PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA CROSSWORD FUZZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS IV SDN 140/VI RANTAU PANJANG

Maya Hermalini[1], Henry Aditia Riglanti[2]
[1,2]PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia
[1]mayahermalini8@gmail.com,[2]henry@upy.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the influence of crossword fuzzle media to increase the learning motivation of students in grade IV of SDN 140/VI Rantau Panjang. This study uses a qualitative descriptive research method using research data collection techniques using observation and interview techniques. This research was only conducted in one class, namely class IV with a total of 19 students. The results of this study show that crossword fuzzle (TTS) media can increase the learning motivation of students in grade IV of SDN 140/VI Rantau Panjang.

Keywords: Learning Motivation, Crossword Puzzles, Learning Media

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media crossword fuzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas IV SDN 140/VI rantau panjang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi dan wawancara. Penelitian ini hanya dilakukan di satu kelas yaitu kelas IV dengan jumlah siswa 19 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media crossword fuzzle (TTS) dapat meningkatatkan motivasi belajar peserta didik di kelas IV SDN 140/VI Rantau Panjang.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Teka-Teki Silang, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Motivasi belajar adalah dorogan atau keiginan yang mendorong seseorang untuk belajar atau meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, motivasi dapat mempengaruhi tingkat keiginan seorang untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan motivasi belajar peserta didik adalah dorogan dari diri sendiri untuk mencapai tujuan belajar, seperti pemahaman materi atau pengembagan belajar. Menurut Johnmarshall Reeve (2019), seorang pakar psikologi pendidikan, motivasi belajar adalah keadaan internal yang mendorong individu untuk memulai, menjaga, dan menyelesaikan usaha-usaha tertentu dalam pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan seorang dalam pendidikan dan karir. pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik apabila siswanya tidak memiliki motivasi belajar, peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar cenderung merasa bosan dan malas selama proses pembelajaran berlangsung (Ulfiah, Z & Wahyuningsih, Y, 2023).

Fenomena motivasi belajar yang kurang optimal terlihat pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 140/VI Rantau Panjang Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pembelajaran dilaksanakan secara konvensional dan kurang bervariasi. Peserta didik diberikan tugas dan materi dijelaskan oleh guru tanpa adanya interaksi dua arah. Sehingga peserta didik tidak semangat untuk belajar dan cendering malas serta bosa saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kurangnya motivasi belajar pada peserta didik disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang bervariasi. Media pembelajaran adalah segala bentuk media yang di gunakan untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, audio, visual, audiovisual, dan digital yang di rancang untuk menyampaikan informasi secara efektif dan menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memotivasi peserta didik, membuat materi pembelajaran lebih jelas, memperkaya variasi pembelajaran, dan meningkatkan efektivitas serta efesien pembelajaran (Arief, Try & Henry, 2024). Oleh karena itu, perlu adanya variasi pembelajaran interaktif yang bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu pembelajaran yang interaktif untuk peserta didik 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 peserta didik akan membangkitkan motivasi belajar pada Peserta didik.

Crossword Puzzle atau teka teki silang memiliki kelebihan, (Nurdiansyah 2023) mengatakan dalam penelitianya kelebihan dari media Crossword Puzzel (Teka-Teki Silang) adalah pertama melatih

stimulasi mental. Dimana permainan teka-teki silang ini memerlukan upaya kongnitif dan keterampilan memecahkan masalah yang dapat membantu menstimulasikan otak. Stimulasi mental ini dapat meningkatakan motivasi karna individu merasa tertantang dan dihargai atas usahanya. Kedua Pengembangan keterampilan: Menyelesaikan teka teki silang dapat membantu dalam pengembangan dan peningkatan berbagai keterampilan seperti kosakata, pengejaan, logika, dan pengenalan pola. Ketika seseorang menyelesaikan teka-teki yang lebih menantang, mereka dapat meningkatkan keterampilan ini secara progresif, yang mengarah pada rasa pencapaian dan motivasi untuk terus belajar. Ketiga rasa berprestasi. Menyelesaikan teka-teki silang dengan sukses memberikan pencapaian dan kepuasan. Yang ke empat pembelajaran keberlanjutan. Teka-teki silang seringkali memperkenalkan kata-kata, konsep, dan hal-hal sepele baru yang menantang individu untuk memperluas basis kemampuan mereka. Kelima ada keterampilan manajemen waktu. Menyisihkan waktu khusus untuk memecahkan teka-teki silang dapat membantu individumeningkatkan keterampilan manajemen waktu mereka (Psikologi Pendidikan).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teka-teki silang sebagai media pembelajaran dapat mempegaruhi motivasi belajar peserta didik .

