

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Latifah Nur, Rukayah, and Fadhil Purnama Adi. —Penerapan Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang Pada Siswa. *Didaktika Dwija Indria* 6, no. 5 (2018): 2.
- Ahmad Arifin Zain, Widya Pratiwi. —ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD. *8* (2021): 75–81. [file:///C:/Users/Owner/Downloads/1205-3002-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/Owner/Downloads/1205-3002-1-PB%20(2).pdf).
- Aisyah, Nurul, Purwo Susongko, and Mukhammad Aji Fatkhurrohman. —Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Dengan Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan* 13, no. 2 (2019): 1–11.
- Amalia, Faisma Isnaini Rizki, Suhartiningsih Suhartiningsih, and Zetti Finali. —Development of Teaching Materials of Jembers Local Wisdom Crossword Puzzles for Elementary School Higher Class Students. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 8, no. 2 (2021): 80.
- Amanda, Niken, Fine Reffiane, and Prasena Arisyanto. —Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) Pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 97.
- Assidik, Gallant Karunia. —Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Yang Interaktif Dan Kekinian. *Prosiding SAGA Volume 1*, (2018): 242–246.
- Azmussyah, ni, Azmussyah, ni, and Dedy Sofian MZ. —Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Sampah Organik Sebagai Pengenalan Ecoliteracy Siswa Sekolah Dasar. *SeBaSa* 5, no. 2 (2022): 333–343.
- Eni. —Media Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., no. Mi (2018): 5–24.
- Fabiana Meijon Fadul. —Teknik Penelitian Data. (2019): 40–52. https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr9z240B9pjBmwCYAVXNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzIEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1675261877/RO=10/RU=https%3A%2F%2Fprints.umm.ac.id%2F39090%2F4%2FBAB%2520III.pdf/RK=2/RS=Kg0aft5VtGYqCGZ7wC9T8CyURSS-.
- Fahrizal, Muhammad. —Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 1 (2019): 29–35.
- Fajarwati, D. S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD N 2 Pasuruan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan. UIN Raden Intan Lampung.
- Febriani, Meli. —IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 7, no. 1 (2021): 61.
- Kelas, Siswa, I V Min, and Aceh Besar. —PENGARUH MEDIA CROSSWORD PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL BELAJAR. (2022).
- Kurniawati, Annisa Alita. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

CROSSWORD PUZZLE PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADITS
DI MI DARUL HUDA BANDAR LAMPUNG, 2021.

- Lestari, Yunita, and Nugraheti Sismulyasih Sb. —Development Of Crossword Puzzles In The Learning Of Explanatory Text Summarization. *Elementary School Teacher* 3, no. 1 (2020): 75–76.
- Mahardi, I Putu Yogik Suwara, I Nyoman Murda, and I Gede Astawan. —Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 2, no. 2 (2019): 98.
- MILAWATI, NUR AFWA. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TIMES GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DITINJAU DARI SELF CONFIDENCE PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP AMAL BAKTI JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN. FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG. Vol. 3. Lampung Selatan, 2019.
- Mu'arofah, Zakiyatul. —Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Android. *Jurnal Nasional UMP* 16, no. 2 (2020): 8–19. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/viewFile/1267/5140>
- Mulyani, Fitri, and Nur Haliza. —Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Bidang Kesehatan. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 3 (2021): 101–109.
- Nurrita, Teni. —Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.
- Pipit Laila Fitri, Prihatin Sulistyowati, Dwi Agus Setiawan. —Pengembangan Modul Pembelajaran Ips Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl) Pada Materi Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi Kelas Iv Sd Sebagai Upaya Mengembangkan Ketrampilan Sosial Pipit Laila Fitri , Prihatin Sulistyowati , Dwi Agus Setiawa. *Jurnal Pendidikan* 3, no. November (2019): 308–317.
- Pramitha Putri, Hanny. —EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>.
- Prity Desri. —Pengembangan Modul Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan* (2019): 1–7.
- Putri, Intan Wardhani, and Ketut Prasetyo. —The Effect Of TGT (Teams Game Tournament) With Snakes And Ladder Media On Primary School Activities And Learning Outcomel. *Jurnal Pendidikan* 212 (2018): 389–395.
- Ramadhania, Sabrina, and Hashim Adnan. —Crossword Puzzle Learning Media to Improve Indonesian Vocabulary Mastery for Grade 2 Elementary School Students. *Journal of Innovation and Research in Primary Education* 1, no. 2 (2022): 50–55.
- Rochimah, Rochimah. —Development of TGT Cooperative Learning Model Based on Crossword Local Wisdom Educational Game in Kudus. *Jurnal Pendidikan* (2019).
- Rofiq, Muhammad Ainur, Muchammad Eka Mahmud, and Imroh Atul Musfiroh.

- Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2019): 109–129.
- Rosyada, Alfinah. —Dampak Penanaman Budaya Religius Pada Peserta Didik (Studi Kasus Di SD Negeri 1 Purwoasri Kab. Kediri). *Thesis (Undergraduate (S1))* (2020): 10.
- Sari, Citra Wulan. —Pengembangan Media Crossword Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Sd/Mil (2021): 1–71.
- Seprina, Reka, Yuliana, and Apdemi. —Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) Berbasis Fotografi Bukti Peninggalan Sejarah Pada Tingkat SD. *Jurnal Nirwasita* 3, no. 2 (2022): 73–82.
- Supriyono. —Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar II* (2018): 43–48.
- Syariah, Kelembagaan Bank, and Graha Ilmu. —Pendidikan IPS, *no. september 2019 (n.d.): 1–6.*
- Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, Winda Arum Anggraeni. —Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Reality , Objectives , and Characteristics of Meaningful Social Studies Learning Application To. *Artikel 1* (2022): 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>.
- Wicaksana, Arif, and Tahar Rachman. —Media Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 3, no. 1 (2018): 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>. —Pengertian IPS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 3, no. 1 (2018): 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Winarto, Winarto. —PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING LEARNING (CTL) BERBANTU ANDROID SISWA KELAS VII PADA POKOK BAHASAN STATISTIKA DI MTs. MA' ARIF 1 PUNGGUR. *Skripsi* (2020): 23.
- Wulan, Ni Putu Jati Dinar, Ignatius I Wayan Suwatra, and I Nyoman Jampel. —Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 7, no. 1 (2019): 66–74.
- Yayasan, Penerbit, and Kita Menulis. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*, n.d.
- Yuliansah, Yuliansah. —Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi* 15, no. 2 (2019): 24–32.