

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2021. *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dan I Nyoman Jampel. 2019. *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dkk. 2022. *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ali, M. dan Muhammad Asrori. 2019. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Diakses pada 23 Agustus 2023. [https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan/C4h-EAAAQBAJ?hl=idr](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_dan_Aplikasi_Riset_Pendidikan/C4h-EAAAQBAJ?hl=idr).
- Amin, dan Sumendap. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbit LPPM. Diakses pada 28 Juni 2023. https://books.google.co.id/books?id=rBtyEAAAQBAJ&lpg=PR7&ots=spb_iPrNk&dq=164%20Model%20Pembelajaran%20Kontemporer&hl=id.
- Antara, A. A. P. A. 2020. *Penyetaraan Vertikal Dengan Pendekatan Klasik Dan Item Response Theory (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish. Diakses pada 14 Juli 2023. <https://books.google.co.id/books?id=WxbeDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>.
- Astawan, I. G., dan I Gusti Ayu Tri Agustina. 2020. *Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0*. Bali: Nilacakra. Diakses pada 26 Juli 2023. <https://books.google.co.id/books?id=GJLcDwAAQBAJ&lpg=PR1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>.
- Astiti, K. A. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit ANDI. Diakses pada 11 Juli 2023. [https://www.google.co.id/books/edition/Evaluasi Pembelajaran/KDhLDwAAQBAJ?hl=id](https://www.google.co.id/books/edition/Evaluasi_Pembelajaran/KDhLDwAAQBAJ?hl=id).
- Azira, dkk. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Bermediakan *Questions Box* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 24 (1), pp. 73-82. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17453> (diakses tanggal 25 Juli 2023).
- Basam, F. (2022). *Pembelajaran Literasi Sains: Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media. Diakses pada 29 Juli 2023. <https://books.google.co.id/books?id=3VotEAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>.
- Darma, B. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia. Diakses pada 14 Juli 2023. [https://www.google.co.id/books/edition/Statistika Penelitian Menggunakan SPSS U/acpLEAAAQBAJ?hl=id](https://www.google.co.id/books/edition/Statistika_Penelitian_Menggunakan_SPSS_U/acpLEAAAQBAJ?hl=id).

- Dewi, I. A. K. S. P., dkk. 2020. “*The Positive Impact of Teams Games Tournament Learning Model Assisted with Video Media on Students’ Mathematics Learning Outcomes*”. *Journal Of Education Technology*. Vol. 4, Issue 3, pp. 367-376. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i3.27099> (diakses tanggal 25 Juni 2023).
- Dewi, N. K. S. A. C., & I Ketut Ardana. 2020. “Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA”. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 4(2), pp. 174-185. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26434> (Diakses tanggal 24 Juni 2023).
- Fatirani, H. 2022. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. Diakses pada 26 Juli 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_Kooperatif_Tipe_JIGSAW_Pada/rBx9EAAAQBAJ?hl=idr.
- Febriyanti, E., dan Mayarni. 2022. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Crossword Puzzle* Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 10(4), pp. 816–832. <https://dx.doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26281> (Diakses tanggal 25 Juni 2023).
- Fitria, Y., & Widya Indra. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish. Diakses pada 28 Juni 2023. <https://books.google.co.id/books?id=mPgaEAAAQBAJ&pg=PA72&dq=Pengembangan+Model+Pembelajaran+PBL+Berbasis+Digitals&hl=id>.
- Fransiska, K. A. W., dkk. 2022. “Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Menggunakan Model *Teams Assisted Individualization* Berbantuan *Crossword Puzzle*. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 6(3), pp. 577–587. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i3.56248> (Diakses tanggal 25 Juni 2023).
- Gustiana. 2022. *Penerapan Model Think Talk Write Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Introductory Chapter and Family Life Pada Kelas VII-A SMP Negeri 10 Lebong*. Jawa Tengah: CV. Tatakata Grafika. Diakses pada 26 Juni 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Penerapan_Model_Pembelajaran_Think_Talk/4maKEAAAQBAJ?hl=id.
- Hakim, S. A., dan Harlinda Syofyan. 2017. ”Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat”. *International Journal of Elementary Education*, Vol. 1, Issue 4, pp. 249-263. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966> (Diakses tanggal 23 Juni 2023).

