

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Mika Widiyanto. (2013). *Statistika Terapan. Konsep Dan Aplikasi Dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi Dan Ilmu Sosial Lainnya*. (Jakarta: Elex Media Komputon)
- Ahmad, S. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kharisma Putra Utama)
- Ahmadi, A. (1991). *Ilmu Sosial Dasar*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Amin, & Sumendap, L. (2022). *164 Model Pembelajaran Konteporer*. (Yogyakarta: Pusat Penerbitan LPPM)
- Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Arikunto, S. (2018) *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara)
- A, S. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta; Prenada Media Group)
- Aunurrahman. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta)
- Budiningsih, A. (2004). *Belajar Dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Fikoyati, M., Maryadi, & Wijayanti, A. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT BERBANTU MEDIA TTS TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS III SD. *Jurnal Sekolah*, 2, 206-214.
- Ghannoe, M. (2010). *Asah Otak Anda Dengan Permainan Teka-Teki*. (Yogyakarta: Buku Biru)
- Hamzah, B. & Satria, & K. (2012). *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibnu Badar, T. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran inovatif, progresif dan kontekstual*. (Jakarta: Prenada Media Grup)
- Kusumastuti, A., Khoiron, A., & Achmadi, T. (2020). *metode penelitian kuantitatif*. (Yogyakarta: CV Budi Utama)

- Kusumawati, Nanjek, & Maruti, E. (2019). *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika)
- Lestari,I., Nurfaizah,&Nursiah. (2023). The Effect of Crossword Puzzle Learning Strategies on Learning Interests of Elementary School Students in Social Studies Subjects in Takalar Regency. *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*,3(1)
- Moeliono. Anton M. 1993. "*Analisis Fungsi Subjek Dan Objek Sebuah Tujuan*" Penerbit : ITB Bandung
- Moleong, L. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhibin Syah (2008:139).*psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- Murti, I., Pangestu, W., & Wana, P. (2021). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PELAJARAN IPS KELAS III*. VI(1), 140–150.
- Muslim, A.H. (2016) *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN PKn MODEL COOPERATIVE TIPE TGT BERBASIS ATONG BAGI SISWA SEKOLAH DASAR*. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v2i2.a5474>
- Nasional, U. S. P. (2003). *Undang-undang sistem pendidikan nasional*.
- Nasution, T., & Arafat, M. (2018). *Konsep Dasar IPS*. (Yogyakarta: Samudra Biru)
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Retnawati, H. (2016). *analisis kuantitatif instrumen penelitian (panduan peneliti, mahasiswa, dan psikometrian*. parama publishing.
- Rifa'i, A., & Catharnia, A. T. (2015). *Psikologi Pendidikan*. (Semarang: UNNES Pres)
- Saleh, a. R. (2018). *Belajar Sambil Bermain*. (Surabaya: Pustaka Media Guru)
- Sardiman. (2005). *Interksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Seran Elina, M. (2021). *Konsep Dasar IPS*. CV Budi Utama.

- Silberman. (2018). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. (Jakarta: Nuansa Cendekia)
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media)
- Sugiyono. (2013). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung:Alfabeta)
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. (Bandung: Alfabeta)
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, & Fauziati, E. (2021). *Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013*. 3(2), 128–136.
- Susanto, A. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah. (2011). *Pisikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Syifa, M., & Supriatna, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang 7. *JURNAL PERSEDA*, V(1), 41–48.
- Taringan, H.S (2018). PENGARUH PENERAPAN METODE CROSSWORD PUZZLE DI INDONESIA KELAS V SD NEGERI SUAK PANDAN. *BINA GOGIK*, 5(2), 73-87
- Taringan, H. G. (1986). *Teknik Pengajaran Ketrampilan Berbahsa*. (Bandung: Angkasa)
- Tukiran, & Andriani, A. (2019). Pembelajaran Kooperatif Tipe Team-Games-Tournaments (TGT). *Proceeding of The URECOL*, 224–228.
- Yulianti, Wulandari, D. A. (2019). Seminar Nasional PGSD UNIKAMA <https://conference.unikama.ac.id/artikel/> Vol. 3, November 2019. *Pengaruh Model Bermain Peran Berbantuan Atribut Terhadap Hasil Belajar IPS Melalui Karakter Gotong Royong*, 3(November), 149–157. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/77>
- Yuliantini, K., Yuniarto, E., & Andi, E. (2020). Nutritional Education Model

Through Crossword Puzzles Toward Knowledge And Macro Nutrient Intake Of Primary School Student In Bengkulu City. *Systematic Reviews in Pharmacy*, 11(10), 722–725.

Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani)

