

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. *Guru dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Amin, Imaduddin. *Penerapan Algoritma Runut Balik dalam Permainan Teka-Teki Silang*. Bandung: Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung, 2007.
- Anshory, Ichsan, Setiya Yunus Saputra, dan Delora Jantung Amalia. Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 4 No. 1, 2018.
- Aribowo, E.K. Media Pembelajaran DIY: Membuat Flash Card dan Teka-Teki Silang Mandiri. <https://doi.org/10.31227/osf.io/nbkg5>, diakses pada 16 Mei 2022.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- _____. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2014.
- Azizah, dkk. *Buku Panduan Model Pembelajaran Nobangan*. Sulawesi Tengah: Guepedia, 2021.
- Cahyani, Regita. Proses Pelaksanaan Strategi Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Fikih di MA Raudatussuyubban Sungai Tabuk Kabupaten Banjar. *Skripsi*. Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari, 2019.
- Depdiknas RI. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pusat Bahasa, 2008.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI Tahun 2006. Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan.
- Fatmawati, Endang dkk. *Pembelajaran Tematik*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.

- Febriana, Rina. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021.
- Gintings, Abdorrahman. *Esesnsi Praktis: Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora, 2010.
- Hamid, Mostafa Abi dkk. *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).
- Haryono. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*. Purworejo: Kepal Press, 2013.
- Jahari, Jaja dan Amirulloh Syarbaini. *Manajemen Madrasah Teori, Strategi, dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Khailullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013.
- Lestari, Endang Titik. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Lubis, Maulana Arafat. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana, 2020.
- M. Ghannoe. *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*. Yogyakarta: Buku Biru, 2010.
- Majid, Abdul. *Implementasi Kurikulum 2013 Kajian Teoritis dan Praktis*. Bandung: Interes Media, 2014.
- Musfah, Jejen. *Peningkatan Kompetensi Guru: Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik*. Jakarta: Penerbit Kencana, 2012.
- Nisak, Raisatun. *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktifitas Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press, 2011.
- Nugraha, Firman. *Pendidikan dan Pelatihan*. Jakarta: Litbangdiklat Press, 2020
- Prasetyo, Giri dan Lantip Diat Prasajo. *Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Interaktif Berbasis Scientific Approach*

Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah, *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 4 No. 1, 2016.

Rosda, Bintang. *Media Pembelajaran Bahasa*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022.

Sadiman, Arief S. dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014

Safitri, Dewi. *Menjadi Guru Profesional*. Riau: PT. Indragirl Dot Com, 2019.

Said, Alamsyah dkk. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana, 2015.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2008.

_____. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2012.

Saputra, Ibnu. *TTS Seru Materi Pembelajaran SKI MI Kelas VI*. Jakarta: Penerbit Guepedia, 2020.

Saraswati, Ersi. Penggunaan Permainan Tebak Kata Pada Membaca Permulaan Siswa di SDN 1 Sangiang Tanjung. *Skripsi*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2018.

Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.

Setiawan, Andi. *Belajar dan Pembelajaran*. Palangkaraya: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.

Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2011.

Silberman, Melvin L. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia, 2018.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Renika Cipta, 2010.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018..
- Suharni. *Cara Mudah Belajar IPS dengan Media TTS*. Karanganyar: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021.
- Sungkono. Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran, <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131666729/penelitian/artikel-PEMILIHAN+MEDIA.doc>, di akses pada 14 Agustus 2022.
- Sunja, Noni Dwi. Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Melalui Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Matematika Materi Simetris di Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017.
- Suryadi, A. *Evaluasi Pembelajaran*. Sukabumi: Jejak, Anggota IKAPI, 2020.
- Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Wijaya, Umrati Hengki. *Analisis Data Kualitatif*. Sulawesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2020.
- Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana. 2021.
- Zaini, Hisyam. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Insan Madani, 2008.
- Zen, Zelhendri & Syafril. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2017.