- Handayani, L. T., dan Asmuji. 2023. *Statistik Deskriptif*. Jember: UM Jember Press. Diakses pada 21 Juli 2023. [https://www.google.co.id/books/edition/Statistik Deskriptif/laXKEAAQBAJ?hl=id](https://www.google.co.id/books/edition/Statistik%20Deskriptif/laXKEAAQBAJ?hl=id).
- Haryanto. 2022. *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. Diakses pada 26 Juni 2023. [https://www.google.co.id/books/edition/Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar/mYVEAAQBAJ?hl=id](https://www.google.co.id/books/edition/Meningkatkan_Motivasi_dan_Hasil_Belajar/mYVEAAQBAJ?hl=id).
- Karini, N. W., dkk. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan *Seting Lesson Study* Terhadap Sikap Ilmiah Siswa". *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, Vol. 3(1), pp. 86-96. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24881> (Diakses tanggal 24 Juni 2023).
- Khikmawati, N., dan Thamrin Hidayat. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD AL-ISLAH Surabaya". *Education and Human Development Journal*, Vol.4(1),pp.63-71.<https://doi.org/10.33086/ehdj.v4i1.1084> (Diakses tanggal 23 Juni 2023).
- Kurniawan, B. 2019. "Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa". *International Journal of Elementary Education*, Vol. 3(1), pp. 23–28. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17280> (Diakses tanggal 23 Juni 2023).
- Maharani, D. A., dkk. 2019. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka-Teki Silang". *International Journal of Elementary Education*, Vol. 3(2), pp. 151–158. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18522> (Diakses tanggal 25 Juni 2023).
- Musdalipa, dkk. 2022. *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Sumatra Barat: Penerbit Mitra Cendekia Media. Diakses pada 28 Juni 2023. <https://books.google.co.id/books?id=T56oEAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>.
- Mustaqilatunnikmah. 2023. *Model Pembelajaran IPA dengan Metode Inkuiri*. Sumatra Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia. Diakses pada 26 Juni 2023. [https://www.google.co.id/books/edition/Model Pembelajaran IPA denganMetode Ink/jUu3EAAAQBAJ?hl=id](https://www.google.co.id/books/edition/Model_Pembelajaran_IPA_denganMetode_Ink/jUu3EAAAQBAJ?hl=id).
- Mustika, D. 2022. *Model-Model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya*. Sumatra Barat: Penerbit Mitra Cendekia Media. Diakses pada 26 Juni 2023. [https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran Matematika dan Sains secara/NpbUDwAAQBAJ?hl=id](https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_Matematika_dan_Sains_secara/NpbUDwAAQBAJ?hl=id).
- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak. Diakses pada 28 Juni 2023. <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&lpg=PA2&hl=id&pg=PA3#v=onepage&q&f=false>.

- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish. Diakses pada 28 Juni 2023. <https://books.google.co.id/books?id=ptjuDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PA14#v=onepage&q&f=false>.
- Oktarianingsih, N. L., dkk. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3, (3), pp. 208-215. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18609> (Diakses tanggal 24 Juni 2023).
- Panggabean, J. H., dkk. 2021. "The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Method on Outcomes Learning and Conceptual Knowledge in Physics Science". *Journal of Physics: Conference Series*, 1819(1). <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1819/1/012047> (Diakses tanggal 26 Juni 2023).
- Payadnya, I. P. A. A., dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish. Diakses pada 14 Juli 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Penelitian_Eksperimen_Beserta_An/NaCHDwAAQBAJ?hl=id.
- Pramusinta, Y., dan Silviana Nur Faizah. 2022. *Belajar dan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar*. Jawa Timur: Nawa Litera Publishing. Diakses pada 26 Juni 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_dan_Pembelajaran_Abad_21_di_Seko/eeBiEAAAQBAJ?hl=id.
- Rahayu, S. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, Vol. 6(4), pp. 198–203. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26281> (Diakses tanggal 25 Juli 2023).
- 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*, 1933(1). <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1933/1/012126> (Diakses tanggal 23 Juli 2023).
- Rohman, T., dkk. 2021. "The influence of think pair share model and crossword puzzle to increase primary school students' mathematical learning interest". *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1823/1/012093> (Diakses 26 Juni 2023).
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Penerbit Kencana. Diakses pada 29 Juli 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Penelitian_Pendidikan_Metode_Pendekatan/3fe1DwAAQBAJ?hl=id.
- Saparudin, Y. 2023. *Pembelajaran IPA, Kompetensi Guru, dan Supervisi*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing. Diakses pada 26 Juni 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_IPA_Kompetensi_Guru_dan_Sup/02K5EAAAQBAJ?hl=id.

