

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. (2015). *Bimbingan dan Konseling*. Palembang: oer Fikri Offset.
- Alamsyah Said, d. (2015). *95Strategi mengajar Multiple Intelligeces Mengajar sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Peserta didik*. Jakarta: Kencana.
- Amni Fauziah, A. R. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan minat Belajar Peserta didik kelas IV Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JPSPD*, 47-54.
- Anisah Basleman, D. (2011). *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Brown, D. (2007). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Pearson Education.
- Djamaroh, S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ermanita, P. d. (2016). Penggunaan Metia Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Ketrampilan Berfikir Kreatif Peserta didik. *Jurnal Study Sosial*, 81-90.
- Gunawan, E. Y. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya terhadap Pemahaman Konsep dan Berfikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 399-408.
- Herdiwati. (2021). Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Crosword Puzzle untuk Menigkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sosiologi. *Ideguru*.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan bercerita pada peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 5-11.
- Kamdi W., d. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Malang: TP.
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida*, 87-98.

- Mursilah. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. *Utility*, 37-47.
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ramadhani, A. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle berbasis Aplikasi Puzzle Maker terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia pada Peserta didik Kelas X SMA Negeri 5 Maros. *Jurnal Binomial*, 1-12.
- Resti Ardianti, d. (2021). Problem Based Learning: Apa dan Bagaimana. *Diffraction*, 21-35.
- Rolina, N. (2012). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia dini*. Yogyakarta: Ombak.
- Ruhmania, A. (2017). *Penerapan Strategi Crossword Puzzle untuk meningkatkan Hasil Belajar peserta didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di MI NW Dasan Agung*. Mataram: UIN Mataram.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenda Group.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyanto. (2010). *Model-Model Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukandarrumidi. (2012). *Metodologi Penelitian Cetak ke-empat*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Suprihatiningrum, J. (2014). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suratiningsih. (2021). Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik. *At Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial dan kebudayaan*, 16.
- Suriansyah, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah asar*. Jakarta: Prenada Media.
- Syarifudin, B. (2010). *Panduan TA Keperawatan dan Kebidanan dengan SPSS*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 112.
- Uno, H. B. (2013). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, H. (2007). *Metode Belajar Strategi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.