

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2022. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Sada Kurnia Pustaka.
- Asnawir dan Usman, M. Basyirudin, Media Pembelajaran, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan Modul Matematika Berbasis *Brain Based Learning* Menggunakan Permainan Teka-Teki Silang Pada Materi Barisan Dan Deret Geometri. Hal.13–14.
- Aspriyani, R. & Suzana, A. 2020. Pengembangan Modul Matematika Berbasis *Brain Based Learning* Menggunakan Permainan Teka-teki Silang Pada Materi Barisan dan Deret Geometri, 13. 47–60. <http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v13i1.6722>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 2, 10.
- Bahasa Arab Siswa MAN Godean Sleman Yogyakarta .skripsi, tidak dipublikasikan. UIN : Yogyakarta
- Bulat, M. P. M. O. B. Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang (Tts) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat Di Kelas Vii Smp Negeri 1 Murung Oleh: Komariah.
- Burhanuddin Salam, Cara Belajar yang Sukses di Perguruan Tinggi, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hal. 11
- Dharma, Pande Ngurah Bagus Surya (2022) Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Kolb. Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ernita, dkk. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa, 4-1. 81–89. <https://doi.org/10.58660/periskop.v1i1.5>
- Hakim, A. R. (2019). Teka Teki Silang Matematika Untuk Kelas 1 Tingkat Sekolah Dasar Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika. 10.
- Hari Wijaya dan Sutan Surya, Adventures In Math Tes IQ Matematika, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2007), hal 29
- Hasanah, Ahirul. 2010. Pembelajaran Berbasis permainan TTS untuk meningkatkan prestasi belajar
- Hidayat, S., Anggraeni, F. D. R., & Mukhlisoh, S. (2020). Pengembangan Buku Bergambar Bertekstur Dilengkapi Teka-Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Biologi Sub Materi Jaringan Epitel Kelas XI SMA. Symbiotic:

Journal of Biological Education and Science, 1(1), 15–24.  
<https://doi.org/10.32939/symbiotic.v1i1.2>

- Hindiani, I (2014). Penerapan Model Brain Based Learning (BBL) dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kompetensi Strategis dan Sikap Siswa. Skripsi FKIP UNPAS. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Indonesia. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 48 Tahun 2009
- Jensen, E. 2014. *Brain Based Learning* Pembelajaran Berbasis Kemampuan Otak Cara Baru dalam Pengajaran dan Pelatihan Edisi Revisi. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Joyce, B., dan Weil, M., (2018). *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khotimah. Khusnul. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Brain Based Learning* Pada Materi Peluang Siswa Kelas IX, 3(2). Hal. 183 – 191.
- Kurniati A.Rahmi D.Yuniati S. (2022). Pengembangan Media Permainan Teka-teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat, 06: 1471–1474.  
<http://dx.doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1346>
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2017). Implementasi Pemanfaatan Media Teka Teki Silang (tts) Online Dalam Matakuliah Neurosains Untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhatul Athfal (ra).
- Maulana, M. (2017). Konsep dasar matematika dan pengembangan kemampuan berpikir kritis-kreatif. UPI Sumedang Press.
- Mujahi, A. dkk (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis *Brain Based Learning* (BBL) Menggunakan Permainan Teka-teki Silang, 4. 1314-1323. <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.354>.
- Mulyono Abdurrahman. 2012. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta, hal. 204.
- Nurhalijah, N. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis *Brain Based Learning* Menggunakan Permainan Teka-Teki Silang Pada Pokok Bahasan Barisan Dan Deret Di Sma Negeri 3 Luwu Timur (Doctoral dissertation, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo)).
- Purwanto, MP, Ngalim. 2007. Psikologi Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahardian, Adhitya. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Chriticall Thinking Skill) dari Sudut Pandang Filsafat. Jurnal Filsafat Indonesia, 5 (2) : 87 – 94.
- Renata, I. (2014). *Brain Based Learning* (online):  
<http://irenatasya.blogspot.co.id/2013/11/brain-based-learning.html>
- Riadi, Muchlisin. (2023). *Brain Based Learning* - Pengertian, Prinsip, Aspek dan Langkah. Diakses pada 17/1/2024, dari  
<https://www.kajianpustaka.com/2023/07/blog-post.html>

- Risantia, G. & Zetriuslita. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis *Brain Based Learning* Menggunakan Permainan Teka-teki Silang Pada Materi Pola Bilangan di Kelas VIII SMPN 6 Siak Hulu. 07. 810–819. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1872>
- Sagala, Syaiful. 2018. *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Salim Nahdi, D. (2015). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan penalaran matematis siswa melalui model *Brain Based Learning*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).
- Santrock, John W. (2011). *Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup Jilid 1* (edisi kelima ). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sapa'at, A (2017). *Brain Based Learning* (online): <http://home.matematika.upi.edu/2009/09/23/brain-based-learning/>.
- Sapriya. 2020. *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i2.3184>
- Sari, R. K., Maryana, M., Qausar, H., Fajriana, F., & Listiana, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Matematikapada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 3(2), 121-131. Diakses daei <https://ojs.unimal.ac.id/jpmm/article/viewFile/13259/5817>
- Sardiman, A.M. (1996). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: CV Rajawali
- Sundayana. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.
- Supratiknya, A. 2017. *Penilaian Hasil Belajar Dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta. Universitas Sanata Dharma (USD)
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Seels, C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasanya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta, hal. 34
- Tulus Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: PT.Gransindo, 2004), h. 76
- U., & Habibati, H. (2018). Penerapan Media Teka-Teki Silang Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(1), 6–15. <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i1.9457>

- Ulfa, F. K. (2020). Kemampuan Koneksi Matematis Dan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Brain-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 106-116. 130 – 137. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Ulhusna, Mishbah, dkk. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. 4 (2),
- UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003
- Yudha, Firma. (2019). Peran Pendidikan Matematika Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Guna Membangun Masyarakat Islam Modern. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (2) : 87 – 94.