# DAFTAR PUSTAKA


Ahmad Thobroni dan Arif Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.

Anas, Sudijono .2015. *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arief, Sadiman, dkk. 2013. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta

Arif. S. Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta

Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Chang, B. (2019). Reflection in learning. *Online Learning Journal*, *23*(1), 95–110. https://doi.org/10.24059/olj.v23i1.1447

Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Dewi, A. L. S., & Mubarokah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *3*(2), 53–66. https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3223

Dewi, A. S. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-citaku Kelas IV Seekolah Dasar. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, *1*(1), 36–44.

Dewi, K. G. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtem Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, *1*(1), 8–18.

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran.Jakarta*: PT Rineka Cipta.

Djaali. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Fadillah, Muhammad. (2012). Desain Pembelajaran Paud. Jogjakarta: ArRuzz Media.

Fifi Nofiaturrahmah (2015) 'Pelajaran IlmuPengetahuan Sosial Untuk MI Yang menyenangkan', ELEMENTARY Vol. 3 ∫ No. 2 ∫ Juli-Desember 2015, 3(2)

Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo.2010.*Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*.Jakarta : Bumi Aksara

Hasnida. (2014). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. LUXIMA METRO MEDIA.

Hisyam. 2002. *Strategi Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Imaduddin Amin. (2007). *Penerapan Algoritma Runut Balik Dalam Permainan Crossword Puzzle).* Bandung: Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung.

Irham & Wiyani. 2014. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses. Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz

Iryani. 2013. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Model Think Talk Write melalui Media Foto. (Diunduh dari http://repository.upi.ed pada 02 Desember 2019)

M. Khalilullah, S. A. M. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, *37*(1), 15–26. http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/viewFile/309/292

Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

Nawawi, Hadari. 2012. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Nur Zamzani B. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kalukuang Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Jurnal Pendidikan Dasar.

Poerwanti, J. I. (2015). Upaya Meningkatkan Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Gambar pada Peserta didik SDN Karangasem 1 Surakarta. DIDAKTIKA, 4(1).

Pratiwi, Wiwik Eka. 2017. Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Pada Siswa Kelas IV SD Inpres

Ana' 79adangan. Gowa. Skripsi, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED, 13(1).

Roesminingsih, dkk. 2015. *Teori dan Praktek Pendidikan. Surabaya*:Bintang

Rohini, R. (2010). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa. Jurnal Educatio, Vol. 5 No.2.

Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (1 ed.)*. Jakarta: KENCANA.

Rustaman Nuryani dkk (2015) Materi dan Pembelajaran IPA SD. 12th edn. Banten.

Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Silberman, Mel. 2014. *Handbook Experiential Learning Strategi Pembelajaran Dari Dunia Nyata*.Jakarta: Nusa Media.

Silowati, A. (2022, 47). Konsep Desain Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal. FMIPA UNESShttps://mipa.unnes.ac.id/v3/2022/04/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono .2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alphabet.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung, Alfabeta.

Suparman, Tarpan, dkk. (2020) Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu (4)2.

Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Susanti, E. (2018) Konsep Dasar IPS. Medan: Widya Puspita.

Sutrisno. 2021. *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press

Syah, M. (2018). *Psikologi Belajar (Rev. ed.)*. Jakarta: Rajawali Pers.

Tukiran, Taniredja & Hidayati Mustafidah. 2012. *Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta

Waskito. (2007). Belajar Bahasa Inggris dengan Kartu (Seri Sayuran). http://www.wahyumedia.com/kabar_wahyumedia/belajar_bahasa_inggris_dengan_kartu_(seri sayuran).html.Diakses tanggal 4 Desember 2007.

Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena

Widya, Retno, dkk. (2015). Penggunaan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SD Negeri Jember Lor 02 Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perubahan Penampakan Pada Bumi Dan Benda Langit Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Ilmu Pendidikan* (1)1, 1-4.

Wiersma, W., & Jurs, S.G. (2009). *Research Methods in Education an Introduction.* US : Pearson Education, Inc.

Wilda. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 38 Mataram. Universitas Muhammadiyah Mataram, 18-19.

Zaini, H, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani