

## Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Teka-Teki Silang di Kelas X-12 SMA Negeri 3 Medan

Marta Rebekka Tampubolon

Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Corresponding Author : [marthatampubolon98@gmail.com](mailto:marthatampubolon98@gmail.com)

### ABSTRACT

#### ARTICLE INFO

Article history:

Received  
29 March 2024

Revised  
15 April 2024

Accepted  
05 May 2024

This research aims to increase students' active learning in the subject of History through the implementation of Teams Games Tournament (TGT) learning using crossword puzzles in class X-12 at SMA Negeri 3 Medan. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) with a target of 36 students. The indicators used in this research are the teacher's ability to use and apply research media and methods, as well as the results after implementing learning using crossword puzzles. Meanwhile, the techniques used for data collection are observation techniques based on observations, questionnaires and documentation techniques. The results of this research show that in cycle 1, students' learning interest and activeness tend to be low/low due to conventional learning strategies, where students' learning interest shows a percentage of 69.72%. Meanwhile, in cycle 2, students' interest in learning history increased to 81.38%. In this case, students' interest in learning history lessons increased by 11.66%. The application of Crossword Puzzle media in History learning through the Teams Games Tournament (TGT) model can provide good stimulation and stimulus to increase students' learning activity such as listening activity, writing activity, movement activity and emotional activity. The formation of groups or teams in this game encourages activeness to be able to work together quickly because they have to compete with other groups.

Key Word

*Crossword Puzzle Learning Media, Interest in Learning, Active Learning.*

### PENDAHULUAN

Secara etimologis, pendidikan berasal dari bahasa Yunani, *paedagogie* (*paes*= anak; *gogos*= pembimbing, pelayan, pengasuh. Dalam bahasa Inggris pendidikan (*education*) berarti *to give intellectual and moral training* yang berarti memberikan pengetahuan dan pembinaan moral. Sedangkan dalam bahasa Jerman (*ziechung*), Romawi Kuno (*educare*) yang artinya sama yaitu membawa dan menarik keluar, dengan pengertian bahwa setiap individu memiliki potensi dalam dirinya sendiri sehingga pendidikan berupaya untuk menarik dan membawa keluar potensi-potensi pribadi individu dan selanjutnya mengembangkannya menjadi suatu kemampuan-kemampuan atau prestasi yang nyata. (Janwar Tambunan, 2016)

Dalam buku Pengantar Pendidikan (Janwar Tambunan, 2016) dijelaskan bahwa para ahli pendidikan memberikan definisi tentang pendidikan itu seperti: (1) Pendidikan adalah pemberian pertolongan oleh seorang dewasa yang bertanggung jawab kepada anak yang belum dewasa dengan cara sistematis untuk mencapai tujuan yaitu kedewasaan, mandiri. (Langeveld, 1981). (2) Pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat permanen dan bertingkah laku pikiran dan sikapnya. (A Modern Philosophi Education).(3) Pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuannya, sikap dan tingkah lakunya dalam masyarakat di mana dia hidup; proses sosial dimana seseorang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (misalnya sekolah) sehingga dapat memperoleh dan mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimal. (4) Pendidikan adalah proses pengalaman atau informasi diperoleh sebagai hasil belajar, yang mencakup pengalaman, pengertian dan penyesuaian diri peserta didik terhadap rangsangan yang diberikan pendidikan kepadanya menuju ke arah pertumbuhan dan perkembangan (Alice Crow, L. Crow, 1954).

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani, anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Lebih lanjut lagi, Ki Hajar Dewantara sebagai tokoh pendidikan nasional merumuskan pengertian pendidikan sebagai daya upaya untuk memberikan tuntunan pada segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka baik sebagai manusia maupun anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup lahir dan batin yang setinggi-tingginya.

Dalam UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara.

Proses pendidikan formal berlangsung dalam lingkungan sekolah dengan menggunakan berbagai macam tindakan yang disebut alat pendidikan yang meliputi kurikulum pendidikan yang berlaku, media sumber dan teknologi pendidikan yang merupakan komponen-komponen yang saling menunjang pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud adalah guru dan siswa sedangkan faktor eksternal

adalah faktor di luar guru dan siswa seperti fasilitas belajar dan lingkungan. Jika kedua faktor tersebut dapat berkolaborasi dengan baik, maka pembelajaran dapat mencapai keberhasilan (Slameto, 2010:31).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting dan universal dalam kehidupan manusia karena peranannya dalam menciptakan individu yang berkualitas sehingga bisa berguna bagi dirinya sendiri, orang lain dan bagi bangsa dan negara. Dalam hal inilah guru memiliki peranan yang sangat penting dalam memberikan pendidikan yang berkualitas bagi peserta didik, dimana guru membagikan ilmu sekaligus bisa menjadi motivator, dan fasilitator bagi peserta didik untuk melatih kemampuan serta keterampilan peserta didik.

