

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG (TTS) TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF PELAJARAN IPS KELAS III**

Intan Indah Tri Murti¹, Widya Trio Pangestu², Prima Rias Wana³
^{1,2,3}PGSD STKIP Modern Ngawi

¹indahintan301@gmail.com, ²widyatrio@stkipmodernngawi.ac.id,

³prima.ra@stkipmodernngawi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to 1) describe the application of TTS media for social studies subjects; 2) find out the role of TTS media on social studies cognitive learning outcomes for third grade students at SDN Karangbanyu 03 Ngawi Regency for the 2020/2021 Academic Year. Based on the type, this type of research is quantitative research. This research plan involves only one group (one class) so that one group pretest-posttest design is used. Respondents in this study amounted to 20 students. The data analysis technique used in this research is homogeneity test, normality test and two sample t test. The results of the study found that (1) The application of TTS media for social studies subjects to third grade students at SDN Karangbanyu 03 Ngawi Regency for the Academic Year 2020/2021 could be used as a solution for poor student learning outcomes, lack of student attention when learning, and as an alternative learning media. to present social studies lessons. Through TTS media, social studies learning increasingly attracts students' attention, students are more enthusiastic in asking questions and expressing opinions so that they are able to encourage students to achieve better learning outcomes. (2) The use of TTS media has a significant effect on cognitive learning outcomes for social studies subjects. The scores achieved by students increased from pre-test to post-test by utilizing TTS learning media. This is evident from the value of tcount in this study amounted to 21.512 with a significance value of 0.000 <0.05.

Keywords: learning media, crossword puzzles, cognitive learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mendeskripsikan penerapan media TTS mata pelajaran IPS; 2) mengetahui peran media TTS pada hasil belajar kognitif IPS siswa kelas III SDN Karangbanyu 03 Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021. Berdasarkan jenisnya, Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Rencana penelitian ini melibatkan satu kelompok (satu kelas) saja sehingga digunakan one group pretest-posttest design. Responden pada penelitian ini berjumlah 20 orang siswa. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian adalah uji homogenitas, uji normalitas dan uji t Dua Sampel. Hasil penelitian menemukan bahwa (1) Penerapan media TTS mata pelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Karangbanyu 03 Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021 dapat dijadikan sebagai solusi hasil

belajar siswa yang kurang baik, perhatian siswa yang kurang ketika pembelajaran, serta menjadi alternatif media pembelajaran untuk menyajikan pelajaran IPS. Melalui media TTS pembelajaran IPS semakin menarik perhatian siswa, siswa lebih bersemangat dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat sehingga mampu mendorong siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. (2) Penggunaan media TTS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPS. Nilai yang dicapai siswa meningkat dari pre test ke post test dengan memanfaatkan media pembelajaran TTS. Hal ini terbukti dari nilai thitung pada penelitian ini adalah sebesar 21,512 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: media pembelajaran, teka-teki silang, hasil belajar kognitif

A. Pendahuluan

Pendidikan dapat dijadikan sebagai dasar membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul sebagai generasi penerus pembangunan dalam mencapai Indonesia maju. SDM yang berkualitas tidak hanya dibekali kemampuan untuk mengikuti perkembangan teknologi saja, namun juga perlu memahami berbagai macam ilmu seperti sejarah, geografi, antropologi, dan ilmu-ilmu sosial lainnya. Mata pelajaran yang juga tidak kalah penting dalam membentuk SDM berkualitas adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Menurut Susanto dalam (Wana 2021) "Pelajaran IPS pada halikatnya menjadi suatu harapan dalam melakukan pembinaan terhadap masyarakat yang didalamnya terdapat anggota masyarakat yang bik, bertanggung-jawab, berpikir rasional

sesuai dengan nilai-nilai atau norma yang tercipta". (Pangestu 2016) menyatakan bahwa "belajar adalah suatu proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia sejak manusia didalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja sehingga menjadi dewasa, sampai ke liang lahat, sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat". Mata pelajaran IPS dijadikan sebaga pelajaran yang berguna dalam menyiapkan peserta didik menjadi SDM yang unggul guna mencapai Indonesia Maju dengan tetap mengedepankan rasa sosial dengan sesama manusia dan kepedulian terhadap kondisi lingkungan sekitarnya.

