

Pengaruh Strategi Teka-Teki Silang Berbantuan *Software Proprofs Quiz Maker* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir

Aina Fadillah*¹, Isjoni², Asril³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia

Email: aina.fadillah1604@student.unri.ac.id¹, Isjoni@yahoo.com²,
asril.unri@gmail.com³

Abstrak

Madrasah Aliah Negeri (MAN) 2 Indragiri Hilir adalah sebuah instansi Pendidikan Islam Negeri yang prestasi pendidikannya setara dengan SMA berdiri pada tahun 1980 yang memiliki visi dan misi mewujudkan insan yang kuat aqidah, unggul prestasi dan berbudi pekerti luhur. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui apakah ada pengaruh strategi teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir dan untuk mengetahui (2) Seberapa besar pengaruh strategi teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menggunakan analisis regresi linier sederhana metode survei dan verifikatif. Variabel bebasnya adalah persepsi siswa tentang strategi teka-teki silang berbantuan *software proprofs quiz maker* dan variabel terikatnya yaitu motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam analisis regresi linier sederhana koefisien regresinya bernilai positif sebesar 0.312. Berdasarkan uji normalitas, linearitas didapat hasil yang positif dan normal. Namun, berdasarkan nilai signifikansi dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.290 > 0.05$, h_0 diterima artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan nilai t diketahui nilai t_{hitung} sebesar $1.072 < t_{tabel}$ 2.021, h_0 diterima artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Dengan demikian, perlu adanya inovasi strategi pembelajaran yang diterapkan guru harus disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan peserta didik kelas XI di MAN 2 Indragiri Hilir.

Kata Kunci: pengaruh, strategi teka-teki silang, motivasi belajar siswa, pembelajaran sejarah, kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar. Menurut (Hamalik, 2011) yang dikutip dalam tulisan Ronald motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar peserta didik. Sementara menurut (Sardiman, 2014) yang diutip dalam tulisan Triana motivasi belajar memiliki peran khas sebagai penumbuh gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar merupakan unsur dasar yang sangat penting. Dari motivasi itulah akan timbul dorongan, gairah dan semangat siswa untuk memahami informasi atau pengetahuan yang disampaikan guru. Motivasi itulah sebagai daya penggerak dalam diri siswa untuk belajar. Dengan motivasi belajar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Dengan kondisi tersebut akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran sejarah masih mengalami beberapa kendala, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Pada proses pembelajaran kebanyakan guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Akhirnya proses pembelajaran bersifat pembelajaran bersifat satu arah dan monoton, tanpa dibarengi dengan penggunaan metode pembelajaran yang menarik sehingga berpengaruh pada minat dan motivasi siswa. Padahal jika dilihat dan dilaksanakan sebagaimana semestinya, pembelajaran sejarah sangat baik bagi pengembangan kepribadian dan karakter siswa. Pendidikan sejarah tidak hanya diarahkan untuk menanamkan pemahaman masa lampau hingga kini, tetapi menumbuhkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Ditegaskan oleh Wiriaatmadja yang dikutip dalam buku tulisan (Gunawan, 2016) bahwa pendidikan sejarah di sekolah salah satu wahana untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, terutama sebagai upaya menumbuhkan dan mengembangkan rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran yang paling utama dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari diri pribadi siswa maupun guru. Guru sebagai unsur utama dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar siswa dapat di tingkatkan ketika

guru dapat mengubah gaya mengajar yang biasanya dengan metode ceramah menjadi lebih inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2020 terhadap guru sejarah di MAN 2 Indragiri Hilir, menyatakan bahwa metode pembelajaran yang biasa digunakan selama proses pembelajaran sejarah yaitu menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok dengan penggunaan media buku paket dalam mengajar dimana penggunaan metode tersebut sebenarnya cukup baik. Begitu juga penugasan yang diberikan guru kepada siswa kebanyakan dalam bentuk soal essay atau objektif, namun hal tersebut sudah umum digunakan selama proses pembelajaran di sekolah.

Era globalisasi saat ini dimana teknologi semakin canggih, juga memberi pengaruh yang besar di dunia pendidikan khususnya pada mata pelajaran sejarah. Maka pembelajaran pun semakin mudah dilakukan. Sehingga hal itu akan melatih siswa dalam menggunakan IT (Ilmu Teknologi) untuk belajar, mengerjakan tugas dan mencari sumber informasi dan pengetahuan lainnya. Banyaknya masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan inilah, sehingga guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau dikenal dengan istilah PAIKEM. Pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan cara yang bervariasi. Apakah dengan menggunakan metode, model dan strategi tertentu untuk meningkatkan kompetensi, afektif dan psikomotor siswa dalam menggapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, Teka-teki silang menjadi salah satu bentuk keterampilan dan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran dan tugas latihan yang diberikan kepada siswa.

Teka-teki silang merupakan strategi pembelajaran yang sangat efektif, dapat merangsang pikiran siswa agar lebih berkonsentrasi (Setiawan, 2019). Kemudian teka-teki silang adalah jenis permainan mengasah kecerdasan. Sejatinya, metode crossword puzzle didalamnya terdapat unsur bermain, siswa diminta untuk menjawab kotak-kotak kosong sehingga membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Kemudian, pada dasarnya inti dari pertanyaan untuk mengisi kotak-kotak tersebut juga mengandung unsur pelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan kecerdasan siswa. Oleh sebab itu, dengan

menggunakan teka-teki silang, siswa belajar sambil bermain. Sehingga membuat kondisi pembelajaran lebih menyenangkan siswa lebih termotivasi dan tertantang dalam mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru. Selain itu juga siswa akan lebih memahami materi yang telah diberikan dan hal ini dapat mengatasi kejenuhan siswa yang selama ini hanya menjawab soal-soal yang diberikan dengan model soal pilihan ganda atau uraian (Mohammad dan Wayan, 2014). Kemudian, soal teka-teki silang ini juga sangat mudah dibuat oleh guru dan dapat digunakan untuk semua tingkatan dan metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Dalam hal itu, penulis ingin mengetahui bagaimana pengaruh teka-teki silang (TTS) berbantuan software proprofs quiz maker terhadap motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sejarah. Dengan demikian maka penulis melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Strategi Teka-Teki Silang Berbantuan *Software Proprofs Quiz Maker* Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode survey. Menurut (Sugiyono, 2019) metode penelitian survey digunakan untuk mendapatkan tempat tertentu secara alamiah (bukan buatan) tetapi peneliti tetap melakukan perlakuan dalam pengumpulan data misalnya dengan penyebaran kuesioner, tes, wawancara terstruktur dan sebagainya (perlakuan tidak seperti eksperimen). Kemudian, jenis penelitian kuantitatif (perhitungan), yaitu dengan menggunakan statistik. Bahwa metode yang tepat untuk penelitian ini adalah metode survey karena data yang diperoleh dilakukan pada sejumlah sampel dengan menggunakan kuesioner. Kemudian, seluruh jawaban yang diperoleh dicatat, diolah dan dianalisis. Pertanyaan terstruktur atau sistematis tersebut dikenal dengan istilah kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan untuk mengukur variabel-variabel. Kemudian hubungan diantara variabel yang ada atau juga pengalaman atau opini dari responden.

Maka berdasarkan pemaparan di atas, pandangan siswa mengenai strategi teka-teki silang yang diterapkan oleh guru apakah melihat bagaimana pengaruh terhadap motivasi belajar siswa di MAN 2 Indragiri Hilir. Selanjutnya, hasil dari data persepsi tersebut diverifikasi apakah sesuai dengan hipotesis yang diajukan sesuai dengan data yang diperoleh dilapangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar pengaruh dari variable strategi teka-teki silang (X) terhadap variable motivasi belajar siswa (Y) maka harus dilakukan uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, analisis regresi linier sederhana, uji hipotesis dan koefisien determinasi. Berikut penjelasannya:

3.1.1 Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1) Uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Pengujian validitas menggunakan rumus *product moment pearson* yang dilakukan dengan menghitung korelasi antar masing-masing skor item pertanyaan dari tiap variabel dengan total skor variabel tersebut. Jika skor item tersebut berkorelasi positif dengan skor total skor item dan lebih tinggi dari korelasi antar item, menunjukkan kevalidan instrumen tersebut. Pada penelitian ini, kriteria yang akan digunakan untuk pengujian tersebut mengacu kepada rumus $df = N - 2$, maka $df = 42 - 2 = 40$. Sesuai dengan nilai $df = 40$ didapat r_{tabel} sebesar (0.3044) dengan tingkat signifikansi sebesar 0.05. Jika $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} maka pernyataan dikatakan valid. Pada penelitian ini kuesioner berjumlah 50 butir pertanyaan. Setelah dilakukan uji validitas, terdapat 5 butir yang tidak valid dan 45 butir yang valid. Untuk 5 butir pernyataan yang tidak valid, pernyataan itu kemudian dihapus, sedangkan 45 butir lainnya yang valid disusun kembali.

