

DAFTAR PUSTAKA

- Adzim, F., Mira, Muhaimin, Muttiarni, & Andayani, S. (2020). *Effect Rasio Keuangan terhadap Kinerja Keuangan pada PT. Bank Rakyat Indonesia Syariah Tbk Periode 2015-2019*. *Jesya (Jurnal Ekonomi Dan Ekonomi Syariah)*, 4(2), 1368–1380.
- Agung, A. A. G. (2016). *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Deepublish.
- Agung, A.A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agustiana, I Gusti Ayu Tri dan I Gede Astawan. 2020. *Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0*. Badung: Nilacakra.
- Agustiana, I. G. A. T, dkk. (2019). *Model Pembelajaran OPPEMEI*. Undiksha Press.
- Akbar, I. (2018). *Deskripsi Perbandingan Taksonomi Bloom Dan Identifikasi Perumusan Tujuan Pembelajaran Fisika Berorientasi Revisi Taksonomi Bloom*. *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.53090/jlinear.v2i1.108>
- Amirono, & Daryanto. (2016). *Evaluasi dan penilaian serta pembelajaran kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Anam, K. (2015). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di SMP Bani Muqiman Bangkalan*. *Junal Pendidikan Islam*, 4.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.s
- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Andriyani, A., Purwandari, S., & Hisnan Hajron, K. (2021). *Pengaruh Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ludo Tematik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA*. *Borobudur Educational Review*, 1(01), 23–30.
- Ariani, R. F. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Pada Muatan IPA*. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 422–432. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28165>
- Aribowo, AEric Kunto. (2014). *"Media Pembelajaran DIY Membuat Flash Card Dan Teka-Teki Silang Mandiri"*. Makalah ilmiah.
- Arifin, F. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd; Studi Meta-Analysis*. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 193–204. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v2i1.972>
- Aritonang, K. T. (2008). *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 10, 11–21.
- Asmara, P. A., Dzulmandho, J., Zakiyah, S., & Hidayat, M. (2021). *Analisis penggunaan model kooperatif tipe nht & tgt pada masa pandemi dalam pembelajaran fisika disman 2 muratara*. 371–377. <https://prosiding.biounwir.ac.id/article/view/193>
- Astuti, F. (2021). *Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa*. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 83–99.
- Bakar, R. (2014). *The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra*. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732. <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/2518>

- Candiasa, I.M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteman Dan Bigstep*. Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dewi, D. P. A. Y. K., & Agustiana, I. G. A. T. (2023). Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(1), 61–75.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erniyanti, Junus, M., & Syam, M. (2020). Analisis Ranah Kognitif Soal Latihan. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 1(2), 115–123. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i02.337>
- Fadillah, R., & Bilda, N. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Edukatif dalam Menumbuhkan Minat Belajar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 9(1), 33–40.
- Fahludin, I. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402-416
- Fauza Rahmatia, Y. F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(4), 889–898. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.760>
- Fitriyah, A., & Anugrah, L. (2023). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Berbasis Game Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 7(1), 112–120.
- Frayoga, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(3), 36-43. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i3.3690>
- Haryanto, B., & Widyaningrum, S. (2020). Penerapan Model Team Games Tournament terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 55–63.
- Hasanah, U., & Widyastuti, D. (2020). Pengembangan Sikap Ilmiah pada Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Proyek di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 92-101.
- Hidayah, P. Dkk. (2018). Pengembangan Media Sepeda (Sistem Peredaran Darah) dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*.2(4).307
- Hidayati, L. (2019). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 73-85.
- Ilma, I. N. N., & Lestari, L. P. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan E-LKPD Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VIII. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 1(1), 32–40.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kualitas Pengajaran di Perguruan Tinggi dengan Mendasarkan Praktik pada Teori yang Telah Teruji. *Jurnal Keunggulan dalam Pengajaran di Perguruan Tinggi*, 30(4), 9–26.
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1545-1553. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7391>
- Khikmawati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Alislah Surabaya. *Education and Human Development Journal*, 4(1), 63-71. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v4i1.1084>

- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). *Academic achievement prediction: Role of interest in learning and attitude towards school*. International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE), 1(11), 73-100.
- Liu, X. (2019). *The effectiveness of crossword puzzles in enhancing students' memory retention*. Journal of Educational Psychology, 111(3), 440-450.
- Makmun, A. S. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Marpaung, H., Aisyah, S., & Putra, R. (2023). *Model Kooperatif Tipe TGT dalam Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar*. Jurnal Teknologi dan Pembelajaran, 15(1), 70-78.
- Mølstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National curricula in Norway and Finland: *The role of learning outcomes*. European Educational Research Journal, 15(3), 329-344. <https://doi.org/10.1177/1474904116639311>
- Monika, M., & Adman, A. (2017). *Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 110-117. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Moto, M. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. Indonesian Journal of Primary Education, 3(1), 20-28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implelementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munawaroh, S., Nuswowati, M., & Susatyo, E. B. (2016). *Pengaruh pembelajaran team games tournament berbantuan crossword puzzle terhadap hasil belajar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 10(1).
- Nasution, M. M. (2023). *Penerapan Media Teka-Teki Silang dalam Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Prosiding Konferensi Internasional tentang Aplikasi Sains dan Teknologi (ICoSTA), 2(1), 65-70.
- Nugraha, W. S. (2018). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning*. EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru, 10(2), 115. <http://repository.upi.edu/>
- Nurhayati. (2023). *Pengaruh Penerapan Teka-Teki Silang terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA*. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 10(1), 95-108. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i1.11093>
- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). *Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 4(1), 113-122. https://www.researchgate.net/profile/NurlaelahMahmud/publication/344680333_Model_Pembelajaran_Respons_Verbal_dalam_Kemampuan_Berbicara/links/5f893c2e458515b7cf84f354/Model-Pembelajaran-Respons-Verbal-dalam-Kemampuan-Berbicara.pdf
- Nurseto, T. (2012). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, 8(1), 19-35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). *Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui Video Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(2), 285-293.

