

PENERAPAN MEDIA TEKA-TEKI PINTAR (TTP) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA PERKALIAN DAN PEMBAGIAN KELAS 3 SD NEGERI DRINGU

Komaria Aziza^{1*}, Didit Yulian Kasdriyanto², Faridahtul Jannah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Panca Marga,
Jl. Raya Dringu, Probolinggo, Jawa Timur 67216

Email: 1komariaaziza@gmail.com, 2didityulian@upm.ac.id, 3faridahtul@upm.ac.id

*Penulis korespondensi

Abstract

This study aims to determine the Increase in Activity and Learning Outcomes of Grade 3 Students of Dringu Public Elementary School in learning Mathematics in multiplication and division by using the Smart Puzzle (TTP) media. The number of grade 3 students consisted of 25 students with details of 10 male students and 15 female students. This type of research was Classroom Action Research which was carried out in 2 cycles while the stages in conducting this research included the planning stage, implementation, observation, and reflection. Data collection was obtained through interviews, observation, tests and documentation techniques. The data obtained in the Student Learning Outcomes study increased after applying the Smart Puzzle (TTP) media, which can be seen from the results of the students' pre-action, namely only 6 students (24%) got a complete score and 19 students (76%) got an incomplete score. In cycle 1 there was a slight increase, that is, 15 students (60%) got a complete score and 10 students (40%) got an incomplete score. The results of observations of teacher activities in cycle I obtained a value of 83.3 while the results of observations of student activities obtained a value of 79.5. In cycle 2 there was also an increase in learning outcomes, namely there were 22 students (88%) getting a complete score and 3 students (12%) getting an incomplete score. The results of observations of teacher activities in cycle II obtained a value of 97 while the results of observations of student activities obtained a value of 88.6. Thus it can be concluded that the Application of Smart Puzzle Media (TTP) can Increase the Activity and Learning Outcomes of Mathematics in the multiplication and division of Class 3 Students of SD Negeri Dringu.

Keywords: Learning Media; Clever Puzzles; Activities; Learning Outcome; Mathematics

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Negeri Dringu dalam pembelajaran Matematika pada perkalian dan pembagian dengan menggunakan media Teka-Teki Pintar (TTP). Adapun jumlah siswa kelas 3 terdiri dari 25 siswa dengan rincian siswa laki-laki berjumlah 10 dan siswi perempuan berjumlah 15. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang dilaksanakan dalam 2 siklus adapun tahapan dalam melakukan penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data diperoleh melalui teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh pada penelitian Hasil Belajar Siswa setelah diterapkan media Teka-Teki Pintar (TTP) meningkat yaitu dapat dilihat dari hasil pratindakan siswa yaitu hanya 6 siswa (24%) mendapat nilai tuntas dan 19 siswa (76%) mendapat nilai belum tuntas. Pada siklus 1 mengalami sedikit peningkatan yaitu terdapat 15 siswa (60%) mendapat nilai tuntas dan 10 siswa (40%) mendapat nilai belum tuntas. Untuk hasil observasi aktivitas Guru pada siklus I memperoleh nilai sebesar 83,3 sedangkan hasil observasi aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 79,5. Pada siklus 2 juga mengalami peningkatan hasil belajar yaitu terdapat 22 siswa (88%) mendapat nilai tuntas dan 3 siswa (12%) mendapat nilai belum tuntas. Untuk hasil observasi aktivitas Guru pada siklus II memperoleh nilai sebesar 97 sedangkan hasil observasi aktivitas siswa memperoleh nilai sebesar 88,6. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Media Teka-Teki Pintar (TTP) dapat Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika pada perkalian dan pembagian Siswa Kelas 3 SD Negeri Dringu.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; Teka-Teki Pintar; Aktivitas; Hasil Belajar; Matematika

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia, setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum memiliki arti suatu proses kehidupan untuk mengembangkan diri setiap individu agar dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Alpian et al., 2019). Pendidikan tidak lepas dari namanya peran Guru, yang mana berperan sangat penting dan tidak bisa dianggap sebelah mata, serta memiliki peran dan fungsi yang saling keterkaitan dalam kemampuan mendidik, membimbing, mengajar dan melatih para siswanya, dimana hal tersebut tidak dapat dipisahkan dalam hal apapun.

