

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L, Astuti, DA, Istiqomah, NH, Hapsari, B (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*.
- ANGGARAENI, A., & SUBAGIO, M. *Penggunaan Media Crossword Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Lidah Wetan II Surabaya* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan pembelajaran. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Hamidah, A., & Simatupang, N. D. (2020). *Pengembangan Buku Panduan Teka Teki Silang pada Pemecahan Masalah Anak Kelompok B. Jurnal PAUD Teratai*, 9(01), 1-15.
- Hamka, J. P. D., Tawar, A., & Utara, P. *Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Biologi: Tinjauan Literatur The Effectiveness of Information Technology-Based Learning Media Development in Biology Learning: A Literature Review*.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). *Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 4(2), 467-475.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). *Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44-48.
- Lamondo, D., Mohamad, S. S., Dama, L., Solang, M., Mardin, H., & Akbar, M. N. (2024). *Pengaruh media crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pemafasan. Jurnal biogenerasi*, 10(1), 252-259.
- Mirdad, J. (2020). *Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23.
- Mirdanda, A (2018). *Motivasi berprestasi & disiplin peserta didik serta hubungannya dengan hasil belajar*.
- Mustofa, S. S., & Abdullah, M. H. (2017). *Penggunaan Media Teku-Teku Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Songgokerto 01 Batu. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1491-1500.
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi pembelajaran*.

- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Qodir, A (2017). Teori belajar humanistik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, ejournal.unuja.ac.id,
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shilphy, A. O. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sudjana, D. R. (2021). *Metode statistika*.
- Sururi, I, & Wahid, A (2022). Teams games tournament (tgt) sebagai metode untuk meningkatkan ketrampilan berbicara pada siswa madrasah ibtidaiah. *Jisip*
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.