



Accepted:	Revised:	Published:
June 2023	August 2023	August 2023

Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Zakiah Ulfiah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru Bandung, Indonesia

e-mail: zakiahulfiah@upi.edu

Yona Wahyuningsih

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru Bandung, Indonesia

e-mail: yonawahyuningsih@upi.edu

Abstract

The low motivation to learn in students is due to the lack of innovation in teachers in providing teaching to students. Lack of innovation in learning indicates a low quality of education. Teachers who apply one-way learning too often cause students to become passive and not interested in participating in learning so that students do not focus on participating in learning. Therefore, teachers need learning innovations that involve active teachers and students during the learning process. One of the lessons that involves the activities of teachers and students in the learning process is crossword puzzles (TTS). The purpose of this research is to know what application game educational crossword puzzles (TTS) can increase motivation to learn in students. The research method used is descriptive qualitative. The application of crossword puzzle games (TTS) results in changes in student behavior to become more enthusiastic about participating in a series of learning activities. Students become more active during the learning process going on. This shows that the application of crossword puzzles (TTS) can increase learning motivation in elementary school students.

Keywords: motivation to learn; educational games; crossword.

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar pada siswa disebabkan kurangnya inovatif pada guru dalam memberikan pengajaran kepada siswa. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran mengindikasikan kualitas pendidikan yang rendah. Guru yang terlalu sering menerapkan pembelajaran satu arah menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran sehingga siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru memerlukan inovasi pembelajaran yang melibatkan aktifnya guru dan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang melibatkan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yaitu permainan edukatif teka teki silang (TTS). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah penerapan permainan edukatif teka teki silang (TTS) dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Penerapan permainan teka teki silang (TTS) memberikan hasil perubahan perilaku siswa menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan teka teki silang (TTS) dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Motivasi Belajar; Permainan Edukatif; Teka Teki Silang

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menciptakan suatu bangsa yang maju. Pendidikan yang baik dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pentingnya suatu pendidikan dinyatakan pula oleh Ki Hadjar Dewantara (Siswoyo, dkk. 2013) pendidikan merupakan tuntutan hidup bagi tumbuh kembangnya anak-anak. Artinya, pendidikan menjadi tuntutan sepanjang hidup anak sebagai manusia untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidupnya. Adapun fungsi pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta memajukan peradaban bangsa. Selain itu, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, memiliki akhlak yang mulia, sehat, berilmu luhur, cakap, memiliki kreativitas yang tinggi, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab serta demokratis.

Pendidikan yang dapat menuntun bangsa menuju capaian tujuan merupakan pendidikan yang memiliki kualitas yang tinggi. Sedangkan menurut Sambo Marsiadi (2022) peringkat yang diperoleh Indonesia dalam kategori kualitas pendidikan Indonesia berdasarkan pemeringkatan word population review 2021, Indonesia menempati peringkat ke-54 dari 78 negara di dunia. Peringkat Negara Singapura menempati posisi 21, disusul Negara Malaysia dengan peringkat 38, dan Thailand menempati posisi 46. Peringkat kualitas pendidikan di Indonesia termasuk kategori peringkat rendah apabila dibandingkan dengan negara di Asia Tenggara. Jika ditinjau dari peringkat tersebut, Indonesia memiliki kualitas pendidikan kurang memadai.

Sumber daya manusia yang rendah disebabkan dari kualitas pendidikan yang rendah. Sebagaimana pendapat dari Yustria (2017) yang menyatakan bahwa pendidikan yang berkualitas rendah dapat menyebabkan sumber daya manusia yang rendah pula. Begitu pun sebaliknya, tingkat pendidikan yang semakin tinggi akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Guru dan pelajar merupakan komponen pendidikan yang menjadi sorotan apabila dikaitkan dengan kualitas pendidikan, meskipun tidak sepenuhnya. Guru sebagai sumber daya manusia yang bertanggungjawab mendidik siswa untuk menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Guru sebagai pendidik tidak

hanya bertugas sebagai pengajar saja, melainkan sebagai pemberi motivasi, evaluator, dan juga pemberi fasilitas.

Peranan guru dinilai sangat penting dalam proses pembelajaran. Persiapan yang matang dan terencana sesuai dengan ketetapan tujuan pembelajaran menjadi indikasi keberhasilan belajar mengajar. Namun, pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik apabila siswanya tidak memiliki motivasi belajar. Siswa yang tidak memiliki motivasi belajar cenderung merasa bosan dan malas selama proses pembelajaran berlangsung. Variasi guru dalam proses pembelajaran dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Fenomena motivasi belajar yang kurang optimal terlihat pada siswa kelas V di SD Negeri Tirtayasa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pembelajaran dilaksanakan secara konvensional dan kurang bervariasi. Siswa diberikan tugas dan materi dijelaskan oleh guru tanpa adanya interaksi dua arah. Sehingga siswa tidak semangat untuk belajar dan cenderung malas serta bosan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kurangnya motivasi belajar pada siswa disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang bervariasi. Oleh karena itu, perlu adanya variasi pembelajaran interaktif yang bisa membangkitkan motivasi belajar siswa. Salah satu pembelajaran yang interaktif untuk siswa yaitu permainan edukatif teka-teki silang. Permainan edukatif teka-teki silang (TTS) merupakan permainan yang dapat membangkitkan jiwa kompetisi pada siswa, sehingga daya saing yang timbul pada siswa akan membangkitkan motivasi belajar pada siswa. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah permainan TTS dapat membantu meningkatkan motivasi belajar pada siswa dan kendala apa yang dihadapi selama proses pembelajaran dalam penerapan TTS sebagai media pembelajaran.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis atau mendeskripsikan hasil temuan, namun kesimpulan yang ditarik tidak untuk penarikan secara luas (Sugiyono: 2016). Sedangkan, Penelitian kualitatif merupakan proses pengumpulan data secara alamiah dengan maksud memberi tafsiran, menganalisis, dan menganalisis fenomena saat peneliti berperan sebagai instrumen utama. Lebih lanjut, metode kualitatif merupakan penelitian dengan data yang didapatkan berhubungan dengan suatu penafsiran yang telah dikumpulkan di lapangan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Anggito, dkk. (2018) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif data yang dikumpulkan tidak didapatkan dengan cara statistik dan pengukuran kuantitatif lainnya.

Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati objek penelitian berdasarkan tempat, pelaku dan aktivitasnya. Objek tempat dilaksanakan di SD Negeri Tirtayasa, pelaku yang diteliti yaitu siswa kelas V, dan aktivitas yang ditinjau yaitu perilaku siswa selama pembelajaran untuk mengetahui perilaku motivasi belajar siswa. Adapun narasumber dalam penelitian yaitu guru dan siswa kelas V SD Negeri Tirtayasa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pra-Tindakan

Berdasarkan informasi yang didapatkan secara langsung di kelas, pembelajaran kelas V di SD Negeri Tirtayasa berpatok pada pembelajaran tematik. Materi pembelajaran yang digunakan untuk penelitian mengikuti arahan dari wali kelas V yaitu melanjutkan pembelajaran sebelumnya. Sebelum

menerapkan permainan teka-teki silang (TTS) dalam pembelajaran, peneliti menerapkan pembelajaran konvesional terlebih dahulu sebagai perbandingan. Kemudian pada pertemuan berikutnya, peneliti menerapkan permainan TTS dalam pembelajaran.

Pada pertemuan pertama, peneliti mengamati bagaimana cara guru mengajar di kelas V. Berdasarkan hasil pengamatan, metode pembelajaran yang digunakan cenderung menerapkan metode konvensional. Guru cenderung menerapkan metode ceramah, kemudian siswa diberikan tugas. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa, penjelasan materi yang diberikan guru kepada siswa terkadang tidak didengarkan. Sebagian besar siswa lebih tertarik melakukan sesuatu hal yang lain seperti mencoret-coret buku, tidur, dan kegiatan lainnya asalkan tidak menimbulkan kebisingan. Menurut Hamdu (2011), motivasi belajar merupakan dorongan penggerak mental yang mengarahkan pada perilaku belajar manusia. Menurut Monika dan Adman (2017) motivasi belajar diartikan sebagai pendorong aktivitas belajar tertentu yang muncul dalam diri maupun dorongan dari luar yang dapat membangkitkan semangat belajar. Perilaku yang ditunjukkan siswa menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki dorongan atau motivasi belajar.

