

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2016). *Instrument Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta Rosdakarya.
- Amrul, S. 2009. *Game Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar*. On line at <http://>
- Amrull4h99,s. Blogspot.com. [diakses tanggal 15 November 2020]
- Arief, S. & Agung, H. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta Rineka cipta: Universitas Trunojoyo Madura
- Arsi, A. 2010. *Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif*. Jurnal ABDIMAS 14
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo persada
- Arsyad, S. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers
- Barbarick. 2010. *Crossword Puzzle As Learning Tools In Introductory Soil Science. Journal Of Natural Resources & Life Sciences Education*. 20 (2):145-149
- Darmawan, D. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Davis TM. 2009. *Reviewing For Exams: Do Crossword puzzle Help In The Success of Student Learning*. *The Journal Of Effective Teaching* 9(2) : 4-10.
- Desstya, A, Haryono, & Sulisty, S. 2012 di SMA Negeri 2 Unguran. *Journal of Biology Education*, 5(1): 56-62. *Ekonomi & pendidikan* 8(1): 19-35
- Dunphy, SM. 2010. *Study from crossword puzzles*. On line at [http://www.Thefreelibrary.com/acclating + student](http://www.Thefreelibrary.com/acclating+student).
- Fardah, A.F., Tarzan, P., & Reni, A. 2014. *Pengembangan Ensiklopedia*
- Farkhana, B. Priyono, & N. Setiati. 2017. *Penggunaan Model Think Alk Writegaung* Persada (GP) Press Jakarta. Gaung Persada Press

- Hasyim, Adelina. 2016. Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah. Yogyakarta.
- Ismail A. 2006. *Education Games* (Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif). Yogyakarta: Pilar Media
- Muchoson. A. 2008. Strategi Menjadikan Pembelajaran Bahasa Indonesia Tidak Terlupakan Sebagai Upaya Mengalahkan Belajar Aktif. *On Line At Http://Pusat Bahasa Indonesia. Diknas. Go. Id*
- Mulyadi, Seto. 2011 *Intelectual Giftedness And Creative Personality Development Throught Learning With Processapoch In E-Learning Programme International Journal Of Business And Social Science.*
- Munadi, Y. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: GP Press Group
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. J Pemanfaatannya. Jakarta: CV Rajawali. Pembelajaran-ips.html (diakses 20-2-2018)
- Onasanya, 2004. *Selection And Utilization Of Instructional Media For Effective Practice Teaching. Institute Journal Of Studies In Eductation.* Vol. 2. No. 1 Hal: 127-133.
- Sadiman, A. S. Media pendidkan: Pengertian, Pengembangan, dan Sebagai Sarana Identifikasi. BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi, Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R. Skripsi Universitas Nusantara Kediri.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D. Bandung: Unesa University Press. *Wadsworth Publishing Company.*
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Saptono. A. 2015. Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Efikasi Diri Terhadap Motivasi Berwirausaha Mahasiswa Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPEB)*, 22 .
- Vitianingsih, A. V. 2016. *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Inform.
- Wardani D. 2009. Bermain Sambil Belajar (Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar Dari Suatu Permainan). Bandung: Edukasi