Dalam peranannya sebagai tenaga pendidik, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Namun, keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas dipengaruhi oleh kurangnya minat dan semangat belajar di dalam kelas, dimana hal itu bisa disebabkan oleh pembelajaran yang konvensional dan cenderung satu arah sehingga terasa membosankan bagi peserta didik. Konsep pembelajaran yang berfokus pada guru (*student center*) membuat pembelajaran kurang optimal dan efektif. Seorang guru yang profesional harus bisa menciptakan strategi belajar yang berpihak pada peserta didik sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Strategi belajar yang tepat dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik. Minat belajar adalah suatu keinginan atau keinginan siswa yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja sehingga melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Kondisi dan fenomena minat, semangat dan motivasi belajar yang kurang/ rendah juga terlihat di sekolah SMA Negeri 3 Medan, tepatnya di kelas X-12. Berdasarkan observasi, minat, semangat dan motivasi belajar peserta didik terhadap pelajaran Sejarah masih cenderung kurang/rendah sehingga mengakibatkan keaktifan belajar juga rendah. Dimana ketika guru melaksanakan pembelajaran, peserta didik kurang interaktif, bosan, tidak bersemangat dan cenderung malas dan ogah-ogahan selama proses pembelajaran. Ketika guru melempar pertanyaan, peserta didik kurang interaktif dalam menjawab, dimana hanya terdapat 1 atau 2 orang saja yang menjawab. Bahkan orang yang menjawab pun hanya siswa itu-itulah saja sedangkan peserta didik lainnya tidak interaktif. Tidak bisa dipungkiri, dibandingkan dengan mata pelajaran lain, pelajaran Sejarah dinilai menjadi suatu pembelajaran yang cenderung membosankan karena terkesan seperti pembelajaran yang dilaksanakan dengan ceramah membosankan dan satu arah

saja. Mata pelajaran sejarah memang memuat materi yang cukup banyak dan sering dikaitkan dengan mempelajari masa lalu sehingga cenderung dianggap monoton dan kaku. Akibatnya pelajaran Sejarah di kelas X-12 kurang diminati. Kondisi ini membuat peserta didik membutuhkan stimulus berupa rangsangan dari guru seperti strategi pembelajaran yang kreatif berupa metode pembelajaran, model pembelajaran maupun media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang berpihak pada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang baru untuk mengubah konsep “pelajaran Sejarah adalah pelajaran yang membosankan menjadi pelajaran Sejarah adalah pelajaran yang menyenangkan dan asyik”. Sesuai dengan falsafah pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara, bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang sesuai dengan zamannya. Dewasa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat mengakibatkan terjadinya perubahan-perubahan dalam diri manusia dan kehidupan masyarakat termasuk pendidikan. Pada pendidikan abad 21, pendidikan berkembang dan semakin memanfaatkan penggunaan kemajuan teknologi untuk menciptakan kreasi-kreasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Salah satunya adalah penggunaan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran. Melalui penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) dalam pembelajaran Sejarah, bisa menjadi salah satu solusi dan inovasi bagi guru dalam menciptakan variasi pembelajaran yang bisa meningkatkan minat, semangat, motivasi serta keaktifan belajar peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Peneliti mengangkat judul “Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Pembelajaran *Kooperative Learning Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Teka-Teki Silang di Kelas X-12 SMA Negeri 3 Medan”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Kusumah 2010:9).

Penelitian tindakan kelas ini saya lakukan di kelas X-12 SMA Negeri 3 Medan yang berfokus untuk mengubah situasi yang sebelumnya minat dan keaktifan belajar dalam proses pembelajaran Sejarah yang kurang aktif kearah kondisi yang diharapkan (*improvement orientel*) yaitu minat dan keaktifan

belajar peserta didik terhadap pelajaran Sejarah semakin meningkat. Adapun jumlah peserta didik yang menjadi target penelitian ini adalah 36 orang di kelas X-12 dengan sasaran meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Tahap penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yaitu sebelum melaksanakan penerapan media Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah (siklus 1) dan setelah menerapkan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah (siklus 2). Dengan demikian, dapat dilihat hasil perbandingan peningkatan minat dan keaktifan belajar peserta didik selama pembelajaran Sejarah melalui penerapan media Teka-Teki Silang (TTS). Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan seorang guru dalam menggunakan dan menerapkan media dan metode penelitian, serta hasil setelah menerapkan pembelajaran dengan media Teka-Teki Silang. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik observasi, angket dan teknik dokumentasi.

#### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi dibutuhkan oleh peneliti untuk melakukan observasi melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran Sejarah dilaksanakan, dimana peneliti melihat dan mengamati perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran kemudian mencatat hasil atau pengaruh implementasi penggunaan media pembelajaran Teka-Teki Silang selama kegiatan pembelajaran Sejarah berlangsung.

#### 2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono: 142). Melalui data angket ini diperoleh data tentang efektivitas penerapan media Teka-Teki Silang dalam meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik.

#### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini bertujuan untuk menampilkan bukti langkah-langkah atau proses penerapan media Teka-Teki Silang selama berlangsungnya proses pembelajaran.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Siklus 1

Teka-Teki Silang (*crossword*) sebagai media pembelajaran sejarah adalah cara yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi sejarah karena mengkombinasikan kemampuan menyelesaikan masalah dan memori untuk mengingat serta membantu peserta didik memahami informasi sejarah yang telah dipelajari. Ini juga membantu peserta didik memperoleh visualisasi informasi sejarah dan membuat mereka

lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga hal tersebut juga sejalan dengan meningkatnya minat serta keaktifan belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah. Dalam penerapan media Teka-Teki Silang ini, peserta didik secara berkelompok bersaing mengisi kotak kosong yang tersedia sesuai dengan petunjuk/ perintah yang ada sesuai dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

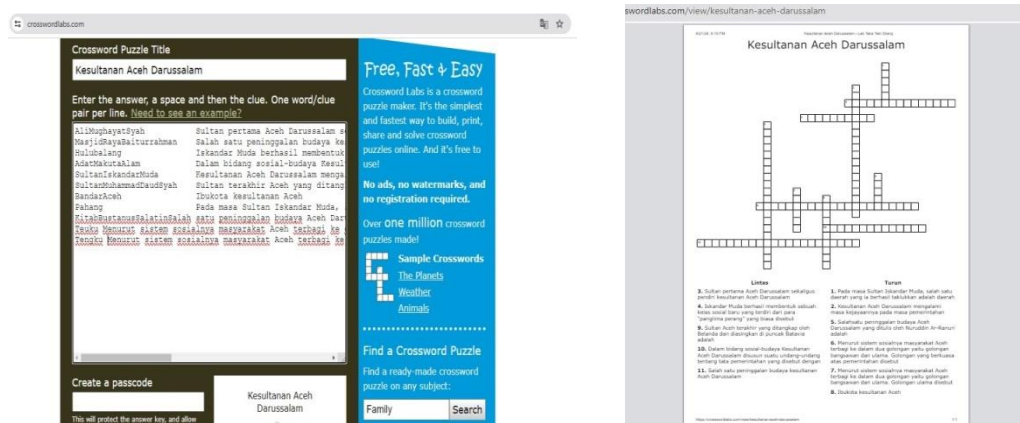
Sebelum menerapkan pembelajaran dengan media Teka-Teki Silang di kelas X-12, dalam kegiatan siklus 1 penulis melakukan pembelajaran secara konvensional sehingga bisa mendapatkan informasi dan perbandingan hasil sebelum dan setelah menerapkan media Teka-Teki Silang (TTS) di dalam proses pembelajaran. Siklus 1 ini dilaksanakan pada 22 April 2024. Dari observasi tersebut, peneliti menemukan informasi bahwa di kelas X-12, pembelajaran berlangsung dengan cara konvensional seperti ceramah bervariasi, sehingga pembelajaran kurang mendukung peserta didik untuk interaktif di dalam pembelajaran karena terkesan didominasi oleh guru. Pembelajaran Sejarah cenderung pasif, dimana peserta didik cenderung terlihat duduk dan diam serta pembelajaran tidak interaktif. Selain itu, terdapat peserta didik yang menguap, melakukan coret-corek di buku, mengganggu teman yang disampingnya, kurang interaktif, bosan, tidak bersemangat dan cenderung malas dan ogah-ogahan selama proses pembelajaran. Ketika guru melempar pertanyaan, peserta didik kurang interaktif dalam menjawab, dimana dari 36 jumlah peserta didik, hanya terdapat 2-4 orang saja yang menjawab. Bahkan orang yang menjawab pun hanya siswa itu-itulah saja sedangkan peserta didik lainnya tidak interaktif. Semua kondisi ini adalah kondisi yang menggambarkan bahwa peserta didik kurang berminat dan tidak aktif dalam pembelajaran Sejarah. Berdasarkan angket yang disebar kepada peserta didik, minat peserta didik terhadap pembelajaran Sejarah dengan metode konvensional ini menunjukkan hasil 69,2% dengan kategori sedang.

