

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 2011. Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu. Jakarta: Prestasi Pustaka Publiaher
- Ali (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. PERNIK Jurnal PAUD, 3, 35-44.
- Aprilia. E (2021) Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Media Pembelajaran Daring Menggunakan Metode AHP. Jurnal MathEducation Nusantara4. Vol.1. No.121–131
- Anggraini (2016). Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep. Matematika Dengan Menggunakan Media Realia di Kelas 1 Sd Negeri. Telajung 03 Kecamatan Cikarang. Hal 1
- Ani (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Alif Inayah Medan Johor
- Anni, Catharina Tri, dkk. 2004. Psikologi Belajar. Semarang : UPT UNNES Press
- Arikunto, S. 2014. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis. Jakarta : Rineka Cipta
- Asmani, Jamal Ma’ruf. 2008. Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: DIVA Press
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI. Jakarta: Terbitan Depdiknas
- Fadilah (2021) dengan judul penelitian “Pengaruh Metode Pembelajaran Crosswordpuzzle Terhadap Hasil Belajar Pesertadidik Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas IV Mis Nata Kec. Palibelokab. Bima
- Fania (2021). Pengembangan Pedoman Bahasa Indonesia. (2016). Pedoman Umum. Ejaan Bahasa Indonesia (Edisi keempat ed.). Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan.
- Fitriani (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Pengetahuan Awal Siswa.” Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika 2(2): 42-53.

- Ghanoe, M. 2010. Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki. Yogyakarta: Buku Biru
- hamalik, Oemar.2008. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara
- Kritiantari (2020). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 2 (2021).
- Kukuh (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar". *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Vol. 1 No. 2a. 2018.
- Lastriningsih, L. (2017). Peningkatan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Melalui Metode Inquiry pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 5 (1). 68-78. Retrieved From <http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7714>
- Limbong (2018). Media Pembelajaran (T. Limbong (ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Magdalena (2021). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 2(2). 311-326.
- Marpaung (2022). Penerapan Permainan Puzzle Tentang Karies Gigi Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Siswa Sekolah Dasar.
- Martono., 2018., Manajemen Operasi Konsep dan Aplikasi, Salemba Empat, Jakarta
- Maryanto. (2017). Buku Guru Tema 1: Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud
- Masda (2019). Analisis Hubungan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Minat Bahasa Indonesia. *Jurnal Phi; Jurnal Pendidikan*, Volume 3,
- Nurkholis (2018). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan*., I(1), 24-44. Pourjali, F.
- Sappaile, et al (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Sistem Prodigy Math Game sebagai Implementasi Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menengah Atas. 3(6), 3919–3927.
- Sevilla. N (2020). Pengantar Metode Penelitian. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sumantri, Numan. (2001). Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung : Rosda Karya

- Sudaryono. (2019). Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method. Depok: Rajawali Pers
- Sudjana (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Alfabeta.
- Sugar, S (2002). Primary Games: Experiential Learning Activities for Teaching Children K-8. San Francisco: Jossey-Bass
- Sugiyono, 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit Alfabeta, Bandung
- Syah. 2010. Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono. 2011. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya
- Utari (2023) Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Talang Leban Tahun Ajaran 2022/2023
- Trianto. (2009). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyuni (2022). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta : CV. Adanu Utama.
- Widya (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. Jurnal Pendidikan Dasar, Volume. 4, Nomor 1, April 2019, ISSN: 2527-5445.
- Wulandari (2021). Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid19. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 8(1), 19-29.
- Zaini. 2008. Strategi pembelajaran aktif. Yogyakarta: Insan Mandiri.