Peneliti melakukan observasi selama 3 hari yaitu tanggal 24- 26 Januari 2021 di SDN Karangbanyu 3 menemukan adanya beberapa permasalahan yang terjadi dengan

Pembelajaran pada Kelas III. Pengamatan awal menemukan bahwa suasana pembelajaran yang disampaikan guru kurang mendukung partisipasi siswa untuk lebih aktif bertanya maupun menyampaikan pendapat. Pembelajaran yang disajikan masih terorientasi pada guru dengan cara yang masih konvensional. Pembelajaran IPS yang dilakukan guru cenderung monoton dan kurang menarik antusias siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Permasalahan seputar rendahnya nilai kognitif siswa juga tercermin dari pernyataan guru yang disampaikan 25 Januari 2021 dari hasil ulangan harian terdapat sekitar 60% siswa yang masih memperoleh nilai kurang dari KKM untuk mata pelajaran IPS sebesar 75. Kondisi ini membutuhkan solusi yang tepat. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif pada dasarnya merupakan prestasi belajar siswa. (Normansyah 2018) berpendapat bahwa “prestasi belajar diartikan sebagai hasil belajar yang mampu dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dan ditunjukkan dalam wujud nilai dari guru mata pelajaran”, sehingga adanya korelasi yang baik.

Solusi yang dikemukakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar mata pelajaran IPS yang berpotensi menurunkan hasil belajar kognitif tersebut adalah menerapkan media Teka-teki silang (TTS). (Lakoro, Eraku, and Yusuf 2020) menyatakan bahwa “TTS dapat digunakan untuk mengasah kemampuan otak dan pengetahuan peserta didik, sehingga semakin aktif dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran”.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mendeskripsikan penerapan media TTS serta mengetahui peran penerapan media TTS terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPS pada siswa kelas III. Respon siswa serta wawancara dengan guru kelas dapat digunakan untuk mendeskripsikan penerapan media TTS yang disajikan guru pada pembelajaran IPS. Pengaruh penerapan media TTS diuji dengan melakukan pretest dan posttest.

(Mustofa and Abdullah 2017) menjelaskan bahwa “Teka-teki silang merupakan sebuah permainan mengisi kotak kosong yang sudah tersedia, dan biasanya berwarna putih. Permainan ini bertujuan untuk mengasah otak kita agar mengingat

suatu hal dan dapat berkonsentrasi. Teka-teki silang merupakan suatu game terdiri dari kumpulan kotak-kotak berwarna putih serta dilengkapi dengan dua jalur, yaitu jalur vertikal dan jalur horisontal. Yang nantinya akan diisi sesuai dengan pertanyaan yang ada”.

Menurut pendapat (Laksmi, Sujana, and Suryaabadi 2014) “menggunakan teka-teki silang dapat mengundang minat dan perhatian siswa. Hal ini dikarenakan pada dasarnya siswa akan senang untuk diajak bermain. Teka-teki silang dapat diisi secara individu ataupun kelompok”.

Penerapan media TTS ini diharapkan mampu membuat hasil belajar kognitif IPS siswa kelas III meningkat. (Suantara, Ganing, and Wulandari 2019) menjelaskan bahwa “Secara sederhana bahwa pembelajaran IPS, membelajarkan peserta didik untuk memahami bahwa masyarakat ini merupakan suatu kesatuan (sistem) yang permasalahannya bersangkut-paut dan pemecahannya memerlukan pendekatan-pendekatan interdisipliner, yaitu pendekatan komprehensif dari sudut ilmu hukum, ilmu politik, ilmu ekonomi, ilmu sosial

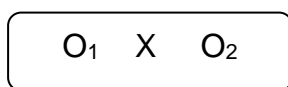
lain, seperti geografi, sejarah, antropologi, dan lainnya”.