2) Uji Reliabilitas digunakan untuk mengukur konsentrasi konstruk/variabel penelitian. Suatu variabel dikatakan reliable (handal) jika jawaban responden terhadap pertanyaan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Tingkat reliabilitas suatu konstruk/variabel penelitian dapat dilihat dari hasil statistik *cronbach's Alpha* (α) Suatu variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai *cronbach's alpha* $>$ 0.60 dan tidak reliable jika nilai *cronbach's alpha* $<$ 0.60. Berdasarkan uji

instrumen yang telah dilakukan, maka butir angket persepsi siswa tentang strategi teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa dengan jumlah 45 butir pernyataan, semua pernyataan pada kuesioner dinilai reliabel karena nilai *cronbach's alpha based on standardized item* pada setiap variabel $> 0,6$. Pada variabel strategi teka-teki silang (X) nilai *cronbach's alpha based on standardized item* $0,859 > 0,6$. Dan variabel motivasi belajar (Y) nilai *cronbach's alpha based on standardized item* $0,935 > 0,6$. Maka, berdasarkan uji validitas dan reliabilitas instrumen dapat dikatakan bahwa kuisisioner atau angket yang dibuat dapat digunakan untuk mengukur bagaimana strategi pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

3.1.2 Asumsi Klasik adalah suatu pengujian untuk memastikan persamaan regresi yang difungsikan tepat dan valid. Uji asumsi klasik merupakan persyaratan statistik yang harus dipenuhi pada analisis regresi linear sederhana. Berikut asumsi klasik dengan menggunakan pengujian normalitas dan pengujian linearitas.

1) Uji Normalitas adalah untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi, variabel terikat dan variabel bebas atau keduanya mempunyai distribusi normal ataukah tidak. Kemudian, (Santoso S, 2000: 102-103) mengatakan untuk menguji normalitas data, menggunakan analisis berikut: (1) *Output Test Of Normality*; (2) Uji Normalitas dengan *Plot (Q-Q Plot)* dan Uji Normalitas dengan *Plot (Detrended Normal Q-Q Plot)*. Hasil pengujian statistik dengan SPSS dapat dilihat bahwa pada butir angket strategi pembelajaran teka-teki silang diperoleh nilai signifikansi $0,093 > 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal. Kemudian, output tes normalitas untuk variable Motivasi Belajar, diperoleh nilai signifikansi $0,481 > 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal. Berdasarkan hasil olah data SPSS, pada grafik normal Q-Q Plot strategi pembelajaran teka-teki silang terlihat titik-titik mendekati dan mengikuti garis diagonalnya, maka dapat dikatakan model regresi memenuhi asumsi normalitas. Selanjutnya pada grafik *Detrended Normal Q-Q Plot* strategi pembelajaran teka-teki silang terlihat titik-titik mendekati dan mengikuti garis diagonal nya, maka grafik menunjukkan model regresi berdistribusi normal. Selanjutnya, pada

2) Uji Linearitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua variable yang di uji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai

syarat dalam analisis kolerasi atau regresi linier. Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai *sig. deviation from linearity* sebesar $0.549 > 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara strategi pembelajaran dengan motivasi belajar.

3.1.3 Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi berguna untuk menguji pengaruh satu variable bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Berikut persamaan regresi pada peneitian ini:

- 1) Konstanta sebesar 23.796 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel motivasi belajar sebesar 23.796
- 2) Koefisien regresi X sebesar 0.312 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai strategi pembelajaran teka-teki silang

3.1.4. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh strategi teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir. Pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan uji t yang mana dilakukan untuk mengetahui apakah secara individu (parsial) variabel independen persepsi siswa tantang strategi teka-teki silang (X) mempengaruhi variabel dependen motivasi belajar siswa (Y) secara signifikan atau tidak.

Hipotesis:

H₀: Persepsi siswa tentang strategi teka-teki silang tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir

H_a: Persepsi siswa tentang strategi teka-teki silang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir

Tabel 1. Output Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	23.796	27.450		.867	.391
1 Strategi Pembelajaran TTS	.312	.291	.167	1.072	.290

Berikut pengambilan keputusan pada uji hipotesis. Hasil pengujian statistik dengan SPSS:

- 1) Berdasarkan nilai signifikansi: dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.290 > 0.05$, H_0 diterima artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y
- 2) Berdasarkan nilai t: diketahui nilai t_{hitung} sebesar $1.072 < t_{tabel} 2.021$, H_0 diterima artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y