Kemajuan sebuah bangsa membutuhkan pendidikan yang baik. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memberikan wawasan dan pengetahuan pada manusia (Kasdriyanto & Qomariyah, 2020). Menjelaskan bahwa peran pendidikan dalam suatu bangsa itu sangatlah penting. Kualitas atau mutu pendidikan dalam suatu bangsa sangat

menentukan maju tidaknya bangsa tersebut. Oleh karena itu, pembaruan pendidikan harus terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan suatu bangsa supaya bangsa tersebut dapat meningkat.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkan kemampuan, bentuk watak serta kultur bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan melihat fungsi undang-undang diatas, Pendidikan memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Peraturan Pemerintah RI, 2003). Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menghasilkan manusia yang cerdas, berbudi pekerti, dan berakhlak mulia.

Matematika adalah salah satu muatan pembelajaran dalam tematik pada kelas rendah. Matematika sangat penting untuk diajarkan pada siswa, karena memiliki peran dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan ilmu yang luas. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, karena siswa dituntut untuk dapat memiliki pemikiran yang logis dan sistematis antar gagasan-gagasan yang ada (Maharani et al., 2018). Menjelaskan bahwa pembelajaran Matematika akan berhubungan dengan kegiatan mereka sehari-hari, antara lain perkalian dan pembagian yang sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari salah satunya kegiatan bertransaksi. Karena terkadang ilmu yang diterapkan dalam kegiatan sehari-hari memiliki cakupan yang luas dimana siswa memiliki kesulitan-kesulitan tersendiri terhadap hal itu.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar siswa (Amaliyah et al., 2020). Pemilihan model pembelajaran dapat memicu siswa untuk lebih aktif dalam belajar (Kasdriyanto & Jannah, 2022). Dapat disimpulkan diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik serta menjadikan siswa

aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkret tentang materi tersebut. Guru hendaknya dapat memilih media belajar yang tepat untuk dapat digunakan, sehingga materi yang disampaikan menarik dan dapat diserap secara maksimal oleh siswa. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran matematika dapat membuat siswa lebih menyukai dan menganggap matematika adalah pelajaran yang menyenangkan dan tidak sulit sehingga prestasi belajar akan mengalami kenaikan. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan perlu dicari suatu media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran teka-teki pintar.

Teka-teki pintar matematika diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam rangkaian pembelajaran matematika. Dengan mengisi teka-teki pintar matematika kondisi pikiran menjadi jernih, rileks, dan tenang, sehingga dapat membuat memori otak kuat. (Khalilullah, 2012) menyatakan bahwa teka-teki pintar berfungsi membangunkan saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan

untuk terus belajar dengan santai. Agar lebih memahami konsep matematika, siswa diajak untuk mengisi teka teki pintar matematika yang sudah disiapkan dengan baik. Sehingga minat siswa menjadi lebih baik.

Teka-teki pintar matematika merupakan suatu permainan dengan *template* yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak, serta dilengkapi dua bagian baris, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris). Menuju arah tersebut memerlukan desain atau rencana pembelajaran yang harus disusun berdasarkan strategi yang tepat. Oleh karena itu, agar guru mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika lebih tepatnya pada perkalian dan pembagian untuk kelas 3 yaitu dengan menggunakan media teka-teki yang diterapkan dalam permainan.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh

perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi (Nikmah, 2013). Pendapat lain mengatakan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu dalam penilaian hasil belajar, peranan ujian instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai oleh siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian (Sudjana, 2006:4)

