

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, S., & Syastra, M. T. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. Computer Based Information System Journal. CBIS Journal, 3(2), 1–13
- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2017. *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan*. Singaraja: FIP Undiksha.
- Agung, A. A. G. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustin, S., & Hamdu, G. 2021. *Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD*. Pedadidaktika, 8(1), 166–176.
- Amalia, N. 2021. *Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Hasil Belajar*. Seminar Nasional Pendidikan, 3, 238–241.
- Amin, & Dkk. 2022. *Model Pembelajaran Kontemporer*. Surabaya: Pusat Penerbitan LPPM.
- Anggraeni, A. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI*. Jurnal Pancar, 5(2), 145–153.
- Annisa, M., & Marlina, L. 2021. *Teaching Writing Descriptive Text By Using Crossword Puzzle For Second Grade Of junior High School*. *Journal of English Language Teaching, (March)*. Anshori, H. Al. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Teka- Teki Silang (TTS) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS di Mts Ahmad Yani Jabung*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Arifin, M. S. 2015. *Pengembangan Materi Pembelajaran Makassar*. *Education Sience and technology*, 1(1), 1–12.
- Arikunto, S. 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Ayu, M., & Permata, D. 2022. *Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS*. Jurnal Pendidikan Dasar.

- Baharuddin, I. 2020. *Pembelajaran Bermakna Berbasis Daring Ditengah Pandemi Covid-19*. *Journal of Islamic Education Management*, 5(2), 79–88.
- Budianto, A., & Santi, N. N. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang untuk Materi Struktur Bunga dan Fungsinya Siswa Kelas IV SDN Ngrombot Kabupaten Nganjuk*. *Simki-Pedagogia*, 2.
- Darinah, & Sukirno. 2021. *Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS) untuk Pembelajaran Tematik Kelas VI SD*. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan*, 8(2), 129–139.
- Dewi, Z. R. A. T. D., Ahmadi, C., & Suardika, I. G. 2015. *Dashboard Executive Information System pada Banjar Berbasis Web*. *Eksplora Informatika*, 1, 1–9.
- Djamiludin, A. 2019. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. Kaafah Learning Center.
- Efendi, L. 2019. *Penerapan Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 05 Tanjung Jabung Timur*. *Repository UIN Jambi*.
- Endayani, H. 2018. *Sejarah Dan Konsep Pendidikan IPS*. *Ittihad*, 11(2), 117–127.
- Hasyim, M. A. 2019. *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12.
- Hasibuan, Z., & Dkk. 2022. *Ragam Media pembelajaran SD*. Malang: Cv Literasi Nusantara Abadi.
- Khaira, M. 2021. *The Effectiveness of Crossword Puzzle in Improving Mufradat Skills*. *Tanwir Arabiyyah*, 1(2), 55–62.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA*. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12.
- Koyan, I. W. 2012. *Statistika Pendidikan Teknik Analisis data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kurniati, A., Rahmi, D., & Yuniati, S. 2022. *Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang (TTS) Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1461–1474.
- Kusuma, E. D. 2021. *Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS) untuk Pembelajaran Tematik Kelas VI SD*. *Jurnal Didakti Pendidikan Dasar*, 5(1), 257–270.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39.
- Maududi, A., & Purwanto, E. 2018. *Influence of Pictorial Crossword Puzzle Media Toward Vocabulary Mastery and Initial Writing Skills of Elementary School Students*. *Journal of Primary Education*, 7(85), 318–323.
- Meilina, F., & Maulina, D. 2021. *Pengembangan Media Teka-Teki Silang (TTS)*

Tematik pada Proses Pembelajaran Semester Ganjil untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan MINDA, 3(1), 43–50.

- Muhammad Ridha Albaar. 2021. *Desain Pembelajaran untuk Menjadi Pendidik yang Profesional*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ngurah, I. G., Wiantara, O., Astawan, I. G., & Renda, N. T. 2020. *Brain Based Learning Using Media Crossword Puzzle Enhances Students Understanding of Concepts and Thinking Skills*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 53(July), 156–167.*
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. 2020. *Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Bahasa Bali*. *Jurnal Edutech Undiksha, 8(1), 16.*
- Nikmah, L. M. 2019. *Pengembangan Media Teka Teki Silang Bergambar Berbasis Teams Games Tournament Materi Sumber Energi Sekolah Dasar*. *JPGSD, 7(1982), 2760–2770.*
- Nisak, R. 2017. *Lebih dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Nur Zamzani B. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Pakpahan, A. F., & Dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Permendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi*.
- Priharstuti, A. 2017. *Pengembangan Media pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Teka-Teki Silang (TTS) Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kemadhan*. Universitas PGRI.
- Putrawangsa, S. 2018. *Design Research sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran*. Cv. Reka Karya Amerta.
- Rahmad. 2016. *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar*. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 2(1), 67–78.*
- Ritonga, A. W., & dkk. 2021. *Crossword puzzle as a learning media during the covid-19 pandemic : HOTS, MOTS or LOTS ? Journal of Physics: Conference Series*.
- Roflin, E dan Zulvia, F. . 2021. *Kupas Tuntas Analisis Korelasi*. Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management.
- Rosada, B. 2022. *Media Pembelajaran Bahasa*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Saputri, A. 2021. *Pengembangan Media E-Scrapbook Materi Negara – Negara Asean pada Muatan Pelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3.*

- Seran, E. Y. 2021. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Deepublis.
- Silbermen, M. L. 2018. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Simanjuntak, E. B., Siburian, G., & Nainggolan, M. F. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Teka-Teki Silang pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar*. JS (Jurnal Sekolah), 5(2), 70–76.
- Siska, Y. 2016. *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Garudhawaca.
- Siska, Y. 2017. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Siti Nurdiyanti. 2019. *Pengembangan Instrumen Tes Kognitif pada Mata Pelajaran Tata Busana Kelas X MAN 2 Banjarnegara*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan.
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System*. (January 2016), 1–17.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2018. *Penggunaan Multimedia Interaktif sebagai Bahan Ajar Suplemen dalam Peningkatan Minat Belajar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 1–25.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2015. *Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE*. Seminar Nasional Riset Inovatif IV, 208–216.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Vadia, P., Riandini, A., Sudatha, I. G. W., & Parmiti, D. P. 2020. *Korelasi antara Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PPKn*. Jurnal Mimbar PGSD Undiksha, 8(3), 468–478.
- Wiyono, H. 2021. *Pendidikan IPS*. Semarang: Lakeisha.
- Wulan, N. P. J. D., Suwantara, I. W., & Jampel, I. N. 2019. *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka- Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan, 7, 66–74.
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. 2018. *Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(1), 94.
- Wulandari, L. U., Hajani, T. J., Valen, A., Guru, P., Dasar, S., & Lubuklinggau, S. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang berbasis Kebudayaan Lokal pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 49 Lubuklinggau*. Jurnal Science dan Education, 1.