(Rahmad 2016) berpendapat bahwa “Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum”. Penerapan TTS kepada siswa ketika belajar IPS diharapkan mampu membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, tingkat keaktifan siswa bertambah ketika belajar, kemudian adalah pembagian serta mampu mencapai hasil belajar kognitif yang lebih maksimal sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode adalah dimana kualitatif untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran TTS menggunakan data wawancara dengan siswa dan guru, serta digunakan metode

kuantitatif guna mendeteksi adanya peran penerapan TTS serta dampaknya pada hasil belajar kognitif. Desain yang digunakan secara kuantitatif yaitu one group pretest-posttest design dengan langkah : “(1) Pelaksanaan pretest untuk mengukur variabel terikat; (2) Pelaksanaan perlakuan atau eksperimen; (3) Pelaksanaan posttest untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terikat. Dengan demikian, dampak perlakuan ditentukan dengan cara membandingkan skor hasil pretest dan posttest. Sebelum subjek dikenai perlakuan, terlebih dahulu kita sebagai peneliti melakukan observasi yang berupa pretest (O₁), kemudian dilakukan perlakuan (X) dan setelah itu diadakan posttest (O₂)”. (Erlinawati, Munjiatun, and Hamdayani 2013).



Gambar 1 Desain Penelitian

Sugiyono (2017) diantaranya mengemukakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi populasi pada

penelitian ini yaitu keseluruhan siswa kelas III SDN Karangbanyu 03 sebanyak 20 siswa.

(Priatana and Patmawati 2020) sampel adalah “Sebagian dari populasi. Sampel harus mewakili seluruh karakteristik populasi”. Sampel diambil dengan studi sensus, yaitu “Suatu metode pengambilan sampel penelitian di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel” (Sulasmi 2018). Artinya sampel berjumlah 20 responden.

Pengumpulan data memakai teknik tes, wawancara dan observasi. Tes dilakukan untuk semua kelas sampel dengan perlakuan item tes yang sama, yaitu pretest dan post-test. Pretest dipakai untuk mengukur siswa seberapa jauh memiliki kemampuan mengenai hal-hal yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran, sedangkan Post-test dipakai untuk mengukur keadaan siswa apakah menguasai kemampuan tertentu sesuai dengan yang diinginkan (Rahma and Effendy 2017). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah “wawancara terpimpin/ terencana/ terstruktur, yaitu suatu bentuk wawancara yang daftar pertanyaannya telah disiapkan terlebih dahulu oleh peneliti, sehingga

pada saat melakukan tanya jawab dengan informan atau responden, peneliti tinggal membacakan pertanyaan-pertanyaan tersebut". (Ladamay 2020) "Pengamatan (observasi) adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada obyek penelitian". Metode ini digunakan dengan cara datang langsung ke lokasi penelitian menelusuri data terkait penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari tes, lembar observasi dan pedoman wawancara. Soal pada tes dumlahnya 20, dan dikerjakan siswa sebelum dan setelah diterapkan media TTS. Instrumen penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji validitas menggunakan korelasi point biserial dan uji reliabilitas memakai rumus KR 20 dengan bantuan *Microsoft Excel*.

Teknik analisis data yang dipakai yaitu uji homogenitas, uji normalitas, dan uji t. (Mursalin, Bardi, and Abdi 2016) menyatakan bahwa "Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai varians data yang sama atau tidak". Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* maupun uji *Shapiro-Wilk*.