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan keberhasilan siswa dalam membentuk kompetensi dan mencapai tujuan serta keberhasilan guru dalam membimbing siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas 3 SD Negeri Dringu pada hari Sabtu pada tanggal 11 Februari 2023, bahwa masih banyak kesulitan yang ditemukan dalam melaksanakan proses belajar mengajar Matematika di Sekolah tersebut. Hal ini tampak jelas dalam guru menyampaikan materi pembelajaran Matematika yang masih diajarkan secara konvensional dimana siswa banyak diminta untuk menghafal bukan untuk memahaminya. Guru kurang dapat mengajak siswa untuk aktif berpikir, sehingga tidak terjadi proses komunikatif

dalam pembelajaran karena kurang melakukan tanya jawab sehingga siswa menjadi pasif dan cenderung membosankan. Oleh karena itu, banyak siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga siswa tidak fokus dan tidak konsentrasi saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian perlu dilakukan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada perkalian dan pembagian matematika.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dengan teori model Suharsimi Arikunto yang terdiri dari 2 siklus dengan 4 tahapan, yakni: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan jangka waktu 4 hari, yaitu pada tanggal 09, 10, 23, dan 24 Mei Tahun 2023.

Menurut Gwyn (2002:16) dalam (Ardiawan & Wiradnyana, 2020:16–17) mendefinisikan bahwa “PTK sebagai metode penelitian yang dilakukan guru untuk menemukan apa yang terbaik bagi pembelajaran dalam sebuah kelas agar

pembelajaran di kelas itu memberikan hasil terbaik”. Creswell (2008:597) juga menegaskan bahwa PTK adalah sebuah prosedur sistematis yang digunakan guru (individu lain dalam konteks pendidikan) untuk menjangkau data kuantitatif dan kualitatif dalam rangka memperbaiki komponen-komponen pendidikan, seperti teknik pengajaran, guru, atau proses pembelajaran siswa.

Penelitian ini dilakukan pada siswa SD Negeri Dringu Kelas 3 dengan jumlah 25 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan. Hasil pengumpulan data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data hasil belajar dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Data nilai ranah kognitif didapat melalui nilai individual siswa di akhir pembelajaran. Sedangkan data nilai ranah afektif dan psikomotor di peroleh dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan keterangan dari guru kelas 3 di SD Negeri Dringu, diketahui bahwa Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran Teka-teki Pintar

(TTP) pada pembelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian. Peneliti merasa mempunyai kesempatan yang baik untuk menerapkan media Teka-teki Pintar (TTP) ini untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa. Jumlah siswa kelas 3 SD Negeri Dringu tahun ajaran 2021-2022 yaitu 25 siswa dengan rincian 10 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan.

Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh pada ranah kognitif sebelum diterapkannya media Teka-teki Pintar (TTP) yaitu masih banyak siswa mendapat nilai dibawah Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM)) yaitu 70. Dari 25 siswa terdapat 19 siswa (76%) yang belum tuntas dan 6 siswa (24%) yang mendapat nilai tuntas dengan jumlah rata-rata 52,92.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa pada saat sebelum melakukan siklus. Dalam wawancara tersebut disimpulkan bahwa siswa merasa bosan karena guru hanya menjelaskan/ menggunakan metode ceramah serta kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa ramai sendiri dan tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Tabel 1. Hasil Perbandingan Peningkatan keseluruhan disetiap Siklus

No.	Kriteria Penilaian	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai Rata-rata	52,92	64,4	83,6
	Presentase Ketuntasan	24%	60%	88%
2	Nilai Rata-rata Afektif	-	66,3	94,1
3	Nilai Rata-rata Psikomotor	-	79,16	92,6
4	Nilai Observasi Aktifitas Guru	-	83,8	97
5	Nilai Observasi Aktifitas Siswa	-	79,5	88,6

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dibuktikan bahwa media pembelajaran Teka-teki Pintar (TTP) sangat efektif dalam meningkatkan

proses dan hasil belajar siswa (Podomi, 2019), dengan diterapkannya Media Teka-Teki Silang Matematika Di SD Alkhairaat Airmadidi Atas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan Hitung campuran. Hal ini dapat dilihat dari: 1) Ketuntasan belajar siswa sebelum adanya tindakan sebanyak 3 siswa (33.33%) dan diakhir tindakan mencapai 7 siswa (77.8 %), 2) Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebelum tindakan yaitu 70 dan diakhir tindakan mencapai 90 Nilai terendah yang diperoleh siswa sebelum tindakan yaitu 50 dan diakhir tindakan mencapai 60. Rata-rata nilai kelas sebelum tindakan yaitu 60 dan diakhir tindakan mencapai 80.