B. 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 140/VI Rantau Panjang pelaku yang diteliti yaitu siswa kelas IV, dan aktivitas yang ditinjau yaitu perilaku peserta didik selama pembelajaran untuk mengetahui perilaku motivasi belajar siswa. Adapun narasumber dalam penelitian yaitu guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 140/VI Rantau Panjang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pra-Tindakan

Berdasarkan informasi yang didapatkan secara langsung di kelas, pembelajaran kelas V di SD Negeri 140/VI Rantau Panjang berpatok pada pembelajaran tematik. Materi pembelajaran yang digunakan untuk penelitian mengikuti arahan dari wali kelas IV yaitu melanjutkan pembela jaran sebelumnya. Sebelum menerapkan permainan teka-teki silang (TTS) dalam pembelajaran, peneliti menerapkan pembelajaran konvesional terlebih dahulu sebagai perbandingan. Kemudian pada pertemuan berikutnya penelitian ini menerapkan permainan Crossword Pazzle (Teka-teki Silang) dalam pembelajaran

Pada pertemuan pertama, peneliti mengamati bagaimana cara guru mengajar di kelas IV. Berdasarkan hasil pengamatan, metode pembelajaran yang digunakan cenderung menerapkan metode konvensional. Guru cenderung menerapkan metode ceramah, kemudian peserta didik diberikan tugas. Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik, penjelasan materi yang diberikan guru kepada siswa terkadang tidak didengarkan. Sebagian besar peserta didik lebih tertarik melakukan sesuatu hal yang lain seperti mencorat-coret buku, tidur, dan kegiatan lainnya asalkan tidak menimbulkan kebisingan.

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 sebelumya. Waktu yang diberikancukup untuk menghabiskan satu pembelajaran tematik apabila

menggunakan metode konvensional. Namun, selama proses pembelajaran yang saya amati, peserta didik 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 peserta didik untuk belajar. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Agustin, Sumardi, & Hamdu, (2021). dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan metode konvensional tanpa bantuan media lainnya akan mengakibatkan siswa tidak bersemangat dalam belajar, peserta didik kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung, tidak berkeinginan mempelajari materi pembelajaran pada saat itu, misalnya peserta didik tidak aktif bertanya ketika peserta didik diberi kesempata oleh guru untuk bertanya. Penelitian lain menyatakan bahwa metode ceramah kurang memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik apabila dibandingkan dengan metode dialog dua arah antara peserta didik dan guru.

Tindakan

Pertemuan selanjutnya, peneliti mulai menerapkan media permainan TTS pada pembelajaran tematik kelas IV. Proses penerapan permainan teka teki silang (TTS) yang dilakukan peneliti sesuai dengan langkah-langkah strategi TTS. Langkah-langah 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 dipikih: c) membuat pertanyaan yang sesuai dengan kosakata yang telah dipilih dan pertanyaan yang dibuat berkaitan dengan materi pembelajaran; d) membagikan teka teki silang kepada peserta didik; serta, e) memberikan reward kepada peserta didik yang menjawab paling cepat dan tepat.