Pertemuan kedua, peneliti melakukan hal yang sama dengan menerapkan metode konvensional sebelum menerapkan permainan TTS pada pertemuan berikutnya. Dalam proses pembelajarannya, peneliti diberikan kesempata waktu 210 menit untuk mengajar siswa melanjutkan pembelajaran sebelumnya. Waktu yang diberikan cukup untuk menghabiskan 1 pembelajaran tematik apabila menggunakan metode konvensional. Namun, selama proses pembelajaran yang saya amati, siswa banyak mengeluh dan tidak terlihat adanya motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode konvensional dapat mempercepat terselesaikannya materi, hanya saja kurang memberikan motivasi pada siswa untuk belajar. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Yulia dan Ervinalisa (2017) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan metode konvensional tanpa bantuan media lainnya akan mengakibatkan siswa tidak bersemangat dalam belajar, siswa kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung, tidak berkeinginan mempelajari materi pembelajaran pada saat itu, misalnya siswa tidak aktif bertanya ketika siswa diberi kesempata oleh guru untuk bertanya. Penelitian lain menyatakan bahwa metode ceramah kurang memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dibandingkan dengan metode dialog dua arah antara siswa dan guru.

Tindakan

Pertemuan selanjutnya, peneliti mulai menerapkan media permainan TTS pada pembelajaran tematik kelas V. Proses penerapan permainan teka teki silang (TTS) yang dilakukan peneliti sesuai dengan langkah-langkah strategi TTS. Langkah-langkah strategi TTS menurut Lubis (2019) yaitu: a) menuliskan kata kunci atau kosakata yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan peneliti; b) membuat kisi-kisi yang saling terhubung satu sama lain berdasarkan kosakata yang telah dipilih; c) membuat pertanyaan yang sesuai dengan kosakata yang telah dipilih dan pertanyaan yang dibuat berkaitan dengan materi pembelajaran; d) membagikan teka teki silang kepada siswa; serta, e) memberikan reward kepada siswa yang menjawab paling cepat dan tepat.

Perilaku yang didapatkan dari hasil penerapan media permainan teka teki silang (TTS), yakni siswa memiliki semangat belajar. Siswa bersemangat dan serius dalam memahami dan memperoleh informasi dari materi yang diberikan. Setelah sebelum diberikannya pertanyaan teka teki silang (TTS), siswa diberitahukan terlebih dahulu bahwa jawaban teka teki silang (TTS) terdapat pada materi yang diberikan. Siswa merasa tertantang dan hampir semua siswa kelas V ingin menjawab

pertanyaan teka teki silang dengan cepat. Tidak terlihat adanya siswa yang melakukan kegiatan selain pembelajaran. Kemudian, perilaku yang ditunjukkan siswa setelah diberikannya soal TTS, siswa berebut untuk mengisi kotak TTS di papan tulis dengan cepat. Berdasarkan perilaku tersebut, dapat diketahui bahwa siswa memiliki perilaku ingin mengetahui materi pembelajaran, memiliki keinginan mempelajari materi pembelajaran, memiliki sikap kompetisi, dan merasa tertantang. Sesuai dengan aspek motivasi belajar menurut Sudibyo, dkk (2016) diantaranya: a) memiliki ketertarikan terhadap kegiatan/tugas; b) berusaha atau mengupayakan keberhasilan (sukses); c) gigih dalam memanfaatkan waktu yang diberikan; dan d) memiliki kepercayaan diri selama proses kegiatan.

Hanya saja, dalam durasi pembelajaran yang sama seperti pertemuan sebelumnya, pembelajaran dengan penerapan media teka teki silang ini hanya mampu menyelesaikan satu atau dua pembahasan materi dalam satu pembelajaran. Penerapan permainan teka teki silang (TTS) sebagai media pembelajaran cukup menghabiskan banyak waktu. Selain disebakan oleh durasi waktu yang kurang, beberapa pembahasan materi dirasa kurang cocok apabila menerapkan permainan teka teki silang (TTS). Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mutmainah, dkk (2023) berdasarkan hasil penelitiannya dalam menerapkan teka teki silang (TTS) pada pembelajaran menyatakan bahwa teka teki silang memiliki kekurangan dalam keterbatasan waktu untuk pembelajaran sehingga kemungkinan materi tidak semua bisa terajarkan. Sejalan dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Burhanuddin (2018) yang menyatakan bahwa penerapan teka teki silang memerlukan durasi waktu yang relatif lama. Kendala lain ditemukan ketika adanya beberapa siswa tidak bersemangat untuk menjawab TTS karena malas atau cepat dengan siswa lainnya. Adapun kendala pengkondisian kelas saat siswa beradu cepat menjawab teka teki silang di papan tulis, antusias siswa untuk menjawab membuat kondisi kelas menjadi kurang kondusif.