## **Siklus 2**

Pada penelitian siklus 2 ini dilaksanakan pada 29 April 2024 dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan atau masalah yang ditemukan pada siklus 1. Sehingga pada siklus inilah peneliti menerapkan media Teka-Teki Silang (TTS). Ketika proses pembelajaran Sejarah berlangsung, guru memberikan rangsangan atau stimulus di awal pembelajaran dengan memberikan informasi kepada peserta didik bahwa dalam pembelajaran akan diadakan games berupa Teka-Teki Silang terkait dengan materi yang dipelajari. Pemberian rangsangan atau stimulus ini bertujuan agar peserta didik merasa termotivasi untuk fokus selama pembelajaran berlangsung, dan mereka mempersiapkan diri sebaik-baiknya untuk melakukan games nantinya.

Langkah-langkah penerapan media Teka-Teki Silang (TTS) dalam pembelajaran Sejarah di kelas X-12:

1. Guru mempersiapkan modul ajar sesuai dengan materi pelajaran, menentukan metode dan strategi belajar yang tepat. Hal ini bertujuan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.
2. Guru mempersiapkan media Teka-Teki Silang (TTS) terkait materi yang dipelajari melalui <https://crosswordlabs.com/>



Gambar 1.

Contoh Teka-Teki Silang yang dibuat peneliti melalui

<https://crosswordlabs.com/>

3. Guru melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan modul ajar yang telah ditentukan. Adapun dalam siklus II ini, guru mengambil pokok materi yakni Kesultanan Aceh Darussalam.
4. Menerapkan media Teka-Teki Silang (TTS) melalui *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Sejarah. Kemudian, guru menentukan susunan kegiatan pembelajaran dengan mendorong peserta didik untuk melakukan pembelajaran kelompok. Pada kegiatan ini peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok dimana dalam diskusi ini peserta didik berusaha bersaing dengan kelompok lain untuk menyelesaikan jawaban dari Teka-Teki Silang yang telah ditentukan tersebut.



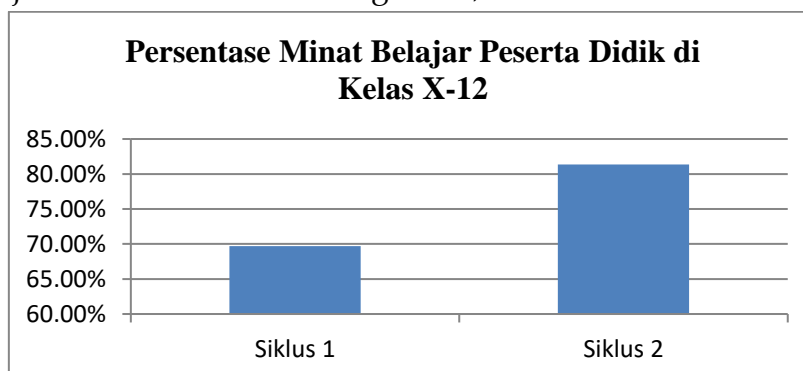


**Gambar 2.**  
**Peserta didik mengerjakan soal Teka-Teki Silang**

**Tabel 1.**  
**Hasil peningkatan Minat Belajar peserta didik di kelas X-12**

Keterangan	Siklus 1	Siklus 2
Skor	69,72%	81,38%

Setelah menerapkan pembelajaran dengan media Teka-Teki Silang ini, guru memberikan angket kepada peserta didik untuk mengukur minat pembelajaran peserta didik, sebagai alat pembanding terhadap pelaksanaan pembelajaran konvensional seperti pada siklus 1. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan penerapan media Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah di kelas X-12, dalam upaya meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik telah menunjukkan hasil yang optimal, dimana peserta didik menunjukkan perubahan keadaan ke arah yang lebih baik. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik, minat peserta didik menunjukkan hasil 81,38 % dimana pada sebelumnya menunjukkan hasil 69,72 %. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah di kelas X-12 meningkat 11,66 %.