Menurut (Fauziati, Asmawati, and Afrahamiryo 2019) "Uji T (t-Test) Dua Sampel digunakan untuk melakukan uji komparasi antara dua kondisi (masalah) dengan catatan datanya berskala interval/ rasio". Perhitungan analisis data pada penelitian ini memakai program SPSS 17.0.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada rumusan masalah pertama, media TTS mata pelajaran IPS diterapkan untuk memberikan solusi permasalahan yang ditemukan yaitu hasil pembelajaran yang kurang baik. Hasil wawancara dengan Guru diperoleh penjelasan bahwa : "Pembelajaran IPS yang selama ini diterapkan di kelas 3 adalah dengan menggunakan metode ceramah dan juga alat peraga jika diperlukan. Kondisi ini membuat anak-anak itu banyak yang tidak memperhatikan, mungkin mereka bosan, banyak yang berbicara sendiri. Dampaknya sejauh ini bisa dibilang hasil belajar siswa pada saat pembelajaran IPS kurang baik karena siswa banyak yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan".

Temuan hasil wawancara dengan guru didukung temuan wawancara siswa pada item

pertanyaan 1 bahwa “siswa yang menyatakan kesulitan memahami materi pelajaran IPS sebanyak 15 siswa atau sebesar 75%. Pada item pertanyaan 2 diketahui bahwa sebanyak 5 siswa atau sebesar 25% siswa menyukai pembelajaran dengan metode ceramah, sedangkan sisanya sebesar 75% menyatakan tidak menyukai metode ceramah. Pada item pertanyaan 3 diketahui sebanyak 9 siswa atau sebesar 45% siswa menyatakan pembelajaran IPS yang diterima saat ini menyenangkan, sedangkan sisanya sebesar 55% menyatakan pembelajaran saat ini kurang menyenangkan”. Kondisi ini tentu membutuhkan solusi yang tepat agar kualitas pembelajaran IPS dapat ditingkatkan.

Solusi yang diajukan pada penelitian ini adalah penerapan media TTS. Guna mengetahui respon penerapan media TTS pada pelajaran IPS dilakukan wawancara dengan Guru Kelas III yang menjelaskan sebagai berikut :

“Sekolah sangat mendukung pemanfaatan media pembelajaran, karena dengan adanya sistem ini anak lebih berwawasan luas dalam berfikir. Media TTS cocok untuk pembelajaran IPS karena siswa lebih semangat

dalam pembelajaran IPS dari hari biasanya. Hasilnya alhamdulillah dari tes yang diberikan nilai rata-rata siswa bertambah. Media TTS Dapat merangsang anak lebih aktif dan dapat memperdalam pemahaman siswa dalam belajar. Siswa lebih memperhatikan pembelajaran daripada yang biasa guru lakukan. Namun terdapat kelemahan yaitu suasana kelas menjadi gaduh, takutnya mengganggu kelas lain”.

Hasil penelitian terhadap siswa “pada item pertanyaan 4 diketahui bahwa sebanyak 18 siswa atau 90% responden menyatakan pernah bermain Teka-Teki Silang sebelumnya. Pada item pertanyaan 5 diketahui bahwa sebanyak 17 siswa atau 85% tesponden menyatakan menyukai media Teka-Teki Silang dalam pembelajaran IPS. Pada item pertanyaan 6 diketahui bahwa sebanyak 17 siswa atau 85% tesponden menyatakan media Teka-Teki Silang membantu pemahaman pelajaran IPS. Pada item pertanyaan 7 diketahui bahwa sebanyak 14 siswa atau 70% tesponden menyatakan media Teka-Teki Silang membuat siswa semakin aktif bertanya dan menyampaikan pendapat. Pada item pertanyaan 8 diketahui bahwa

sebanyak 19 siswa atau 95% responden menyatakan media Teka-Teki Silang membantu siswa mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi. Pada item pertanyaan 9 diketahui bahwa sebanyak 16 siswa atau 80% responden menyatakan bersemangat mengikuti pelajaran IPS yang menggunakan media Teka-Teki Silang. Pada item pertanyaan 10 diketahui bahwa sebanyak 17 siswa atau 85% responden menyatakan bersedia mendapatkan pelajaran IPS yang menggunakan media Teka-Teki Silang di masa yang akan datang”.