- Palupi, R. (2014). *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru Dalam Mengelola Kegiatan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Di SMPN N 1 Pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 2(2). <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>
- Pantiwati, Y., & Permana, F. H. (2017). *Analisis butir soal oleh mahasiswa SI pendidikan biologi universitas muhammadiyah malang (UMM) berdasarkan PISA dan taksonomi bloom revisi*. Publikasi Ilmiah UMS, 707–716.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permana, K. A. D., Gading, I. K., & Agustina, I. G. A. T. (2023). Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14692–14704.
- Popenici, S., & Millar, V. (2015). Writing Learning Outcomes. *A practical guide for academics*. University of Melbourne, Australia.
- Prasetyo, H., & Lestari, S. (2022). *Teka-Teki Silang sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 10(2), 78–85.
- Purba, D. B., Simanjuntak, H., Pardede, L., & Pardede, D. L. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam*. Innovative: Journal Of Social Science Research, 3(5), 3513–3523. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/issue/view/10>
- Puspitasari, D. B. (2013). *Hubungan antara Persepsi terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bancak*. EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi, 1(1).
- Putri, N. P. Y. S., & Agustiana, I. G. A. T. (2023). Media Pembelajaran Big Book Berbasis Problem Based Learning Pada Tema Kebersamaan. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 28(2), 213–220.
- Rahayu, S. (2017). *Model Simulasi dalam Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Fisika*. Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi, 1(2), 118–122. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i2.246>
- Rahayu, S., & Sumarni, N. (2021). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif*. Jurnal Pendidikan, 13(2), 35–47.
- Rahman, R. (2021). *Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Keterlibatan Siswa melalui Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 17(2), 63–75.
- Rahmawati, A., & Aswita, D. (2020). *Media Teka-Teki Silang Sebagai Inovasi Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jurnal Media Pendidikan, 6(2), 101–108.
- Ramdani, T., & Sulistyowati, D. (2022). *Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 14(3), 215–223.
- Rizqi, M. D. A., & Mulyawati, I. (2023). *Pengaruh model pembelajaran TGT (team games tournament) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn materi keragaman sosial dan budaya di SDN Jatiranggon II*. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 6(1), 131–136. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.16373>

- Rosady, F., Lisa, Y., & Supiandi, M. I. (2017). *Pengaruh model pembelajaran teams game tournament (TGT) berbasis teka-teki silang terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem pencernaan di kelas VIII sekolah menengah pertama negeri 2 Kelam Permai tahun pelajaran 2016/2017*. JP BIO (Jurnal Pendidikan Biologi), 2(1), 9-17. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v1i1.207>
- Rusilowati, A. (2022). Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan
- Ruwaida, H. (2019). *Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih*. Jurnal.Stiq-Amuntai.Ac.Id, 4(1), 51–76. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v4i1.168>
- Sanjaya, D. B., Wirabrata, D. G. F., & Handayani, D. A. P. (2021). Menakar Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Diskursus Pembelajaran Abad XXI dalam Perspektif Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(3), 990–974.
- Sari, D. R., & Nurtanto, M. (2018). *Dampak Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 25(2), 155-164.
- Satul Inajati, A. (2023). *Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament* Ani Satul Inajati. 1(1). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.926>
- Setyorini, Sukiswo, S. (2019). *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, 35(1), 33–41.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning (Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2017). *Pembelajaran kooperatif dan pencapaian akademik: Mengapa kerja kelompok efektif?* Jurnal Psikologi Pendidikan, 99(2), 213-220.
- Slavin, R. E. (2019). *Pembelajaran Kooperatif: Teori, Riset, dan Praktik*. Pearson Education.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudibya, I. G. N., Arshiniwati, N. M., & Sustiwati, N. L. (2022). *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Melalui Penciptaan Karya Seni Tari Gulma Pnelda Pada Kurikulum Merdeka*. Jurnal Seni Drama Tari Dan Musik, 5(2), 25–38. <https://doi.org/10.26740/geter.v5n2.p25-38>
- Sudjana, N. (2009). *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suryani, D., Prasetyo, A., & Handayani, I. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 13(1), 20–30.
- Tuna, A., & Kizilaslan, I. (2021). *Dampak model pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian akademik*. Psikologi Pendidikan, 45(4), 549-563.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widayanti, L. (2014). *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Fisika Indonesia, 17(49). <https://doi.org/10.22146/jfi.24410>

- Widodo, S., & Fitria, R. (2022). *Teka-Teki Silang sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 19(1), 23-31.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Mi/Sd.Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 2100–2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). *Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA*. Jurnal Psikologi, 2(1). <https://ejournal.up45.ac.id/index.php/psikologi/article/view/48>
- Wulandari, E., Hidayah, T., & Rachman, A. (2021). *Penggunaan Media Edukatif TTS untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa*. Jurnal Edukasi Inovatif, 5(3), 145–152.

