

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, A. (2017). *Kosakata Bahasa Indonesia*. Textium.
- Ainum, R. N. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Murid dalam Penguasaan Kosa Kata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Anagowa Kecamatan Pallangga Kab. Gowa*. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/2751-Full_Text.pdf
- Amalia, N., Cahyaningsih, U., & Kurino, Y. D. (2021). *Studi Literatur: Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Arifin, Z. (2022). *Evaluasi Pembelajaran* (P. Latifah, Ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Revisi; A. Rahman).
- Atmazaki. (2009). Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas. *Jurnal Artikulasi*, 8(2), 434–452.
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Education and development Institusi Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 468–470. <https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>
- Devianty, R. (2021). Penggunaan Kata Baku dan Tidak Baku dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(2), 121–132. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/index>
- Dimyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.
- Hafizah, Rahmat, A., & Rohman, S. (2022). Pembelajaran Sastra Anak dalam Membentuk Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Metalingua*, 7(2), 137–144.

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasanah, U., Fatonah, I., Chasanatin, H., & Deiniatur, M. (2019). *Psikologi Pendidikan* (1 ed.). Rajawali Pers.
- Hilaliyah, T. (2018). Penguasaan Kosakata Dan Kecerdasan Interpersonal Dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Membaca*, 3(2), 157–168.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1900–1908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1104>
- Jannah, S. F. M., & Salim, H. (2021). Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Didaktika*, 1(1), 89–98. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2453141&val=23398&title=Permainan%20Teka-Teki%20Silang%20dalam%20Pembelajaran%20Bahasa%20Indonesia>
- Keraf, G. (2006). *Terampil Berbahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Kharismawati, L. R. S., Nirwansyah, Fauziah, S., Puspita, R. A., Gasalba, R. A., & Rabbani, T. A. S. (2020). *HOTS-Oriented Module: Discovery Learning* (1 ed.). SEAMEO QITEP in Language.
- Kustawan, D. (2013). *Analisis Hasil Belajar, Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*. PT. Luxima Metro Media.
- Lestari, E. T. (2020). *Discover Learning di Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Lubis, E. (2018). *Pengembangan Penguasaan Kosakata Baku Siswa Kelas V Sd Berdasarkan Buku Cerita* [Universitas Negeri Medan]. <http://digilib.unimed.ac.id/31712/>
- Lubis, N. (2019). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V*.
- Moore, K. D. (2009). *Effective Instructional Strategies: From Theory to Practice* (Vol. 2). Thousand Oaks, Calif. : Sage Publications.

- Mulyadi, Y., & Wikanengsih, W. (2022). Implementasi Keterampilan Berbahasa Memirsia dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Prototipe Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X pada Program Sekolah Penggerak. *Semantik*, 11(1), 47–60. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p47-60>
- Murni, & Aryesha, V. (2021). Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Strategi Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle). *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 209–222.
- Muzaki, A. (2012). *Implementasi Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas III MI Al Falahiyah Mlangi*.
- Nurgiantoro, B. (1988). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. BPFE.
- Nurmiati, B. (2019). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Semester Dua Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan Mengoptimalkan Penerapan Model Discovery Learning di SD Negeri 2 Cakranegara. *Jurnal Paedagogy*, 6(1).
- Oktari, N., & Desyandri, D. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Tema 8 Kelas V Sd. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan DasaR*, 8(4), 87–96.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati, N. (2022). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS* (F. Sukmawati & D. W. Mulyasari, Ed.). Pradina Pustaka.
- Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang. *Jurnal Puitika*, 11(1), 82–93.
- Prasasti, D. E., Henny, D. K., & Giarti, S. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Discovery Learning di Kelas IV SD* (Vol. 3, Nomor 1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index

- Purwanti, F. Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Teka-Teki Silang Berbasis Aplikasi Android Tema 4 pada Peserta Didik Kelas V di SD/MI*. UIN Raden Intan Lampung.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, K. W. (2020). *Cooperative Learning Berbantuan Media Teka-Teki Silang Edukasi untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar PKn*. 15(1). <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v15i1.3491>
- Rahma, Q., & Effendy, U. (2017). *Penerapan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IVB SD Negeri 24 Palembang*.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. 289–302.
- Rantika. (2015). *Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten PALI*. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah.
- Ratnasari, I. W. (2017). *Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. 5(2), 289–293.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti. (2016). *Media Pembelajaran*. CV. Nurani. www.penerbit-nurani.com
- Sani, A. R. (2014). *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013: Pembelajaran Discovery*. Bumi Aksara.
- Sari, A. P., & Rianto, E. (2020). *Pengaruh Media Teka-Teki Silang Bergambar Terhadap Penguasaan Kosakata Pengenalan Anggota Keluarga Pada Anak Tunagrahita Ringan*.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufon, H. S., & Sunanto. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614–3624. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>

- Sari, N. N., & Junaidi, J. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Teka Teki Silang-Puzzle Discovery Education Pada Siswa XI IIS SMA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 307–318. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i4.117>
- Setiani, A., & Priansa, D. J. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Alfabeta.
- Setianingsih, A. A., Khamdun, & Fardani, M. A. (2023). Analisis Kesalahan Kata Baku dan Tidak Baku Teks Deskriptif Siswa Kelas IV. *Journal On Teacher Education*, 5(1), 435–443.
- Silberman, M. L. (2016). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa Cendekia.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Revisi). Rineka Cipta.
- Sugiarti, G. (2017). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan LKS dengan Siswa yang Tidak Menggunakan LKS pada Konsep Sistem Gerak di MAN Cianjur*. Universitas Pasundan.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. PT Asdi Matraman.
- Sutarini, & Sutikno, W. (2021). Analisis Perkembangan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19. *Terapan Informatika Nusantara*, 1(10), 499–502. <https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/tin>
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Kharisma Putra Grafika.
- Wirahyuni, K. (2017). *Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan “Balsem Plang”* (Vol. 3, Nomor 1).
- Yunitasari, S. N., Santoso, A., & Sapto, A. (2019). Pengaruh Metode Permainan Kata Teka-Teki Silang dan Anagram terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(2), 202–205. <https://doi.org/10.20472/TE.2015.3.3.002>

- Zahro, U. A., Noermanzah, & Syafryadin. (2020). *Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua*.
<https://ejournal.unib.ac.id/semiba/issue/view/956>
- Zain, A., & Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.

