., Anar, B., Baglan, Z., Moldir, S., Nishanbayeva, S., & Sadvakasova, G. (2020). Preservice Teachers’ Opinions on the Use of Technology in Education. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 15(23), 182–192.
- Ninawati, M. (2012). Kajian Dampak Bilingual Terhadap. 1993
- Pada, K., Bare, Y., & Putra, S. H. J. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Biologi Berbasis Pendekatan Scientific Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia Kelas VIII SMP Negeri 2 Maumere. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(7), 337–349. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5769603>
- Putra. (2015). Research and Development. Jakarta : PT Grafindo Persada.

Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Madrasah*, 11(2), 53–63.
<https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.6419>

Sadikin, A., Johari, A., & Suryani, L. (2020). Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis website dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01), 18–28

Sadiman, A.S, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Samatowa, & Usman. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*.

Departemen Pendidikan Nasional

Samidi, 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran Student Team Heroic Leadership Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Pada Siswa Smp Negeri 29 Medan T.P 2013/ 2014.Slameto. 2016. Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta

Satrinawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Sleman: Deepublish

Shohlihah, Rohmawati. 2016. *Pengaruh Media Tea- Teki Silang (Crossword Puzzle) dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jawa Krama pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Anwar Nangsri Bantul Kelas III,IV dan V*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Slameto. (2016). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi* / Slameto. Belajar.

- Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi / Slameto, 2003(2003), 1–99.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan. edited by A. Nueyanto. Bandung: Alfabeta
- Sukarno. 2018. Penelitian Tindakan Kelas: Prinsip-prinsip Dasar, Konsep, dan Implementasinya. Surakarta: Media Perkasa.
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi, 2017.
- Surayya, Elly. 2012. Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran. Jurnal AtTa'lim 3, 65-72.
- Syofnidah Ifrianti, Teori dan Praktik Microteaching, (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, Maret 2019), 12
- Tafonao, T. 2018. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2),103-114
- Tafonao. T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. Jurnal Tarbawiyah, 11 (1).

Wahidmurni (2017) Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. Malang : UIN

Mulana Maik Ibrahim. Diakses <http://repository.uin-malang.ac.id/1984/2/1984.pd>

Wulan, N. P. J. D., Sumatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata pelajaran IPS. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, 7(1). <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v7i1.20009>

Yaumi, Muhammad. 2018. Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group