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

kelas IV ingin menjawab pertanyaan teka teki silang dengan cepat. Tidak terlihat adanya peserta didiki yang melakukan kegiatan selain pembelajaran. Kemudian, perilaku yang ditunjukkan peserta didik setelah diberikannya soal TTS, peserta didik berebut untuk mengisi kotak TTS di papan tulis dengan cepat. Berdasarkan perilaku tersebut, dapat diketahui bahwa peserta didkk memiliki perilaku ingin mengetahui materi pembelajaran, memiliki keinginan mempelajari materi pembelajaran, memiliki sikap kompetisi, dan merasa tertantang.

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 kemungkunan materi tidak semua bisa terajarkan. Sejalan dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Burhanuddin (2018) yang menyatakan bahwapenerapan teka teki silang memerlukan durasi waktu yang relatif lama. Kendala lain ditemukan ketika adanya beberapa peserta didik tidak bersemangat untuk menjawab TTS karena malas adu cepat dengan siswa lainnya. Adapun kendala pengkondisian kelas saat peserta didik beraducepat menjawab teka teki silang di papan tulis, antusias peserta didik untuk menjawab membuat kondisi kelas menjadi kurang kondusif.

Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan dari diri peserta didik untuk mencapai tujuan belajar, seperti pemahaman materi atau pengembangan belajar. Kata “motivasi” berasal dari bahasa Latin “movere,” yang berarti dorongan dari diri sendiri untuk mencapai sesuatu yang dikehendaki. Dengan adanya

motivasi, peserta didik akan senantiasa semangat untuk terus belajar tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Motivasi belajar dapat berasal baik dari dalam diri peserta didik (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik). Sejalan dengan pendapat Andriani dan Rasto (2019) yang menyatakan bahwa peranan motivasi dalam keberhasilan seorang peserta didik 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 peserta didik untuk menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan harapan guru dan peserta didik mengikuti rangkain pembelajaran den gan baik. Menurut eka putri dkk (2022) motivasi belajar merupakan perkembangan dari segi kejiwaan, artinya dipengaruhi oleh keadaan fisiologis dan juga kematangan psikologis pada peserta didik. lebih lanjut, menurut eka putri dkk (2022) usur yang mempengaruhi motivasi belajar pada peserta didik diantaranya: a) keinginan peserta didik; b) kemampuan yang dimilik peserta didik; c) kondisi pada jasmani dan rohani peserta didik; serta, d) kondisi lingkungan sekitar Peserta didik.

Permainan Crossword Puzzle atau Teka Teki Silang (TTS)

Crossword puzzle adalah salah satu jenis permainan teka-teki silang yang biasanya dimainkan dengan cara mengisi kotak-kotak berisi huruf untuk membentuk kata-kata yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Media pembelajaran crossword puzzle merupakan sebuah metode pembelajaran yang menggunakan teka-teki silang sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran tertentu.

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 disimpulakan 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 nshori, Haris Al (2020) teka teki silang bermanfaaat 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 Rahayu, idris dan hermansyah (2023) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teka teki silang (crossword puzzle) bisa menjadi alternatif dalam pengembangan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran karena akan membawa perubahan cara penyampaian materi antara guru dan peserta didik yang cenderung searah.

Pengaruh Penggunaan media Crossword Puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Media crossword puzzle atau teka-teki silang dapat menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media ini dapat memberikan variasi dalam pembelajaran, membangkitkan minat siswa, serta melatih kemampuan kognitif dan pemecahan masalah. Berikut adalah beberapa cara di mana media teka-teki silang dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa SD: 1. **Meningkatkan Keterampilan Bahasa**: Melalui teka-teki silang, siswa akan terdorong untuk mencari dan memahami makna kata-kata baru. Hal ini dapat membantu meningkatkan kosakata mereka dan memperbaiki kemampuan membaca dan menulis. 2. **Stimulasi Kognitif**: Teka-teki silang melibatkan pemikiran analitis dan pemecahan masalah, yang dapat merangsang perkembangan kognitif siswa. Proses memecahkan teka-teki juga melatih

kemampuan logika dan penalaran. 3. **Peningkatan Pengetahuan Umum**: Teka-teki silang sering kali mencakup berbagai topik, mulai dari ilmu pengetahuan hingga sejarah dan budaya. Hal ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan umum siswa secara menyeluruh. 4. **Mendorong Kerjasama**: Beberapa teka-teki silang dirancang untuk diselesaikan secara kolaboratif, baik dengan teman sekelas maupun dengan orang tua. Hal ini dapat membangun kerjasama dan semangat tim di antara siswa. 5. **Motivasi Instrinsik**: Melalui pencapaian dalam menyelesaikan teka-teki silang, siswa akan merasakan kepuasan pribadi yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka terhadap pembelajaran.

