

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. A., Syachruroji, A., & Hendracipta, N. (2019). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 68-76.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- As'ari, S. A., Isnawati, & Raharjo. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Dengan Teka-Teki Silang (TTS) Berbasis Macromedia Flash Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Bioconchetta*, 8(2), 111–115.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Bolarinwa, O. A. (2015). Principles and methods of validity and reliability testing of questionnaires used in social and health science researches. *Nigerian Postgraduate Medical Journal*, 22(4), 195-198.
- Departemen Agama RI. (2007). *Al-Qur'an dan Terjemahannya Al-Jumanatul'ali*.
- Deviani, D., Sudarti, & Budi, S. H. (2017). Studi Literatur Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) Di SMA. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, 2(9), 1–5.
- Diananda, A. (2018). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Istighna*, 1(1), 116–133.
- Fathan, A. (2021). Penerapan Teka-Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X MA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 40–49.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaluddin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hanifah., Afrikani., T, & Yani, I. (2020). Pengembangan Media Ajar E-Booklet Materi Plantae Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal of Biology Education Research*, 1(1), 10-16.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Answari, A. M., Azwar, R., Masdiana, & Indra, I. M. P. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

- Hoiroh, A. M. M., & Isnawati. (2020). Pengembangan Media Booklet Elektronik Materi Jamur Untuk Meningkatkan Pemakalah Konsep Siswa Kelas X SMA. *BIOEDU: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 9(1), 292-301.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Lakoro, S., Eraku, S., & Yusuf, D. (2020). Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Di SMA. *Jambura Geo Education Journal* (2020), 1(1), 32–38.
- Lukitasari, M. (2018). *Mengenal Tumbuhan Lumut (Bryophyta) Deskripsi, Klasifikasi, Potensi dan Cara Mempelajarinya*. CV AE Media Grafika.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Implementasi Pemanfaatan Media Teka Teki Silang (TTS) Online Dalam Matakuliah Neurosains Untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 124-139.
- Mawati, A. T., Siregar, R., Fauzi, A., Purba, F. J., Sinaga, K., Illi, L., Juliana, Purba, Saputa, Bermuli, & Cecep. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Mudiarti, S., Suma, A., & Prawiradilaga, D. S. (2007). *Buku Kerja: Prinsip Disain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Prenadamedia Group.
- Mulyadi, H. (2014). *Botani Tumbuhan Rendah*. Syiah Kuala University Press.
- Mustoifah, Raharjo, F. F., Fatimah, L. U., Yarun, A., Firman, Khayati, Abroi, Lailliy, Fatimah, Zakiyati, Paputungan, Mulyanto, & Nurkholis. (2018). *Studi Al-Quran: Teori dan Aplikasinya dalam Penafsiran Ayat Pendidikan*. Diandra Kreatif.
- Nana. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Lakeisha.
- Nasution, S. (2000). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. PT Bina Aksara.
- Neolaka, A., & Grace, A. A. (2017). *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Pwubahan Hidup*. Kencana.
- Nugroho, Yuli, S., Suyitno., Daryanto., Achmad, Fendi., Endah, Lorencia, C. H., & Rohman. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matakuliah Energi Alternatif Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektro. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 93–106.

- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Purnamasari, wulandari. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak di SMA (undergraduate's thesis). UIN Raden Fatah.
- Putra, D. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Kartun 3D. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 88-93.
- Rachmawati, R. (2018). Analisis Keterkaitan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), Dan Kompetensi Dasar (KD) Dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 12(34), 231-239.
- Ratnasari, L., & Yuliani. (2017). BioEdu The Development Of Crossword Puzzle Card To Improve Student Learning Reports On Cell Topic For BioEdu. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biolog*, 6(2), 162–168.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Setiawan, R. I., & Zuhdi, U. (2019). Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya. *JPSG*, 7(1), 2539–2548.
- Sholeh. (2016). Pendidikan dalam Al- Qur'an (Konsep Ta'lim QS. Al-Mujadalah ayat 11). *Jurnal Al-Thariqah*, 1(2), 206–222.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru SD*, 6(4), 486-495.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susilo, M. J. (2018). Analisis Potensi Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Biologi yang Berdayaguna. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(2017), 541–546.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations*. Taylor & Francis Group.
- Widodo, C. S., & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. PT Elex Media Komputindo.
- Wulan, N. P. Jati Dinar, Sumatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH*, 7(1), 66–74.
- Yahya, R., Ummah, S., & Effendi, M. (2020). Perkembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Bercirikan Mini-Project. *SJME:Supremum Journal of Mathematics Education*, 4(1), 78-91.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 4(1), 75-82.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Zakariah, A., Afriani, V., & Zakariah, M. (2020). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Action Research and Development*. Yayasan Pondok Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah.