

DAFTAR PUSTAKA

- Amran, A. (2017). *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi*. Depok: Rajawali Pers.
- Amsari, D., & Mudjiran. (2018). Teor Belajar Edward Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika. *BASICEDU*, 52-60.
- Faisal. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Belajar Teka-Teki Silang di SMPN 1 Kota Bima Tahun Pelajaran 2018/2020. *Pedagogos: Jurnal pendidikan STKIP Bima*, 21-29.
- Fakhriyah, F. N., & Hindun. (2021). Pengaruh Media Tts Xwords Generator Terhadap Hasil Menyimak Biografi Kelas X SMAIT Mutiara Hikmah. *TABASA: Jurnal Tata Bahasa Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 108-130.
- Hasanuddin, C. (2017). Media Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan. Dalam C. Hasanuddin, *Fungsi Media Pembelajaran* (hal. 13). Jogjakarta: Deepublish.
- Hastuti, S. (2018). Implementasi metode teka-teki silang pada materi ajar budaya politik. *JPPI: Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1-5.
- Japar, M. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Surabaya: Jakad Publishing Surabaya.
- Kosasih, A., & Angkowo, R. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran. Dalam C. Kustandi, & D. Darmawan, *LLandasan teori penggunaan media pembelajaran* (hal. 1-306). Jakarta: Kencana Publisher.
- Mardhiah, A., & Akbar, S. A. (2018). Efektifitas media pembelajaran terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 1-102.
- Miswandi. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN melalui Strategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*.

- Muhtarom, Nizaruddin, & Sugiyanti. (2016). Pengembangan permainan teka-teki silang dalam pembelajaran matematika di kelas VII SMP. *Phytagoras*, 20-31.
- Rahayu, K. W. (2020). Cooperative learning berbantuan media teka-teki silang edukasi untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar PKn. *PAEDAGOGIE*, 21-27.
- Rahmaibu, F. H., & Ahmadi, F. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk meningkatkan hasil belajar PPKn. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 1-10.
- Rokhayati, T., Taniredja, T., & Jazuli, A. (2020). Pengaruh permainan crossword puzzle terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SDIT Harapan Umat Purbalingga. *Tunjuk Ajar: Jurnal penelitian ilmu pendidikan*, 65-76.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., & dkk. (2018). Media Pendidikan. Dalam A. Sadiman, R. Rahardjo, A. Haryono, & Harjito, *Media Pendidikan* (hal. 1-331). Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sari, N. S., & Sudana, D. N. (2019). Pengaruh VCT Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar PPKn. *Journal of Technology*, 49-57.
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan dan SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Suci, W. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al-Islam di SMA Muhammadiyah 1 Gisting Kabupaten Tanggamus*. Diambil kembali dari Repository IAIN Metro University: <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1456/1/skripsi%20widyapdf%20-%20Perpustakaan%20IAIN%20Metro.pdf>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: IKAPI.
- Wahyu, & Matnuh, H. (2014). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar PKN Siswa kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 530-536.
- Wahyuni, L. S., & Sulfasyah. (2018). Pengaruh penerapan metode teka-teki silang terhadap hasil belajar penguasaan kosakata murid kelas III SDN 151 Bunne. *JKPD: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 644-655.

Yulianti, E., & Andrianto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang IPA Terpadu Untuk Siswa Kelas VII SMPN 56 Merangin. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 153-162.

Yunus, I. A., Yunginger, R., & dkk. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dengan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang Bunyi di SMAN 1 Boliyohuto. *JPFT: Jurnal Pendidikan Fisika dan Biologi*, 210-217.

Yuwanto, L. (2018). *Metode Eksperimen Edisi 2*. Sleman: Graha Ilmu.

Zulisa, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Eclipse Crossword terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Kebidanan Program Sarjana untuk Mata Kuliah Asuhan Kebidanan pada Kasus Kompleks. *SEMDI UNAYA*, 168-176.

