

DAFTAR PUSTAKA

- [BPS] Badan Pusat Statistik. (2019). Berita resmi statistik. *Bps.Go.Id*, 27, 1–52. <https://papua.bps.go.id/pressrelease/2018/05/07/336/indeks-pembangunan-manusia-provinsi-papua-tahun-2017.html>
- Agustina, W., Hapidin, & Tarwiyah, T. (2018). Developing Educative Snake and Ladder Learning Media to Improve Understanding on Living Creature Concept. *International Journal of Multidisciplinary and Current Research*, 6(04), 145–153. <https://doi.org/10.14741/ijmcr/v.6.4.1>
- Al-Furqon, A. S. (2017). the Effect of Word Search Puzzle Game in Teaching Vocabulary To the First Gradestudents of Smpn 3 Proppo. *Wacana Didaktika*, 5(02), 101. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.v5i02.25>
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran Efektif*. Raja Grafindo.
- Dewanti, H., Toenlio, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/viewFile/4551/3408>
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariative dengan Program IBM SPSS 19*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamdan, B. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. In *Tim Fatawa Publishing* (Issue October). Fatawa Publishing. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Handayani, N. P. S., Suarni, N. K., & Arnyana, I. B. P. (2021). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 12–22.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei). Tahta Media Group.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Magdalena, I Hifziyah, M, Aeni, V N, Rahayu, R. P. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kabupaten Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.
- Mailawati. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Word Search Puzzle terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII di SMP Muhammadiyah 48 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018*.
- Mardhiah, A., & Ali Akbar, S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49.

<https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>

- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Miswandi, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Strategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(3), 300. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.66
- Mshayisa, V. V. (2020). Students' perceptions of Plickers and crossword puzzles in undergraduate studies. *Journal of Food Science Education*, 19(2), 49–58. <https://doi.org/10.1111/1541-4329.12179>
- Muhson, A. (2010). Pengemabngan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Nazir, M. (2009). *Metode Penelitian*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Nodyanto, D., Abdulkarim, A., & Komalasari, K. (2017). Pemahaman Guru Mengenai Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Mata Pelajaran PPKn. *Bhineka Tunggal Ika*, 4(1), 15. keywords: Teacher's Understanding, Scientific Approach, PPKn Subject Matter
- Nurhalifah, Lestari, N., & Yusuf, M. (2020). Jurnal Biosains dan Edukasi Efektifitas Media Pembelajaran Word Search Puzzle dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Ekosistem Kelas VII di SMP Muhammadiyah Kupang Tahun Ajaran 2018 / 2019. *Jurnal Biosains Dan Edukasi*, 2(1), 17–23.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Mlsykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. SIBUKU MEDIA.
- Puteri, H. E. (2020). *Menentukan Populasi dan Sampel*.
- Sudjana. (2011). *Hasil Belajar*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. PEDAGOGIA (PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI).
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. CV. Pustaka Abadi.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana prenada media group.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>

- Syah, M. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Taja-on, E. P. (2021). Game – Aided Instruction : Enhancing Critical Thinking Through Logical – Mathematical Games. *School Of Education Research Journal*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16436.17288>
- Usman, M., Dini, I., Makassar, U. N., Daeng, J., & Makassar, T. (2021). Pengaruh Media Word Search Puzzle melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick terhadap Hasil Belajar dan Sikap Kimia Siswa Kelas X SMAN 1 Tanete Rilau (Studi pada Materi Pokok Hidrokarbon). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*, 2(3), 87–97.
- Wahyuni H, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Pada Kelas X Iis Sma Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 336–342. <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p>
- Wiantara, I. G. N. O., Astawan, I. G., & Renda, N. T. (2020). Brain Based Learning Using Media Crossword Puzzle Enhances Students Understanding of Concepts and Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(2), 156. <https://doi.org/10.23887/jpp.v53i2.25120>
- Widyahening, C. . (2018). Penggunaan Teknik Pembelajaran Fishbone Diagram dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
- Winataputra, U.S. (2015). *Rekonstruksi Pendidikan Kewarganegaraan : Analisis Historis-Epistemologis*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S. (2016). Posisi Akademik Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Muatan/Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam Konteks Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(1), 15–36.
- Yuliar, M. (2016). *Modul Regresi Linier Sederhana*. Universitas Udayana.
- Zirawaga, V. S., Olusanya, A. I., & Maduki, T. (2017). Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*, 8(15), 55–64. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143830.pdf>