

LITERATURVERZEICHNIS

- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan-Metode dan Paradigma Baru*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Ardiyanti, Azisah et al. 2018. *Pelajaran Kosakata Bahasa Prancis Dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pada Mahasiswa Sastra Prancis)*. Jurnal Ilmu Budaya Vol.6 No.1 <http://journal.unhas.ac.id>. Eingeladen am 16. Januar 2020 um 14.50 Uhr.
- Michael Auer, E, Guralnick David. 2018. *Teaching and Learning in a Digital World*. Springer. <http://www.springerprofessional.de/teaching-and-learning-in-a-digital-world/15329886/>. Eingeladen am 20. Januar 2020 um 21.05 Uhr.
- Davis, et al. 2009. *Reviewing for Exams: Do Crossword Puzzles Help in the Success of Student Learning*. Journal of Effective Teaching, Vol. 9 No. 3 www.researchgate.net. Eingeladen am 20. Januar 2020 um 22.11 Uhr.
- Edriati, S. et al. 2017. *Penggunaan Teka-Teki Silang Sebagai Strategi Pengulangan Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Kelas XI IPS*. Jurnal Pelangi Vol. 9 No. 2 <https://www.researchgate.net>. Eingeladen am 16. November 2019 um 00.55 Uhr.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Fauziqurahman, R. 2017. *Keefektifan Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 1 Pengasihkulon Progo*. Abschlussarbeit. Nicht veröffentlicht. Fakultas Bahasa dan Seni. Pendidikan Bahasa Jerman. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id>. Eingeladen am 16. November 2019 um 16.55 Uhr.
- Hibur, Yolinda Serna. 2017. *Penerapan Media Foto Berwarna untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas X MIPA 4 SMAN 1 Gedangan*. Jurnal Laterne Vol. 6 No. 1 <https://media.neliti.com>. Eingeladen am 26. November 2019 um 3.14 Uhr.
- Ismiyanti, Ririn und Muddin. 2017. *Korelasi Antara Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Dengan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Kelas X SMA NEGERI 1 ALLA Kabupaten Enrekang*. Jurnal Pendidikan

Bahasa Asing dan Sastra Vol. 1 No. 1 <https://ojs.unm.ac.id>. Eingeladen am 22. Dezember 2019 um 04.47 Uhr.

- Kurniasih, Sani. 2014. *Strategi-Strategi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Maryanti, Sri und Dede Trie Kurniawan. 2017. *Implementasi Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang (TTS) Online dalam Mata Kuliah Neurosains untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal*. Jurnal Pendidikan Anak Vol. 3 No. 2 <https://www.syekhnurjati.ac.id>. Eingeladen am 30. Dezember 2019 um 00.37 Uhr.
- Musthofa, Muhammad Zainul. 2018. *Pengembangan Media Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Salsabila 2 Klaseman Sleman Yogyakarta*. Abschlussarbeit. Nicht veröffentlicht. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pendidikan Bahasa Arab. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga: Yogyakarta. <http://digilib.uin-suka.ac.id>. Eingeladen am 26. Dezember 2019 um 11.20 Uhr.
- Nur Arofah, Sufi Jamilatu und Mohammad Efendi. 2015. *Cross-Game Puzzle Media For Learning English Of Deaf Students (Media Permainan Teka-Teki Silang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Tunarungu)*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa. Vol. 2 No. 1 <http://journal2.um.ac.id>. Eingeladen am 17. Januar 2020 um 20.17 Uhr.
- Prihastuti, Alfiani und Ahmad Agung Yuwono Putro. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teka-Teki Silang (TTS) Siswa Kelas III SD MUHAMMADIYAH Kemadang*. Jurnal PGSD Indonesia repository.upy.ac.id. Eingeladen am 22. Dezember 2019 um 4.47 Uhr.
- Rantika und Abdullah. 2015. *Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajarsiswa Kelas Ii Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali*. <http://jurnal.radenfatah.ac.id>. Eingeladen am 17. Januar 2020 um 22.10 Uhr.
- Ratnasari, Latifah. 2017. *Pengembangan Kartu Permainan Teka-Teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Kelas XI SMA*. Jurnal Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi Vol. 6 No. 2 <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id> . Eingeladen am 22. Dezember 2019 um 4.47 Uhr.
- Sitepu, B.P. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Edisi Pertama. Yogyakarta: PT Intan Pariwara.

- Sholihah, Nur Mahirda R. 2016. *Pengaruh Media Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Jawa Karma Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Anwar Nangsri, Bantul Kelas III, IV dan V*. Abschlussarbeit. Nicht veröffentlicht. Yogyakarta. Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga. <http://digilib.uin-suka.ac.id/23235/>. Eingeladen am 17. Januar 2020 um 21.40 Uhr.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sopyan, Danang Irawan. 2015. *Utak Atik Otak: TTS dan Sudoku*. Puspa Swara.
- Syofiani, et al. 2018. Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang Menciptakan Kelas yang Menyenangkan. *Jurnal Ta'dib* Vol. 21 (2) <http://www.researchgate.net>. Eingeladen am 17. Januar 2020 um 21.36 Uhr.
- Usman, Misnawaty. 2018. *Pengembangan Model Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman (Wortschatz) Berdasarkan Model Komunikasi SMCR-BERLO di SMA NEGERI di Kota Makassar*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* Vol. 2 No. 1 <https://ojs.unm.ac.id>. Eingeladen am 22. Dezember 2019 um 4.47 Uhr.
- Vaucher, Verena. 2016. *Rätselgewand*. Norderstedt: Books on Demand.
- Zaini, H. et al. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- <https://andimanwno.files.wordpress.com/2018/11/tutorial-membuat-tts-jadi.pdf>