3.1.5 Menghitung Koefisien Determinasi

Perbedaan nilai *R square* dan *adjusted R square* adalah pada faktor koreksi (derajat bebas). *R square* tidak memiliki faktor koreksi sehingga jika dalam model, variabel bebas terus ditambah, maka nilainya akan terus membesar. Sementara itu, penambahan variabel bebas belum tentu menaikkan angka *adjusted R square* sebab ia mampu menjelaskan apakah proporsi keragaman variabel terikat (dependen) mampu dijelaskan oleh variabel bebas atau tidak. Penambahan variabel bebas tentu belum menjadi jaminan nilai *adjusted R square* meningkat. Berdasarkan hasil analisis data dapat dilihat pada tabel 5.4 diketahui *R square* sebesar 0.028 hal ini menunjukkan bahwa kontribusi dari variabel persepsi siswa tentang strategi teka-teki silang yang diterapkan oleh guru (X) terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y) sebesar 2.8%. Sedangkan sisanya 98.2% merupakan pengaruh dari variabel lain yang tidak diteliti.

Tabel 2. Output (ANOVA)

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.167 ^a	.028	.004	11.626

3. 2 Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian adapun pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

1) Apakah ada pengaruh strategi teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir

Berdasarkan hasil angket yang disebarkan peneliti kepada siswa dapat diketahui sebanyak 42 responden dengan 45 pertanyaan, dalam analisis regresi linier sederhana koefisien regresinya bernilai positif sebesar 0.312. Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.290 > 0.05$, H_0 diterima artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan nilai t diketahui nilai thitung sebesar $1.072 < t_{tabel} 2.021$, H_0 diterima artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

2) Seberapa besar pengaruh strategi teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir

Berdasarkan nilai koefisien Determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0.028 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variable bebas (strategi pembelajaran teka-teki silang) terhadap variable terikat (motivasi belajar) adalah sebesar 2.8%, sedangkan sisanya 98.2% dipengaruhi oleh variable yang lain. Sangat sedikit sekali pengaruh variable bebas (strategi pembelajaran teka-teki silang) terhadap variable terikat (motivasi belajar).

4. KESIMPULAN

Pada penelitian ini disampaikan kembali bahwa tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk menguji apakah ada pengaruh siswa dan seberapa besar pengaruh dari penerapan strategi belajar teka-teki silang dengan motivasi belajar kelas XI IPS di MAN 2 Indragiri Hilir. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berkenaan dengan pengaruh strategi teka-teki silang berbantuan dengan *software proprofs quiz maker* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS di MAN 2 Indragiri Hilir adalah sebagai berikut:

1) Apakah ada pengaruh strategi teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir

- a. Dalam analisis regresi linier sederhana koefisien regresinya bernilai positif sebesar 0.312. Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.290 > 0.05$, h_0 diterima artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y
- b. Berdasarkan nilai t diketahui nilai thitung sebesar $1.072 < t_{tabel} 2.021$, h_0 diterima artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Dengan demikian, setelah diteliti apakah ada pengaruh strategi pembelajaran teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir. Dimana ternyata dari penelitian ini tidak didapatkan pengaruh dari adanya variabel bebas (strategi pembelajaran teka-teki silang).

2) Seberapa besar pengaruh strategi teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir

Setelah hasil penelitian diuji dan ditemukan pengaruh pada penelitian ini, maka kita tidak akan bisa menghitung seberapa besar pengaruh antara variable X dengan variable Y. Walaupun didapatkan nilai koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0.028 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variable bebas (strategi pembelajaran teka-teki silang) terhadap variable terikat (motivasi belajar) adalah sebesar 2.8%, sedangkan sisanya 98.2% dipengaruhi oleh variable yang lain. Maka, peneliti menyimpulkan, amat besar

pengaruh motivasi belajar peserta didik untuk menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Ditambah, motivasi belajar bukan hanya muncul dari dalam diri tapi juga butuh bantuan dari faktor eksternal lain nya. Kemudian, hal ini menjadi pembelajaran bagi peneliti untuk mencari inovasi strategi pembelajaran yang harus disesuaikan dengan Karakter dan kebutuhan Peserta didik di kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir.

REFERENSI

- Gunawan. (2016). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Alfabeta: Bandung. Hlm 196
- Hamalik, O., (2011), *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mohammad dan Wayan. 2014. *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) pada Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget*. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 2(3): 37
- Ronald. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*. Hlm 1
- Setiawan. (2019). *Pengaruh Media Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya*. *Jurnal JPGSD: Surabaya*. 7(1): 2548
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R & D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Hlm 22-23
- Triana. (2018). *Pengaruh Peerapan Strategi Teka-teki Silang (TTS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. Eksperimen Kuasi Kelas VIII Di SMP Negeri 40 Bandung*. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*. Hlm 1.