**Gambar 3.**  
**Grafik Persentase Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik di Kelas X-12**



Begitu juga dengan keaktifan peserta didik, dimana setelah penerapan media Teka-Teki Silang dalam pembelajaran Sejarah, peserta didik merasa antusias dan interaktif selama mengikuti pembelajaran. Hasil ini didapatkan berdasarkan lembar pengamatan atau hasil observasi selama proses pembelajaran dengan media Teka-Teki Silang dilaksanakan. Observasi pengamatan keaktifan belajar peserta didik dikategorikan dalam keaktifan mendengarkan, keaktifan berbicara, keaktifan menulis, dan keaktifan gerak serta keaktifan emosional.

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik di kelas X-12 dilihat melalui sikap dan perilaku yang ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dengan baik (keaktifan mendengarkan), peserta didik mampu berpartisipasi dan bekerjasama dalam kegiatan diskusi kelompok (keaktifan berbicara), peserta didik mampu membuat rangkuman catatan materi dengan jelas (keaktifan menulis), peserta didik mampu melakukan permainan Teka-Teki Silang dengan strategi yang baik secara berkelompok (keaktifan gerak), serta peserta didik merasa semangat dan antusias dalam pembelajaran dan mengikuti permainan dengan sikap dan perasaan menyenangkan (keaktifan emosional).

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Teka-Teki Silang pada mata pelajaran Sejarah di kelas X-12 SMA Negeri 3 Medan dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian minat belajar peserta didik mengalami peningkatan 11,66 % dari 69,72 % menjadi 81,38%. Hal ini sejalan dengan meningkatnya keaktifan belajar. Peningkatan keaktifan belajar peserta didik di kelas X-12 dilihat melalui sikap dan perilaku yang ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dengan baik (keaktifan mendengarkan), peserta didik mampu berpartisipasi dan bekerjasama dalam kegiatan diskusi kelompok (keaktifan berbicara), peserta didik mampu membuat rangkuman catatan materi dengan jelas (keaktifan menulis), peserta didik mampu melakukan permainan Teka-Teki Silang dengan strategi yang baik secara berkelompok (keaktifan gerak), serta peserta didik merasa semangat dan antusias dalam pembelajaran dan mengikuti permainan dengan sikap dan perasaan menyenangkan (keaktifan emosional). Dalam hal ini berarti penerapan media Teka-Teki Silang (TTS) dalam pembelajaran sejarah melalui model *Teams*

*Games Tournament* (TGT) dapat memberi rangsangan dan stimulus yang baik untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pembentukan kelompok atau tim dalam game ini mendorong keaktifan untuk bisa bekerjasama secara cepat karena harus bersaing dengan kelompok lain. Dengan demikian, penerapan media ini juga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dalam berpikir kritis bagi peserta didik. Selain itu, media ini juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga tidak monoton dan membosankan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Affifah, dkk. Penerapan Model Pembelajaran *Koopeartif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Teka-Teki silang (TTS) Untuk meningkatkan Keaktifan Siswa SMK Negeri 6 Surakarta pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis Tahun Pelajaran 2018/2019. BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi Vol.5 No. 1. Universitas Sebelas Maret.
- Anitah, Sri.2012. Media Pembelajaran. Surakarta:Yuma Pustaka.
- Arifin, Moh, dkk. 2021. Penerapan media game Teka-Teki Silang melalui TGT (*Teams Games Tournament*) dalam mata pelajaran Sejarah Manusia Purba untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas X PM di SMK Trunojoyo Jember Tahun Ajaran 2019/2020. Jurnal. Universitas PGRI Argopuro Jember.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Djamarah, S.B, dan Aswan Z. 2010 . Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isjoni. 2013. Pembelajaran Kooperatif. Bandung: Pustaka Belajar.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Indeks.
- Pardamean, M. (2015). Play With Smart: Temukan Permainan yang Bisa Merangsang Kreativitas, Inisiatif dan Imajinasi. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Priansa, Donni. 2014. Kinerja dan Profesionalisme Guru. Bandung: CV Alfabeta.
- Rifai, Muhammad. 2016. Sejarah Pendidikan Nasional Dari Masa Klasik Hingga Modern. Jakarta : Ar-Ruzz Media.
- Siswoyo, D., dkk. (2013). Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2005. Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik (Alih bahasa: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media.

- Tambunan, Janwar. 2016. Pengantar Pendidikan. Medan: Universitas HKBP Nomensen.
- Thobroni & Fairuzul Mumtaz. 2011. Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Ulfiah, Zakiah, dkk. 2023. Penerapan Permainan Edukatif Teka-Teki Silang dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru Bandung, Indonesia.
- Undang-undang No.20 tahun 2003 Diakses pada tanggal 2 April 2024 dari [https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU\\_2003\\_No\\_20\\_-\\_Sistem\\_Pendidikan\\_Nasional.pdf](https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_-_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf)