**DAFTAR PUSTAKA**

Aribowo, Eric Kunto. *Media Pembelajaran DIY: Membuat Flash Card dan Teka-Teki Silang Mandiri*. Dalam Makalah Prosiding Seminar Nasional. hlm.144

Arikunto, Suharsimi. dkk. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. Teori *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.

Bakkidu, Nurhindah. 2007. *Strategi* *Pembelajaran*. Makassar: CV Samudra Alif MIM

BSNP. *Tentang Standar Kompetensi Lulusan*. (online)

<http://bsnp-indonesia.org>. (diakses 17 Januari 2016)

Caryono,Suhas dan Es Triyanto. 2013. *Rekomendasi Penggunaan Eclipsecrossword Puzzle Creation Pada Mata Pelajaran Tik Menurut Hasil Analisis Bimbingan Dan Konseling.* dalam makalah Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2013 (SENTIKA 2013). (online)

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:0j1FqIS8UEoJ:fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2013/2013_21.pdf+&cd=1&hl=en&ct=clnk&gl=id> (diakses 17 Januari 2016)

Hadi, Sutrisno. 2015. *Statistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Haling dan Pattaufi. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM

Karim. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM

Leo, Sutanto. 2013. *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Jakarta: Erlangga

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya

Pangewa, Maharuddin. 2010. *Perencanaan Pembelajaran.* Makassar: Badan Penerbit UNM.

*Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Yustisia.

Prasetyo, wahyu. 2015*. Eclipse Crossword: Aplikasi pembuat TTS sebagai media pembelajaran.*(online). <https://plus.google.com/117179700711628737383/posts/eoR2YYcbvNC> (diakses 17 Januari 2016)

Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Rusman. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers

Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Sahabuddin. 2007. *Mengajar dan Belajar.* Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar

Gunaryadi. 2009. *Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Menggunakan Crossword Puzzle*. Dalam modul desain dan aplikasi. hlm.3. (online). <http://issuu.com/gunyaya/docs/puzzles> (diakses 17 Januari 2016)

Sinring, dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan.

Sopyan, Irawan Danang. 2015. *Serba Serbi Teka-Teki Silang*. Jakarta: Puspa Swara.

Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers

Sugiyono. 2014. *Metode*  *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabeta

Sundayana, H. Rostima. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika.* Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya*. Jakarta: Sinar Grafika

Warsita, Bambang.2008. *Teknologi Pembelajaran:Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta:Rineka Cipta.

Yamin. 2014. *Teori Dan Metode Pembelajaran*. Malang: Madani.

Alfen,M.2011. Artikel Komputer dan Internet. *EclipseCrossword:Software untuk Membuat TTS*. dalam artikel Java Creativity. (online)

<http://www.javacreativity.com/2011/04/eclipsecrossword-software-untuk-membuat.html> (diakses 17 Januari 2016)