Teka-teki silang melibatkan pemecahan masalah dan pemikiran logis. Dengan terus berlatih menyelesaikan teka-teki, siswa dapat mengasah keterampilan problem-solving mereka, yang juga berguna dalam pembelajaran mata pelajaran lain (Sinuraya, Anggraini dan Enova 2022). Penggunaan media teka-teki silang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini bisa membantu menjaga minat mereka terhadap pembelajaran dan secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar (Indri,s 2023). Penelitian oleh Aisah (2022) menemukan bahwa penggunaan media Crossword Puzzle atau teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN 1 Murung raya pada mata pelajaran IPS. Dari dua pendapat di atas dapat di simpulkan bawah proses pembelajaran menggunakan Crossword Puzzle atau teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Penerapan permainan edukatif teka teki silang (TTS) dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Perubahan perilaku peserta didkterlihat dari perbandingan antara penerapan metode ceramah dengan pembelajaran yang menggunakan penerapan permainan TTS. Perilaku peserta didik berubah dari peserta didik yang tidak bersemangat selama proses pembelajaran menjadi peserta didik yang bersemangat, tumbuh jiwa kompetitif pada peserta didik, 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 guruakan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik. Guru harus berinovasi mencari pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, s., Sumardi, s. & Hamdu,G. (2021) kajian tentang keaktivan belajar siswa dengan media teka-teki silang pada pembelajaran IPS SD. Pedadidaktika: Jirnal Ilmiah Pendidikan GuruSekolah Dasar, 8(1), 166-179.

Aisyah, S. (2022). Penggunaan Gogle Site Pada Pembelajaran IPS. Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Kelas 4 Pada MIN 1 Murung Raya. IAIN Palangkaraya. 1(!), 89-102.

Andriani r., & resto, r. (2019). Motivasi belajar sebagai diterminal 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 N 2 Wonosari Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Risalah, 5(3).

Eka Putri Samarinda, Tutut Handayani, & Fuaddilah Ali Sofyan. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V MIN 08 Muara Enim. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *1*(4), 752–755. Retrieved from https://journal-nusantara.com/index.php/JIM/article/view/186

Utomo, Arief Cahyo, Try Bowo Surya Pamungkas, and Henry Aditia Rigianti. "Pengembangan Media Pembelajaran KAUN (Karakter Unggul) Sebagai Penguatan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas 5 Sekolah Dasar." *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan*

Pembelajaran ke-SD-an 11.2 (2024): 538-549.

Indris, s. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Gunung Gajah 2022/2023 (Disertasi Doktor Universitas Widya Dharma)

Lubis, N. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kelas V (Skripsi)

nshori, Haris Al (2020) *Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa Kelas VII mata pelajaran IPS di MTs Ahmad Yani Jabung Malang.* Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Nurdiansyah, A., Gunawana, A.,& Sari, M. Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Lentera: Jurnal Kajian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran, 3(2),59-65.

Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar . *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, *6*(2), 403-410. https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i2.928

Rahayu, F., Idris, M., & Hermansyah, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri 78 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(3), 5600–5612. https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2708

Sinuraya, p. y. m., Anggraini R. W., & Enov, A. (2022) Pemanpaatan Media Pembelajaran TTS Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Tinggi SD. In Preseding Didakti: Seminar Nasional Pendidikan

Dasar (Vol. 7, No 1, pp. 546-557)

Sugiono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D (23rd Ed). Alfabeta.