

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan : Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Anggraeni, N. (2021). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media *Crossword Puzzle* pada Siswa SMP Negeri 8 Penajam Neni Anggraeni SMP Negeri 8 Penajam Paser Utara. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 1, 827–837.
- Aryesha, M. dan V. (2021). Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Strategi Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*). *Jurnal Binagogik*, 8(2), 209–222.
- Basongan, R. A., Dewi, A., & Tati, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal.Ininnawaparaedu*, 02(01), 66–74.
- Daido, K. P., Dwi, S., Mau, I., & Ege, E. D. (2025). Penerapan Sistem Informasi Pembayaran SPP Siswa SMA Swasta Manda Elu Berbasis Web. *Modem: Jurnal Informatika Dan Sains Teknologi*, 03.
- Damayanti, A. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah*. Prosiding SNPE FKIP Muhammadiyah Metro 1(1), 99–108. Metro.
- Dewantari, O., Bernard, C., & Djami, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Grocery Shopping* dalam Meningkatkan Kemampuan Materi Pecahan. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5, 40–49.
- Dewi, S., Cahyati, R., Fauziah, H., Madura, U. T., & Inda, P. T. (2025). Pengaruh Metode Permainan *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Pabian IV Kabupaten Sumenep. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(1).
- Diah Ayu Rahmani, Risnawati, & Hamdani, M. F. (2025). Uji *T-Student* dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (*Paired Sample t-Test*). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4, 568–576.
- Efendy, M. T., Hasibuan, N. N., & Ardiansyah, R. (2025). Prosedur Pemilihan Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI / SD. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora*, 4(3), 465–475.
- Elisabeth, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Perubahan Bumi Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(Kemendikbudristek), 1–12.

- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34.
- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V. *Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18, 252.
- Hafid, A., Sudirman, S., Amran, M., & Magvira, M. (2022). Hubungan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 166–173. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.201>
- Hakim, L., Kurniawan, R. Y., Arief, M., Bahtiar, M. D., & Hindrayani, A. (2025). Development of Gamification-Based Economic Learning Media as an Effort to Optimize Differentiated Learning for Inclusive High School Students. *Educational Process: International Journal*, 17, 1–24.
- Hayati, S., & Saputra, L. A. (2023). Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan. *Ejournal Mandalanursa*, 2(1), 49–53.
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Modesta, Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.
- Indah Tri Murti, I., Trio Pangestu, W., & Rias Wana, P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran Ips Kelas Iii. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 140–150. <https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4304>
- Indriani, I., & Suriani, A. (2024). Efektivitas Media *Puzzle* Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Penjumlahan Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Central Publisher*, 2, 2064–2071.
- Ismawati. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD Inpres 12/79 Cellu I Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone*. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Izzatul Ma'rifah, N. I. K. (2025). Penerapan Model *Project Based Learning (PJBL)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 06(01).
- Kurniasari, D., Hakim, L., & Yulaini, E. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan Tahun Ajaran

2022-2023. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 83–91.

- Lasmi, & Muskania, R. T. (2025). Penggunaan Media *Crossword Puzzle* untuk Meningkatkan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 271–288.
- Lestari, L., Rini, C. P., & Gumilar, A. (n.d.). Analisis Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 4533–4538.
- Magdalena, I., Anggraini, I. A., & Khoiriah, S. (2021). Analisis Daya Pembeda , dan Taraf Kesukaran Pada Soal Bilangan Romawi Kelas 4 SDN Tobat 1 Balaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 151–158.
- Mahmudah, M., & Aisyah, N. (2025). Pengembangan Media *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas III D MI NU Metro Lampung. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 267–277.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Mawardhani, M. A., Lita, A., Dewi, S., & Andjariani, E. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(2), 1084–1090. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4737/http>
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Nafi'ah, U., Mirma, A. F., & Ilhami, Z. (2021). Penerapan , Kelebihan , dan Kelemahan Teka-teki Silang sebagai Instrumen Penilaian Formatif Kemampuan Pasif-Reseptif Kosakata Bahasa Arab Siswa. *Al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 301–317.
- Nata Hudin, M., Sabariani, R., Safitri, S., & Bachtiar Pamulaan, A. (2024). Arti Dan Tujuan Pendidikan Seumur Hidup Serta Dasar-Dasar Pemikiran Dan Implikasi Konsepnya. *ADIDAYA :Jurnal Aplikasi Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 1(3), 69–74. <https://doi.org/10.58466/adidaya.v1i3.1707>
- Negara, H. C. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Kelas I SD Telkom Makassar *Development of Interactive Multimedia Reading Based on Educational Games for Class I Students at SD Telkom Makassar. Pinisi Journal of Health & Sport Science* , 1 11., 1–11.
- Nisa, I. K., Arbarini, M., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Studi Literatur : Tren

- Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2020-2025. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 4999–5010.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: UNM.
- Palupi, M. A., & Husamah. (2023). Penerapan *Model Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Sumpersari 2 Kota Malang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 4653–4661.
- Pasaribu, E. M., Napitupulu, R. P., & Lumbantobing, M. T. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Web terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 124398 Pematangsiantar. *Indonesian Research Journal on Education*, 5, 359–364.
- Pradita, E., & Megawanti, P. (2023). Analisis Tingkat Kesukaran , Daya Pembeda , dan Fungsi Distraktor. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 3(80), 109–118.
- Prima Rias Wana. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100–107. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207>
- Putri, R., Haerani, R., & Putri, V. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi *Crossword Labs* di SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13, 952–962.
- Rachman, A., Purnomo, H., & Samanlangi, A. I. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam Mnongga, A. A., Nurmalisa, D.&S., Kune. *Prosiding Seminar Nasional, November Pendidikan Dasar "Mereka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0"*. Universitas Negeri Gorontalo. November, 289–302.
- Rahmawati, D., & Lutfi. (2024). Analisis Penerapan Metode Ceramah dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Pemahaman Materi Peran Ekonomi dalam Menyejahterakan Masyarakat di Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Dharma Karya UT. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2, 510–518.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *Validitas and Reliabilitas*. *Journal on Education*, 06(02), 10967–10975.
- Ratno, S., Humaira, N. U., Rayhan, N. A., Lestari, P. A., & Sabatini, P. (2024). 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Analisis Pembelajaran Kreatif Menggunakan *Taksonomi Bloom* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas 3 SD. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(10), 816–826.
- Safitri, M., Sarman, F., Rosadi, A., Hidayah, N., Kalifah, D. R. N., Dailami, Dewi,

- M., Setiawan, E., Tuerah, P. R., & Atikah, C. (2023). *Pengembangan media pembelajaran*. Sumatera Utara: PT Mifandi Mandiri Digital.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga. Eureka Media Aksara.
- Samarinda, E. P., Handayani, T., & Sofyan, F. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 2020–2023.
- Sari, D. M., Yulaini, E., & Utomo, B. (2025). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 230 Palembang. *Jurnal Pendidikan MIPA dan Aplikasinya*. 5(3), 791–796.
- Sari, F. M., Hadiati, R. N., & Sihotang, W. P. (2023). Analisis Korelasi Pearson Jumlah Penduduk dengan Jumlah Kendaraan Bermotor di Kepadatan penduduk dan jumlah kendaraan bermotor merupakan dua faktor yang saling variabel tersebut . Salah satu metode statistik yang umum digunakan untuk mengukur hubungan jum. *Multi Proximity: Jurnal Statistika Universitas Jambi*, 2(1), 39–44.
- Sari, P. A., & Ratmono. (2021). Pengaruh Kemampuan Kerja, Kompensasi, Disiplin Kerja dan Pengawasan terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. PLN (Persero) UP3 Kota Metro. *Jurnal Manajemen DIVERSIFIKASI*, 1(2).
- Sri Yunita, U. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Idea*, 4(1), 6.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, I. R., Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, N. S., & Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, D. A. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). Analisis Permasalahan Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199–204. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.232>
- Syahputri, A. C., Lubis, W., Simbolon, N., & Sembiring, M. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 10019–10030.
- Ulfah, L., & Massora, A. (2021). Pengaruh Sistem Pengendalian Internal dan Sistem Informasi Akuntansi terhadap Pemberian Kredit di BPR Harapan Saudara. *Jurnal Akuntansi FE-UB*, 15(2), 93–109.

- Ulfah, O. A. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 02, 2071–2082.
- Wahyudi, I., & Rofiqoh, S. (2021). Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Mufradāt di Kelas X IPA MA Irsyadun Nasyi'in. *An-Nuqtah: Journal of Education and Community Service*, 1(1), 13–18.
- Widiya. (2022). Pengaruh Media *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 3 Aceh Besar. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Wiji, S., Wadud, A. J., Saputra, H., & Nurul, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(6), 241–247.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Yusnarti, M., & Kusnadi, D. (2021). Korelasi Kreativitas Guru dalam Mengajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN 25 Dompu Korelasi Kreativitas Guru. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 02(1), 91–100.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.