

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sudjana & Nana Sudjana. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa :CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Akhmad, N., Sulastry, T., & Yunus, M. (2022). Pengaruh Permainan Word Search Puzzle dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Baraka (Studi pada Materi Pokok Hidrokarbon). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia*, 3(3), 144–152.
- Cahyono, L. E., Wibowo, S. B., & Murwani, J. (2015). Analisis Penerapan 8 Standar Nasional Pendidikan Pada Smp Negeri 2 Dolopo Kabupaten Madiun. *Assets: Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan*, 4(2), 161.
- Esi, Purwaningsih, E., & Okianna. (2016). Peranan guru sebagai fasilitator dan motivator dalam meningkatkan hasil belajar di kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(10), 1–14.
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Istiqomah, A. N. I., Lestari, W., Anggraeni, F. T., & Utami, W. T. P. (2023). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SD Negeri 3 Brosot. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 10–18.
- Jeanne Clarisa Wetik, Wiliani. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Mi Mathla'ul Anwar Kab. Hulu Sungai Utara. *Kinabalu*, 11(2), 50–57.
- Kholifatur Rosidah, & Agung Purwono. (2022). Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Word Search Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Muatan IPA Materi Siklus Hidup di MI Setia Bhakti Trawas. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(2), 191–199.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: CV. Bintang Surabaya.
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Pandiva Buku.

- Lay, C. I., & Talakua, A. C. (2023). Perancangan Game Edukasi Word Search Puzzle. *SATI: Sustainable Agricultural Technology Innovation, Lcm*, 27–28.
- Lestari, N., & St Muthmainnah Yusuf, dan. (2018). Efektifitas Media Pembelajaran Word Search Puzzle dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Ekosistem Kelas VII di SMP Muhammadiyah Kupang. *Jurnal Biosains Dan Edukasi*, 2(1), 1–4.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Mulyati, S., Iskandar, I., & Setiawan, I. (2023). Implementasi Bimbingan Karier Berbasis Life Skill dalam Meningkatkan Motivasi Wirausaha pada Remaja. *Jurnal Pengembangan Masyarakat: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4 (1), 626-633.
- Pamungkas, P. W. G., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X pada Saat Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4363–4373.
- Purnomo, A. J., & Hermawan, G. (2016). Implementasi Algoritma Simplified Memory Bounded a* Untuk Pencarian Kata Pada Permainan Word Search Puzzle. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 5(1), 1–10.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Saifara, M. I. (2020). Penggunaan Media Word Search Puzzle Terhadap Penguasaan Penyusunan Kalimat Sederhana Bahasa Mandarin Kelas X Perhotelan SMKN 1 Lamongan. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 1–5.
- Sartika, S. B. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoarjo : CV.UMSIDA Press
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 725.
- Simarmata, J., Ramadhani, Y. R., Rahim, R., Mawati, A. T., Siregar, R. S., Ardiana, D. P. Y., Rahmi, S. Y., Purba, S., Purba, B., Purba, P. B., & Ritonga, M. W. (2021a). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV. Cahaya Timur.
- Simbolon, P. B. (2023). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 95–101.

- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Sugiyono, prof., D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*. Bandung: CV.Alpabeta.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
- Tabrani, & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 200–213.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Uno, Hamzah B. (2019). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Usman, M., Dini, I., & Ramlawati. (2021). Pengaruh media word search puzzle melalui model pembelajaran kooperatif tipe talking stick terhadap hasil belajar dan sikap kimia siswa kelas x sman1 tanete rilau (studi pada materi pokok hidrokarbon). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*, 2(3), 87–97.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Indramayu: CV.Adanu Abimata.
- 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.
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90–98.