(Aprisha & Indrawati, 2022) dengan diterapkannya Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Interaksi Dan Hasil Belajar Matematika Di Kelas II. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan TTS dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa dengan peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus I menghasilkan siswa mampu menuntaskan sesuai kriteria penelitian keberhasilan hasil belajar sebanyak 34,62% dan rata-rata interaksi sosial

siswa di bawah kriteria. Dan pada siklus II menghasilkan sebanyak 92,30% siswa mampu menuntaskan berdasarkan kriteria keberhasilan dan rata-rata interaksi sosial yang meningkat, yang mana penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila 75% siswa menunjukkan peningkatan interaksi sosial dan mampu mendapatkan nilai hasil belajar lebih dari 60.

Dengan adanya penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa dengan menerapkan media Pembelajaran Teka-Teki Pintar (TTP) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas siswa serta aktivitas guru dan keterampilan guru juga meningkat dengan demikian peneliti juga menggunakan media pembelajaran Teka-Teki Pintar (TTP) dalam proses penelitiannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti melaksanakan observasi hasil belajar siswa melalui praktek mengajar pada siswa kelas 3 SD Negeri Dringu yang dilaksanakan selama 2 siklus dan tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Adapun hasil evaluasi belajar pada ranah kognitif yang diperoleh siswa pada saat pelaksanaan siklus 1 yaitu terdapat 15 siswa (60%) mendapat nilai tuntas dan 10 siswa (40%)

mendapat nilai belum tuntas dari 25 siswa. Hasil belajar tindakan siklus 1 tersebut dapat di ketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 36% karena hasil belajar siswa yang belum tuntas pada saat pratindakan yaitu 76%. Setelah pelaksanaan siklus 1 peneliti melakukan refleksi untuk memperbaiki kekurangan pada siklus 1 peneliti melanjutkan melakukan perencanaan untuk melaksanakan penelitian pada siklus ke 2. Pada pelaksanaan siklus 2 hasil evaluasi belajar ranah kognitif mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus 1 yaitu siswa yang mendapat nilai tuntas mencapai 88%, dan hasil belajar tersebut sudah memenuhi kriteria yang di inginkan oleh peneliti sehingga peneliti tidak melanjutkan pada siklus selanjutnya.

Penerapan Media Teka-teki Pintar (TTP) pada pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian di kelas 3 SD Negeri Dringu dapat dikatakan berhasil karena terdapat peningkatan aktivitas guru dan siswa dari siklus I ke siklus II. Untuk hasil observasi aktivitas Guru pada siklus I memperoleh nilai sebesar 83,3 dan hasil tersebut dikatakan sudah bagus karena sudah mencapai kriteria minimal yakni 80, tapi masih ada sedikit aktivitas guru yang kurang

maksimal. Tidak maksimalnya aktivitas guru disebabkan oleh beberapa faktor seperti guru terlalu cepat dalam berbicara, guru kurang fokus dalam mengajar dan lain sebagainya. Sedangkan pada siklus II diperoleh hasil sebesar 97, dibanding dengan siklus I, pada siklus II ini terdapat peningkatan dan sudah dapat dikatakan berhasil dikarenakan sudah mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dalam tindakan pada siklus II ini dikarenakan adanya evaluasi pada siklus I sehingga lebih dimaksimalkan pada siklus II seperti pada penyampaian materi yang lebih tenang dan pelan-pelan.