- Setyawan, D. A., dkk. 2021. *Buku Ajar Statistika*. Jawa Barat: Penerbit Adab. Diakses pada 23 Juni 2023. <https://books.google.co.id/books?id=A7NVEAAAQBAJ&pg=PP2&dq>.
- Sohilait, E. 2021. *Buku Ajar: Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Depok: PT Rajagrafindo Persada. Diakses pada 29 Agustus 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Evaluasi_Pembelajaran_Matemati/xHdbEAAAQBAJ?hl=idr.
- Sojo. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha. Diakses pada 28 Juni 2023. <https://books.google.co.id/books?id=wo2VEAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>.
- Sugeng, B. 2022. *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish. Diakses pada 11 Juli 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Fundamental_Metodologi_Penelitian_Kuantitatif/T6RjEAAAQBAJ?hl=id.
- Sulasmi, N. M. T., dkk. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Pogil Berbantuan Media Permainan TTS Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD". *Journal for Lesson and Learning Studies*, Vol. 1(2), pp. 139-148. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i2.14718> (Diakses tanggal 23 Juni 2023).
- Sumanto. 2014. *Statistika Terapan*. Yogyakarta: CAPS. Diakses pada 29 Juli 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Statistika_Terapan/0e29EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kurva+juling+negatif&pg=PA32&printsec=frontcover.
- Sumardi. 2020. *Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish. Diakses pada 14 Juli 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Teknik_Pengukuran_Dan_Penilaian_Hasil_Belajar/iWoYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=validitas+isi&pg=PA77&printsec=frontcover.
- Sundahry, dkk. 2022. *Variabel Penelitian Bidang Pendidikan*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha. Diakses pada 26 Juni 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Variabel_Penelitian_Bidang_Pendidikan/PzAEAAAQBAJ?hl=id.
- Syafaruddin, dkk. 2019. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Sleman: Penerbit Deepublish. Diakses pada 26 Juni 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Guru_Mari_Kita_Menulis_Penelitian_Tindakan_Kelas/KBepDwAAQBAJ?hl=id.
- Syofiani., dkk. 2018. "Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan". *Jurnal Ta'dib*, Vol. 21(2), pp. 87-98. <https://ojs.iaaibatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/1232> (diakses tanggal 26 Juni 2023).
- Wagiran. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori Dan Implementasi*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish. Diakses pada 14 Juli 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Pendidikan/vIeYDwAAQBAJ?hl=id.

- Wahyuningsih, P. I., Khoiri, N., & Subekti, E. E. 2019. “Keefektifan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Berbantu Media Papan Putar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik”. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, Vol. 2(2), pp. 155-161. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17337> (Diakses tanggal 23 Juni 2023).
- Yusrizal dan Rahmati. 2020. *Tes Hasil Belajar*. Aceh: Bandar Publishing. Diakses pada 14 Juli 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Tes_Hasil_Belajar/hD2VEAAAQBAJ?hl=id.
- Zulherman, dkk. 2021. “Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Volume”. Vol. 30(1), pp. 88–96. <http://dx.doi.org/10.17977/um009v30i12021p088> (Diakses tanggal 23 Juni 2023).