Jadi penerapan media TTS dapat dijadikan sebagai solusi nilai belajar kognitif siswa yang kurang baik, perhatian siswa yang kurang ketika pembelajaran, serta menjadi alternatif media pembelajaran untuk menyajikan pelajaran IPS. Melalui media TTS pembelajaran IPS semakin menarik perhatian siswa, siswa lebih bersemangat dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat sehingga hasil belajar kognitifnya meningkat.

Pada rumusan masalah kedua dilakukan secara kuantitatif. Hasil uji validitas menemukan bahwa seluruh butir soal pada penelitian ini mempunyai nilai korelasi point biserial

di atas 0,3. Artinya seluruh butir soal valid. Hasil uji reliabilitas didapat hasil nilai reliabilitas $> 0,6$ sehingga reliabel sehingga hal ini menginformasikan.

Hasil uji homogenitas didapat nilai *Test of Homogeneity of Variances* yaitu $0,915 > 0,05$, hal ini berarti distribusi data homogen. Sementara itu hasil uji normalitas didapat nilai signifikansi $> 0,05$. Jadi data terdistribusi secara normal.

Hasil Uji T (t-Test) Dua Sampel dengan bantuan program SPSS menemukan bahwa nilai thitung = 21,512 dengan sig = $0,000 < 0,05$. Jadi hipotesis “ada pengaruh yang signifikan penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Karangbanyu 03 Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021” terbukti dan diterima kebenarannya.

Hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian terdahulu oleh (Fauziati et al. 2019) bahwa “terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen (pembelajaran dengan media teka-teki silang) dan kelompok kontrol dalam materi pembelajaran IPS”. Temuan serupa juga dihasilkan penelitian (Kasino, Buwono, and

Firmansyah 2021) bahwa “Terdapat pengaruh TTS yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan menggunakan rumus t-test diperoleh nilai t table 1,69 taraf signifikan pada 5% dan 2,43 taraf signifikan pada 1% yang berarti lebih kecil dari t hitung 11,452 maka ditolak H_0 dan dapat diterima H_a . Sehingga terdapat adanya pengaruh TTS terhadap hasil belajar murid”.

Pemanfaatan media TTS dapat dijadikan sebagai salah satu upaya yang tepat dan dapat dipercaya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. (Syofiani et al. 2019) menjelaskan bahwa “media pendidikan dapat mempertajam proses dalam belajar murid dengan pembelajaran pengajaran dapat diharapkan dapat memperluas pengetahuan yang dicapai. Tujuannya adanya perubahan dan pengaruh hasil belajar ini merupakan salah satu meningkatnya pemahaman materi yang diberikan”.

(Sababalat, Purba, and Sormin 2021) menjelaskan bahwa “teka-teki silang meningkatkan keterampilan kognitif pada siswa karena penambahan wawasan ilmu pengetahuan terkait istilah-istilah serta ketelitian dalam menjawab teka-teki silang tersebut”. Siswa kelas III

SDN Karangbanyu 03 Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021 mampu meningkatkan hasil belajar kognitifnya dengan memanfaatkan TTS.

D. Kesimpulan

Penerapan media TTS mata pelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Karangbanyu 03 Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021 dapat dijadikan sebagai solusi hasil belajar siswa yang kurang baik, perhatian siswa yang kurang ketika pembelajaran, serta menjadi alternatif media pembelajaran untuk menyajikan pelajaran IPS. Melalui media TTS pembelajaran IPS semakin menarik perhatian siswa, siswa lebih bersemangat dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat sehingga mampu mendorong siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penggunaan media TTS mampu meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran IPS. Nilai yang dicapai siswa meningkat dari pre test ke post test dengan memanfaatkan media pembelajaran TTS. Hal ini terbukti dari nilai thitung pada penelitian ini adalah sebesar 21,512 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis

yang berbunyi ada pengaruh yang signifikan penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Karangbanyu 03 Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2020/2021 terbukti dan diterima kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Erlinawati, Munjiatun, and Fitri Hamdayani. 2013. "Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 99 Pekanbaru." 2(1):1–9. doi: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfpkip.v2i1.2806>.
- Fauziati, Kamal Asmawati, and Afrahmiryano. 2019. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Snowball Throwing Dengan Media TTS Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 02 Kota Bangun Kecamatan Kapur IX." *Jurnal EDJ* 01(2):47–56. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18522>.
- Kasino, Sri Buwono, and Andang Firmansyah. 2021. "Penerapan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma N 1 Sungai Raya." 10(3).
- Ladamay, Man Arfa'. 2020. "Penerapan Media Teka Teki Silang Dan Tempel Gambar Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Di Sdn 02 Daun." *DedikasiMU(Journal of Community Service)* 2(1):224. doi: [10.30587/dedikasimu.v2i1.1208](https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v2i1.1208).
- Lakoro, Sarjon, Sunarty Eraku, and Daud Yusuf. 2020. "Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Di Sma Negeri 1 Marisa." *Jambura Geo Education Journal* 1(1):32–38. doi: [10.34312/jgej.v1i1.4845](https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4845).
- Laksmi, Pt. K., I. Wyn Sujana, and I. B. Gd. Suryaabadi. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (Brain Based Learning) Berbantuan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD GUGUS I Gusti Ngurah Jelantik." *Mimbar PGSD UNDIKSHA* 2(2). doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.2055>.
- Mursalina, Wan, Syamsul Bardi, and A. Wahab Abdi. 2016. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Children Learning In Science Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Meureudu Kabupaten Pidie Jaya Tahun Ajaran 2015/2016." 1(November):131–44.
- Mustofa, Sunyaruri Syahnas, and M. Husn. Abdullah. 2017. "Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V SDN Songgokerto 01 Batu."
- Normansyah, Asep Deni. 2018. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa

- Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Pembelajaran PPKn Dalam Materi Makna Persatuan Dan Kesatuan Dalam Keberagaman Siswa Kelas Tinggi SDN Pahlawan.” *Journal PENDAS, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 44(8):84–102. doi: 10.1088/1751-8113/44/8/085201.
- Pangestu, Widya Trio. 2016. “Pengembangan Buku Ajar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Kuliah Pembelajaran PKN SD di Program Studi S1 PGSD.” 104–18. doi: <http://doi.org/10.25273/pe.v4i01.311>.
- Priatana, Asep, and Imas Patmawati. 2020. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal PENDAS, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* V(2):187–203. doi: <http://dx.doi.org/10.23969/jp.v5i2.3535>.
- Rahma, Qodarianti, and Umar Effendy. 2017. “Penerapan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Ivb Sd Negeri 24 Palembang.” *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* 4(20):2. doi: <https://doi.org/10.36706/jisd.v4i2.8345>.
- Rahmad. 2016. “Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar.” 2(1):67–78. doi: <http://dx.doi.org/10.31602/mualli.muna.v2i1.742>.
- Sababalat, Desmitha Fritha, Leony Sanga Lasmari Purba, and Elferida Sormin. 2021. “Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Online Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa.” 6(1):207–18. doi: <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v6i1.2959>.
- Suantara, I. Kadek Tony, Ni Nyoman Ganing, and I. Gusti Agung Ayu Wulandari. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media TTS Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(4):473. doi: 10.23887/jisd.v3i4.21783.
- Sulasmi, Ni Made Tini. 2018. “Pengaruh Model Pembelajaran Pogil Berbantuan Media Permainan Tts Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd.” *Journal for Lesson and Learning Studies* 1(2):139–48. doi: 10.23887/jlls.v1i2.14718.
- Syofiani, Syofiani, M. Zaim, Syahrul Ramadhan, and Agustina Agustina. 2019. “Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan.” *Ta'dib* 21(2):87. doi: 10.31958/jt.v21i2.1232.
- Wana, Prima Rias. 2021. “Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas V.” 06:100–107.