Untuk hasil observasi aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I memperoleh nilai sebesar 79,5. Hasil tersebut dikatakan belum tuntas karena tidak memenuhi kriteria minimum yakni 80. Proses pembelajaran pada siklus I, siswa kurang aktif saat diberi pertanyaan, siswa juga sering berbicara sendiri saat proses pembelajaran. Sedangkan pada siklus II memperoleh nilai sebesar 88,6 dan sudah dapat dikatakan tuntas atau berhasil karena sudah mencapai kriteria minimal yakni 80.

Hasil wawancara peneliti setelah siklus, dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi lebih suka dengan media Teka-

teki Pintar (TTP) karena pada proses pembelajarannya dilakukan sambil bermain sehingga siswa tidak merasakan kejenuhan dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

4. PENUTUP

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan: 1) Penerapan metode Teka-teki Pintar pada Matematika materi perkalian dan pembagian dapat dinyatakan berhasil, terbukti dari peningkatan nilai hasil observasi aktivitas guru yang pada siklus I mencapai 83,8, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 97. Begitu juga dengan nilai hasil observasi siswa yang pada siklus I sebesar 79,5 meningkat menjadi 88,6 pada siklus II. Serta guru dan siswa mampu menerapkan metode Teka-teki Pintar dengan baik. 2) Metode Teka-teki Pintar (TTP) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi perkalian dan pembagian pada kelas 3. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai kognitif Matematika siswa yang pada kondisi awal yakni sebesar 52,92 dengan prosentasi 24%; pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 64,4 dengan prosentase 60% serta penilaian afektif

dengan rata-rata 66,3 dan penilaian psikomotor dengan rata-rata 79,16; dan pada siklus II kembali terjadi peningkatan menjadi 83,6 dengan prosentase 88% serta penilaian afektif dengan rata-rata 94,1 dan penilaian psikomotor dengan rata-rata 92,6.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 1(1), 66–72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
- Amaliyah, K., Yuliasuti, R., & Nurfalah, E. (2020). Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Penerapan Pembelajaran Talking Stick Media Teka Teki Silang. *Jurnal Teladan*, 5(2), 118–123. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/teladan/article/view/212/169>
- Aprisha, S. I., & Indrawati, D. (2022). Penerapan teka-teki silang untuk meningkatkan interaksi dan hasil belajar matematika di kelas II. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian->

- pgsd/article/view/46249
- Ardiawan, I. K. N., & Wiradnyana, I. G. A. (2020). *Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan Publikasinya)* (Pertama). NILACAKRA.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=s6L9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=related:bik3tgkKatUJ:scholar.google.com/&ots=YoXBVWtxnY&sig=8a_XcDT-6Sid-2fsWsjgPz1N8M&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Kasdriyanto, D. Y., & Jannah, F. (2022). Penerapan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Pendil. *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)*, 1(1), 193–197.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2335>
- Kasdriyanto, D. Y., & Qomariyah, R. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe stad (student teams – achievement division). *Pedagogy : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 106–111.
<https://doi.org/10.51747/JP.V7I2.751>
- Khalilullah, M. (2012). Permainan teka-teki silang sebagai media dalam pembelajaran bahasa arab (mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37(1), 15–25.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.309>
- Maharani, M. P., Harjono, N., & Airlanda, G. S. (2018). Peningkatan proses dan hasil belajar muatan matematika tema 8 subtema 1 melalui model Meaningful Instructional Design (MID) siswa kelas 2 SD Negeri Mangunsari 01 semester II tahun pelajaran 2017/2018. *MATH DIDACTIC: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, Volume 4(2), 88–99.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33654/math.v4i2.86>
- Nikmah, S. (2013). Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri 11 sungai melayu rayak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(3).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v2i3.1207>
- Peraturan Pemerintah RI. (2003). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*.
<https://www.dpr.go.id/jdih/index/id/2>

[03](#)

Podomi, A. (2019). Penerapan media teka-teki silang matematika di SD alkhairaat airmadidi atas. *Skripsi*, 1–

127

Sudjana, N. (2006). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.