

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, M., & Muassomah. (2021). Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Sebagai Alternatif Pembelajaran Maharah Kitabah. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 10(01).
- Arifin, F. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (TGT) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd; Studi Meta-Analisis. Al-Ihtirafiah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Ed. 2*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C*.
- Bisri,H., & Ichsan, M. (2015). *Penilaian Otentik Dengan Teknik Nontes Di Sekolah Dasar*. Jurnal Sosial Humaniora, 6(2).
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal cakrawala pendas*, 3(1).
- Ermaita. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik di SMA Negeri 10 Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan*.2.(2),
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4).
- Fourwanto, M. A. (2017). Pengembangan Media Teka Teki Silang Biologi Untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMP Negeri 9 Bandar Lampung (*Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*).
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayama, Jumanta. (2016), *Metodologi Pengajaran*, Jakarta, PT. Bumi Aksara.
- Hartono. (2010) *SPSS 16.0; Analisis Data Statistika dan Penelitian Cet. III*; Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kendal, S. P., & Izzah, D. N. *Keefektifan Media Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Kosakata Dengan Penerapan Stad Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 2*.

- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiri. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 2(2).
- Lestari, K. E & Yudhanegara, M.R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari, N. A. P. (2023). Analysis of 2013 curriculum problems so it is changed into a merdeka curriculum. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2).
- Mulyaningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. Prosiding Sesiomadika, 2(1c).
- Nasution, M. (2018). Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne. *Logaritma: Jurnal Imu-Ilmu Pendidikan dan Sains*, 6(02).
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2).
- Oktaviana, D & Prihatin, I.(2018). “Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom“ . *Jurnal Buana Matematika* 8 (2).
- Pardede, U. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di SMA N 1 Batang Toru. *Mathematic Education Journal*, 2(1).
- Parnawi, Afi. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Putri, Sri Kurniawati. (2019). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SDN Salagedang Kabupaten Gowa*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ratnasari, L. (2017). *Pengembangan Kartu Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel Kelas XI SMA*. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 6(2).

- Riantika dan Faisal Abdullah. (2015). Penggunaan Media Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali. (1).
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017), "Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2, (2).
- Rusman. (2016). *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Safithry, Esty Aryani (2018). *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes*. Purwokerto. CV IRDH.
- Sanjaya, T., Purnomo, E., & Rusman, T. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model Tgt Dan Jigsaw Ii Memperhatikan Gaya Belajar. *JEE (Jurnal Edukasi Ekobis)*, 4(7).
- Saripudin, Aip. (2018). Teka Teki Bergambar Sebagai Upaya Menstimulasi Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal "Metabahasa"*, Volume 1 Nomor 2, Juni 2018 Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yasika Majalengka. Cirebon : IAIN Syekh Nurjati.
- Silaen, S. (2018). *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penelitian Skripsi dan Tesis*. Bandung : In Media
- Silberman, Melvin. (2013). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Slavin, Robert. E. (2016), *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. (Terjemahan Narulita Yusron), Bandung, Nusa Media.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Slavin. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Haryati (2017). "Pengaruh Metode Pembelajaran Croosword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Bukit Raya Pekanbaru". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi, Pendidikan Akuntansi FKIP Universitas Islam Riau*. 5 (1).
- Suardi. (2020). *Model Pembelajaran dan Disiplin Belajar di Sekolah*. Yogyakarta: Prama Ilmu.
- Sudjana. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sugihartono. et al. "Belajar dan Pembelajaran", dalam *Psikologi Pendidikan*, edisi ke-2 Yogyakarta.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukardi. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya, Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulfia, U., & Habibati, H. (2017). Penerapan Media Teka-Teki Silang Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*, 1(1).
- Sulhelayati, Z. S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Suleman, N., Nasbey, H., Kunusa, W. R., Tangio, Julhim. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*. Yayasan Kita Menulis.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryadi, A. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Jilid II*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Susanto, A. (2017). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutrisno. (2008). *Remediation of Weaknesses of Physics Concepts*. Pontianak: Untan Press.
- Syukur, Imam Abdul, dkk. (2014), Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Termodifikasi Berbasis Outbound Terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau Dari Motivasi Belajar, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(3).
- Taniredja, Tukiran, dkk. (2014). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung. Alfabeta.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2).
- Wahdaniyah, Chumdari, & M.Ismail.S. (2014). *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Anak Kelompok a*.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1).
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(2).

Yulianti, H., Iwan, C., & Millah, S. (2018). Penerapan Metode Giving Question And Getting Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 6(2).