

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansari, B.I. 2004. Menumbuhkembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Komunikasi Matematik Siswa SMU Melalui Strategi *Think-Talk-Write*. Disertasi SPs UPI, Bandung. Tidak Diterbitkan.
- Arifin, Zainal. 1990. Evaluasi Instruksional. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Arikunto, Suharsimi. 2002. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Rineka Cipta, Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2009. Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Yrama Widya, Bandung.
- Bungin, Burhan. 2011. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Claire, Elizabeth. 2010. *Easy English Crossword Puzzle*.. Eardley Publication Saddle Brook, United States Of America.
- Ghanoe M. 2010. Asah Otak Dengan Permainan Teka Teki Buku Biru, Yogyakarta
- Gunadi, Andi Ahmad. 2014. Evaluasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan Dengan Model *Context Input Process Product*. Vol. 2 No. 2. Jurnal Ilmiah WIDYA. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Jakarta
- Gunawan, A.W. 2006. *Genius Learning Strategy*. PT Gramedia, Jakarta
- Hamalik, Oemar. 2011. Proses Belajar Mengajar. Bumi Aksara, Jakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. Buku Teks Bahan Ajar Siswa Paket Keahlian: Pengawasan Mutu Hasil Pertanian dan Perikanan Keamanan Pangan. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Jakarta.
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. 2012. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas (Edisi kedua). Indeks. Jakarta.
- Milati, Nuril. 2009. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Turnament*) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang (Skripsi). Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.
- Millah, Ikhlilul. Parlan. Sukarianingsih, Dedek. 2013. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sma Laboratorium Um Pada Materi Hidrokarbon. (skripsi). Jurusan Pendidikan Kimia FMIPA Universitas Negeri Malang, Malang.

- Miller, Jhon P. 2002. Cerdas di Kelas Sekolah Kepribadian. (Alih bahasa Abdul Munir Mulkhan). Kreasi Wacana, Yogyakarta.
- Muhaemin. 2011. Pengaruh Penggunaan Metode “*Fun Teaching*” Terhadap Hasil Belajar Matematika. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Mudzalifah, Siti. 2011. Efektivitas Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur Kelas X Ma Nu 04 Al Ma’arif Boja. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo, Semarang.
- Sudjana, Nana. 1999. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Remaja Roesdakarya, Bandung.
- Paltina, Ni, D.L. Suadyana, I Nengah, Ardana, I Ketut. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbasis *Contextual Fun Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Untung Surapati. e-Journal Mimbar PGSD Vol. 2 No. 1. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. FIP. Universitas Pendidikan Ganesha, Bali.
- Radilli, Leny, 2012. Pengaruh Penggunaan *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *E-Tech*. Vol.1 No. 1. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang, Padang.
- Rohendi, Dedi. Sutarno, Heri. Nopiyanti. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) Vol. 3 No. 1/Juni 2010. Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA. UPI, Bandung.
- Rosalina, Selvia. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Example Non Example* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas VIII B di SMP Negeri 1 Kejayan Kabupaten Pasuruan. (Jurnal). Universitas Negeri Malang, Malang.
- Rusman, 2012. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Salma, Dewi. 2008. Prinsip Desain Pembelajaran. Kencana Prenada Media. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2005. Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Edisi Pertama Cetakan Kedua. Kencana Prenada Group, Jakarta.
- Sari, Diah Rahma, Shaifudin, M, Sriyanto, M Ismail. 2013. Peningkatan Pemahaman Konsep Koperasi Dengan Menggunakan Metode

Pembelajaran *Crossword Puzzle*. (skripsi). PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice* (N. Yusron. Terjemahan). Allyn and Bacon, London.

Sugiyono, Warlan. Kusuma, Ersanghono. Wahyuni Purnami Tri. 2009. Efektivitas Metode *Student Centered Learning* Yang Berbasis *Fun Chemistry* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 3 No.2. Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Semarang Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.

Sukardi. 2010. *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*. Sinar Grafika Offset, Jakarta.

Surtikanti dan Santoso, Joko. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. BP-FKIP UMS, Surakarta.

Sulita.Z.D, Nurhami, Hendrizal. 2013. Penerapan Metode *Fun Learning* Pada Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 20 Kumanis Kabupaten Sijunjung. *E-Jurnal* Vol. 1 No. 3. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bung Hatta. Padang.

Susanti. R. 2014. Pembelajaran Model *Examples Non Examples* Berbantuan *Powerpoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia (JPII)* Vol. 3 No. 2. SMP Negeri 2 Mojotengah. Wonosobo.

Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.