Motivasi Belajar

Motivasi adalah sesuatu dorongan perilaku manusia untuk mencapai tujuan. Komponen-komponen motivasi menurut Idzhar (2016) diantaranya: a) kebutuhan; b) dorongan atau perilaku; dan c) tujuan yang ingin dicapai. Motivasi memiliki kedudukan penting yang harus dimiliki oleh siswa agar siswa memiliki keinginan dan bersemangat untuk terus belajar. Sejalan dengan pendapat Andriani dan Rasto (2019) yang menyatakan bahwa peranan motivasi dalam keberhasilan seorang siswa sangat besar karena belajar yang optimal didasari oleh motivasi belajar.

Motivasi belajar dipandang sebagai input yang menjadi tolak ukur dalam rangkaian proses pembelajaran yang dapat menghasilkan output. Oleh karena itu, sebuah keharusan bagi seorang guru untuk menumbuhkan motivasi belajar pada siswa untuk menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan harapan guru dan siswa mengikuti rangkaian pembelajaran dengan baik. Menurut Kompri (2016) motivasi belajar merupakan perkembangan dari segi kejiwaan, artinya dipengaruhi oleh keadaan fisiologis dan juga kematangan psikologis pada siswa. lebih lanjut, menurut Kompri (2016) unsur yang mempengaruhi motivasi belajar pada siswa diantaranya: a) keinginan siswa; b) kemampuan yang dimiliki siswa; c) kondisi pada jasmani dan rohani siswa; serta, d) kondisi lingkungan sekitar siswa.

Menurut Sardiman (2006) siswa yang memiliki motivasi dapat dilihat melalui ciri-ciri sebagai berikut: a) tekun mengerjakan tugas; b) tidak mudah putus asa saat menghadapi kesulitan; c) menunjukkan minat terhadap suatu permasalahan; d) mandiri dan berinisiatif tinggi; e) mudah bosan terhadap tugas yang berulang-ulang sehingga membutuhkan suatu inovasi; f) yakin terhadap

pendapatnya sendiri; g) memegang teguh apa yang diyakininya; serta h) senang memecahkan permasalahan soal.

Motivasi siswa dapat dibangkitkan melalui berbagai upaya. Menurut Sanjaya (2010), motivasi siswa dapat dibangkitkan melalui upaya-upaya berikut: a) memberikan kejelasan terhadap tujuan yang ingin dicapai; b) memberikan pembelajaran yang dapat membangkitkan minat pada siswa; c) menciptakan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan; d) memberikan pujian yang sewajarnya setiap keberhasilan pada siswa; e) memberikan penilaian; f) mengomentari setiap hasil pekerjaan siswa sehingga siswa tersebut merasa dihargai oleh gurunya; serta, g) menciptakan persaingan sekaligus kerjasama pada siswa.

Permainan Teka Teki Silang (TTS)

Menurut Setiawan, teka teki silang ialah permainan mengisi kotak kosong yang disediakan. Sedangkan menurut Agustin, dkk (2021) teka teki silang merupakan suatu permainan dengan cara mengisi ruang kosong berbentuk kotak dengan tiap-tiap huruf hingga membentuk suatu kata yang sesuai dengan petunjuk. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teka teki silang (TTS) merupakan permainan menjawab soal atau petunjuk ke dalam serangkaian kotak kosong yang saling terhubung satu sama lain dengan cara mengisi satu huruf tiap kotaknya hingga membentuk kosakata sebagai jawaban.

Teka teki silang memiliki banyak manfaat. Permainan teka teki silang dapat memicu rasa penasaran siswa terhadap jawaban dari pertanyaan yang disajikan. Menurut Arsyad (2017) teka teki silang bermanfaat untuk memberikan peningkatan aktivitas serta hasil belajar pada siswa. Tujuan dari penerapan permainan teka teki silang pada pembelajaran yakni supaya siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga guru tidak sepenuhnya menjadi pusat pembelajaran. Selama prosesnya, siswa aktif mencari informasi jawaban secara mandiri sehingga secara tidak langsung materi pembelajaran yang diperoleh siswa tidak hanya bersumber dari penjelasan guru saja. Pendapat lain dikemukakan dalam penelitian yang dilakukan Oktavia dan Has (2018) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teka teki silang (crossword puzzle) bisa menjadi alternatif dalam pengembangan keaktifan siswa selama proses pembelajaran karena akan membawa perubahan cara penyampaian materi antara guru dan siswa yang cenderung searah.

Menerapkan permainan teka teki silang dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa menjalani seluruh rangkaian pembelajaran dengan cara yang menyenangkan karena siswa berpikir bahwa kegiatan yang mereka lakukan seperti melakukan permainan. Selain itu, teka teki silang juga dapat menambah kosakata baru bagi anak dan menambah ingatan pengetahuan umum. Dalam penelitiannya, (2014) menyatakan bahwa penerapan media permainan teka teki silang sebagai media permainan edukatif dapat memberikan peningkatan siswa aktif belajar berdasarkan hasil rekapitulasi dengan persentase sebesar 86% yang diartikan kualitas aktivitas siswa "sangat baik".

Setiap metode, strategi ataupun media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Media permainan teka teki silang ini pun tidak terlepas dari kelebihan dan kelemahan yang dimilikinya. Seperti kelebihan dan kelemahan menurut Zaini (2007) yang menyatakan bahwa kelebihan dari pembelajaran teka teki silang diantaranya: a) merangsang pembelajaran siswa menjadi lebih aktif; b) membangkitkan kemandirian siswa; c) menambah pemahaman belajar siswa; d) membangun rasa tanggung jawab dan disiplin; e) mengajari persaingan yang sehat antara siswa; serta f) hasil belajar siswa lebih tahan lama. Lebih lanjut, kelemahan permainan teka teki silang menurut

Zaini (2007) diantaranya yaitu: a) peluang siswa mencontek lebih besar; b) pengerajan tugas siswa oleh orang lain; c) penerapan permainan TTS yang terlalu sering dapat menimbulkan kebosanan; serta d) apabila petunjuk kurang jelas, dapat menimbulkan kemungkinan menyimpangnya dari tujuan yang diinginkan.

Penutup

Penerapan permainan edukatif teka teki silang (TTS) dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Perubahan perilaku siswa terlihat dari perbandingan antara penerapan metode ceramah saja dengan pembelajaran yang menggunakan penerapan permainan TTS. Perilaku siswa berubah dari siswa yang tidak bersemangat selama proses pembelajaran menjadi siswa yang bersemangat, tumbuh jiwa kompetitif pada siswa, dan mandiri dalam mencari informasi. Hanya saja, penerapan permainan TTS ini lebih memakan waktu. Selain itu, apabila terlalu sering menerapkan permainan TTS dalam proses pembelajaran tanpa adanya inovasi pembelajaran lainnya dari guru akan menimbulkan rasa bosan pada siswa. Guru harus berinovasi mencari pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa.

Daftar Pustaka

- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian tentang keaktikan belajar siswa dengan media teka teki silang pada pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166-176. Doi: <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Anggito, A., &, & Setiawan, J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. CV. Jejak
- Burhanuddin, M. H. (2018). Penerapan Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X Teknik Sipil Di Smk Negeri 2 Wonosari Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Risalah*, 5(3).
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Idzhar, A. (2016). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal office*, 2(2), 221-228.
- Kompri. (2016). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT Rosda Karya.
- Kristianty, D. (2021). Pengaruh Metode Ceramah Dan Dialog Terhadap Motivasi Belajar. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan dan Keguruan*, 3(01), 21-30.
- Lubis, N. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Permainan Teka – Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V (Skripsi)

- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117. Doi: <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Mutmainah, S. R., Anggraeni, D., Saputra, R. A., Dwiyasyah, N., Razak, R. W. A., & Supriadi, A. (2023). Media Pembelajaran Interaktif: Analisis Metode Efektif Bagi Siswa SMP. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 80-87.
- Oktavia, S. H., & Has, Z. (2018). Pengaruh metode pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas viii smp bukit raya pekanbaru. *PEKA*, 5(1), 43-57.
- Sambo, M. (2022). Membenahi Kualitas Pendidikan Kita. Diakses dari: <https://mediaindonesia.com/opini/499935/membenahi-kualitas-pendidikan-kita>
- Sanjaya, W. (2010). Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, AM. (2006). Integrasi dan Motivasi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Siswoyo, D., dkk. (2013). Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudibyo, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2016). Pengembangan instrumen motivasi belajar fisika: angket. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1), 13-21.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D (23rd Ed.). Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003
- Wasgito, M. A. (2014). Pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang (TTS) dalam proses pembelajaran siswa kelas VII SMP negeri 2 Kalianget (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. 2017. Pengaruh media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran sejarah indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa IIS kelas X di SMA negeri 17 Batam tahun pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Journal of Historical Education Study Program*, 2(1).
- Yusutria. 2017. Profesionalisme Guru dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Jurnal Curicula*, 2 (1).
- Zaini, H. (2007). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.