

Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD

Mitha Ayu Mawardhani¹, Anggra Lita Sandra Dewi², Endang Wahyu Andjariani³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sidoarjo

Article Info	ABSTRACT
Article history: Diterima : Terbit :	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang dialami siswa yang mudah bosan dan kesulitan memahami ketika guru menyampaikan materi. Sehingga pembelajaran melalui sarana bermain memungkinkan siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya penggunaan media. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi hasil belajar siswa dalam penggunaan bahan pembelajaran crossword puzzle. (2) mengetahui jawaban siswa ketika menggunakan teka-teki silang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif, maka penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest control group design. materi yang dipelajari terkait peristiwa nasional seputar proklamasi kemerdekaan RI yang melibatkan 40 siswa yang di bagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengumpulan data menggunakan tes pembelajaran (pendahuluan dan akhir), rata-rata skor awal yang diperoleh kelas kontrol adalah 53,00 dan skor akhir mencapai 71,50, pada kelas eksperimen skor rata-rata awal adalah 58,75 dan skor akhir adalah 82,25. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol, hal ini disebabkan adanya pengaruh penggunaan alat peraga crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa. Selain rata-rata skor respon siswa diperoleh 18,8 dengan proporsi 94%, respon siswa terhadap penggunaan materi pembelajaran Crossword Puzzle pada materi peristiwa nasional seputar proklamasi kemerdekaan RI sudah sangat baik, sehingga materi pembelajaran Crossword Puzzle telah menjadi media yang mudah digunakan, mudah dipahami, menyenangkan dan sangat menarik.
Keywords: Media Pembelajaran, Crossword Puzzle, Hasil Belajar,	
Article Info	Abstract
Article history: Diterima : Terbit :	<i>This research is motivated by problems experienced by students who are easily bored and have difficulty understanding when the teacher delivers the material. So that learning through play allows students to more quickly understand the material presented by the teacher. Based on the results of observations, the problem found is the lack of media use. This study aims to: (1) identify an increase in student learning outcomes in the use of crossword puzzle learning materials. (2) knowing students' answers when using crossword puzzles. The type of research used is quantitative, so this research uses a pretest-posttest control group design. the material studied was related to national events surrounding the proclamation of Indonesian independence which involved 40 students who were divided into 2 groups, namely the control class and the experimental class. Data collection used learning tests (preliminary and final), the average initial score obtained by the control class was 53.00 and the final score reached 71.50, in the experimental class the initial average score was 58.75 and the final score was 82. 25. Thus it can be concluded that the learning outcomes of the experimental class are better than the control class, this is due to the influence of the use of crossword puzzles on student learning outcomes. In addition to the average student response score obtained 18.8 with a proportion of 94%, student responses to the use of Crossword Puzzle learning materials at the time of the national event on the proclamation of RI independence were very good, so that Crossword Puzzle learning materials became media that was easy to use, easy to understand, fun and very interesting.</i>
	<i>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</i>



Corresponding Author:**Mitha Ayu Mawardhani**

STKIP PGRI SIDOARJO

Email : mithaayumawardhani@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal penting setiap individu dalam menjalankan kehidupannya agar mampu menyesuaikan dan beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin canggih dan banyak pembaharuan di dalamnya. Menurut Anggralita (2019 : 54) Pendidikan ialah proses secara sadar yang telah direncanakan untuk membantu dalam mengembangkan potensi peserta didik menjadi individu dari tidak tahun menjadi tahu, jadi tidak bisa menjadi bisa. Sehingga pendidikan dikatakan sebagai kebutuhan pokok manusia adapun aturan yang membahas mengenai definisi pendidikan yakni termuat dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang secara luas mampu diartikan sebagai upaya kesadaran yang direncanakan dalam perwujudan proses belajar mengajar siswa yang mempunyai tujuan untuk pengembangan potensi diri agar mampu memperoleh pengetahuan, wawasan, serta pengalaman untuk memunculkan berbagai ide atau gagasan dengan kreativitas dan inovatif yang tinggi dalam membangun kehidupan bermasyarakat. Maka di dalam Pendidikan mempunyai peranan penting dan menjadi pondasi utama sebuah negara dalam meningkatkan kualitas atau mutu yang diinginkan untuk memberikan kemajuan yang signifikan dalam konteks berbangsa dan bernegara melalui kerjasama seluruh individu guna terlibat dalam proses mencapai tujuan khususnya untuk pengajar.

Menurut Anggralita (2017 : 2) guru mempunyai peranan utama dalam keterlibatannya yang dilakukan di ruang lingkup proses belajar mengajar, karena sebuah kemajuan dan peningkatan bergantung dari kinerja pengajar untuk memberikan arahan dan bimbingannya terhadap siswa. Hal tersebut menjadikan faktor utama dalam memperbaiki dan membenahi permasalahan pendidikan yang dirasa mengalami penurunan, karena harus adanya terobosan dan pembaharuan baru agar seorang pengajar mampu mewujudkan tujuan dan capaian yang diinginkan untuk memajukan pendidikan melalui ide dan gagasan yang kreatif serta efektif. Penggunaan model pembelajaran kreatif inovatif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Model pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat efektif, sehingga siswa dengan mudah menerima materi yang

disampaikan. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien Rayandra Asyhar (2012 : 57).

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar melalui usaha sadar yang diterapkan secara konsisten dan mengarah pada perubahan yang positif. Inilah yang disebut dengan proses belajar. Oleh karena itu, semua guru dituntut untuk menjadi panutan dalam mencapai mutu pendidikan di sekolah, salah satunya dengan meningkatkan proses belajar mengajar dan menggunakan fasilitas yang ada di sekolah, menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu. dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Dewi (2017). Pada akhirnya, proses pembelajaran adalah perolehan hasil belajar siswa. Semua hasil belajar ini merupakan hasil dari pengasuhan perilaku dan interaksi belajar. Dari sudut pandang guru, praktik pendidikan diakhiri dengan proses penilaian hasil belajar, sedangkan dari sudut pandang siswa, hasil belajar merupakan akhir dari penggalan proses pembelajaran. Ada tiga jenis hasil belajar: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa, ranah afektif berkaitan dengan nilai dan sikap siswa, dan ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan siswa. Dimiyati (2009).

Dari uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar.” Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Hasil Belajar dan Respon siswa dengan menggunakan Media Pembelajaran Crossword Puzzle? ”Dari masalah umum tersebut maka dapat dijabarkan menjadi rumusan masalah khusus yang disajikan sebagai berikut: (1) Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar kelas V ? (2) Bagaimana respon siswa terhadap Media Pembelajaran Crosswords Puzzle? Apakah terdapat pengaruh hasil belajar dan respon siswa yang menyenangkan antara peserta didik yang diajar dan tidak diajar dengan menggunakan Media Crossword Puzzle ?

Media *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf huruf yang terbentuk sebuah kata berdasarkan pertanyaan yang diberikan. Khalilullah (2012:23). Media ini sangat sederhana untuk diajarkan ketika pembelajaran berlangsung sehingga yang paling menarik dari media ini dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta sifat bersaing sehingga dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju ke depan kelas. Sesuai dengan pengamatan dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 Januari 2022 terhadap kegiatan proses

belajar dikelas V dengan murid sejumlah 20 nilai rata rata siswa dibawah standar KKM yakni 67. sedangkan standar KKM pada pembelajaran kelas V yaitu 75, sehingga berdasarkan pengamatan masalah yang dialami oleh murid kelas 5 ialah proses belajar masih berpusat kepada guru bukan berpusat kepada siswa.

Dengan demikian dari kebutuhan pembelajaran mengenai media maka peneliti memiliki ide untuk membuat media Crossword Puzzle yang kreatif dan menarik dan isi dari media tersebut berupa materi pembelajaran, latihan latihan soal, serta terdapat permainan yang menyenangkan yang dapat melibatkan siswa secara langsung maju ke depan kelas

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen berupa *pretest-posttest control group design*. Penelitian dengan menggunakan eksperimen terlebih dahulu prettes (tes awal) untuk menilai kemampuan peserta sebelumnya. Kemudian setelah perlakuan dilakukan poster untuk menilai sejauh mana kemampuan peserta telah ditreatmen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *crossword puzzle*. Berikut tabel pretest-posttest control grup design :

Tabel 2.1 Desain Penelitian Control Group Design.

Grup	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel dengan menggunakan purposive (Purposive Sampling). Purposive Sampling adalah teknik pengambilan data sesuai dengan tujuan yang dicapai oleh peneliti. Kelompok sampel penelitian ini merupakan populasi yang menjadi responden, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.2 Sampel Penelitian

No.	Populasi	Jumlah Kelas	Sampel	Jumlah Siswa
1	A	1	Eksperimen	20
2	B	1	Kontrol	20

Penelitian ini untuk menguji instrumen menggunakan Pretest dan posttest. Pre-test dilakukan sebelum menggunakan media crossword puzzle dan post-test dilakukan setelah menggunakan media crossword puzzle. Tes ini untuk mengukur kemampuan belajar siswa

dengan menggunakan media teka-teki silang. Tes ini dilakukan berdasarkan materi yang diberikan selama penelitian ini berlangsung berdasarkan rumusan indikator pembelajaran.

Penelitian ini untuk mengukur normalitas data dengan menggunakan rumus uji normalitas Kolmogrov Smirnov dengan syarat apabila nilai $\text{sig} > 0,05$, maka berdistribusi normal. Kemudian apabila sudah berdistribusi normal, maka selanjutnya menguji homogenitas untuk mengukuri kesamaan pada sampel. Rumus uji homogenitas adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varian tertinggi}}{\text{varian terendah}}$$

$$\text{Varian } (SD^2) = \frac{\sum X^2 - \frac{\sum X^2}{N}}{N - 1}$$

Keterangan :

F : Nilai F Hitung

Varian Tertinggi : Nilai Standart Deviasi Tertinggi

Varian Terendah : Nilai Standart Deviasi Terendah

SD : Standart Deviasi

$\sum X^2$: Jumlah semua deviasi setelah di kuadratkan

N : Jumlah Data

Setelah dilakukan uji normalisasi dan homogenitas selanjutnya menguji hipotesis dengan pendekatan eksperimen.

Analisis hasil angket respon siswa diperoleh dari angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Crossword Puzzle yang selanjutnya akan di hitung menggunakan deskriptif kuantitatif, yaitu menghitung proporsi password yang diberikan. Pernyataan ini didasarkan pada respon siswa jika siswa menjawab “Ya” yang berarti bernilai (1) dan bernilai (0) jika siswa menjawab “Tidak”. Rumus persentase respon siswa dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Pr = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Pr : Persentase respon siswa

A : Proporsi siswa yang memilih Ya atau Tidak

N : Jumlah siswa yang mengisi angket

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di kelas 5 MI – Az Zahra yang terbagi menjadi 2 grup yakni 20 siswa kelas control dan 20 siswa kelas eksperimen. Pada penelitian ini materi yang terkait “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia”. Hasil belajar siswa pretest kelas control dengan jumlah 20 siswa memperoleh hasil rata-rata 53.00 dengan standart deviasi 12.29035, sedangkan untuk hasil posttest kelas control rata-rata 71.50 dengan standart deviasi 6.90156. untuk kelas eksperimen mendapat nilai pretest rata-rata 58.75 dengan standar deviasi 11.90699 sedangkan hasil nilai posttest kelas eksperimen memperoleh nilai 82.25 dengan standart deviasi 6.78136. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas control dan kelas eksperimen sama-sama meningkat namun pada kelas control belum bisa mencapai nilai KKM yang telah ditentukan.

Angket merupakan respon siswa digunakan untuk mengukur ketertarikan siswa terhadap penggunaan media Crossword Puzzle pada pembelajaran. Apabila presentase respon siswa positif lebih besar dibandingkan presentase negatif siswa dengan total skor 18,8 dengan persentase 94% maka dapat disimpulkan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Sangat Baik. Berikut hasil deskriptif kemampuan siswa di kelas eksperimen dan kontrol pada nilai pretest dan posttest.

Tabel 3.1 Output SPSS Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Kelas Kontrol	20	35.00	75.00	53.0000	12.29035
Pretest Kelas Eksperimen	20	45.00	75.00	58.7500	11.90699
Post-test Kelas Kontrol	20	60.00	80.00	71.5000	6.90156
Posttest Kelas Eksperimen	20	70.00	90.00	82.2500	6.78136
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan deskripsi statistik di atas hasil Pretest siswa pada kelompok kontrol nilai rata-rata 53.00 dengan standart deviasi 12.29035 nilai minimum 35.00, maksimum 75.00, dan pada hasil posttest kelompok eksperimen hasil rata-rata 71.50 dengan standart deviasi 6.90156 nilai minimum 60.00, dan nilai maksimum 80.00. Sedangkan hasil Pretest kelompok eksperimen mempunyai rata-rata 58.75 dengan standar deviasi 11.90699 nilai minimum 45.00, nilai maksimum 75.00, dan hasil posttest kelompok eksperimen 82.25 nilai minimum 70.00, nilai

maksimal 90.00 dengan standart deviasi 6.78136. Dapat disimpulkan. Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan, namun pada kelas kontrol belum mencapai standart KKM yang telah ditetapkan.

Tabel 3.2 Output Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stati stic	df	Sig.	Stati stic	df	Sig.
Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol	.257	20	.001	.871	20	.012
Posttest Kelas Kontrol	.244	20	.003	.881	20	.018
Pretest Kelas Eksperimen	.219	20	.013	.849	20	.005
Posttest Kelas Eksperimen	.146	20	.200	.935	20	.192

Hasil uji Normalitas, nilai Sig pretest kelas control 001, dan posttest kelas control 003, sedangkan pretest kelas eksperimen 013 posttest kelas eksperimen 200 berdasarkan uji normalizer **Kolmogorov Smirnov** maupun **Shapiro Wilk** < 0,05. Nilai data tidak normal. Karena data tidak memiliki distribusi normal, maka tidak bisa dilakukan uji statistik parametrik yaitu uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. maka dapat dilanjutkan uji statistik non parametrik yaitu uji *Wilcoxon* sebagai pengganti *paired sample t-test* dan uji *Mann Whitney* sebagai pengganti uji *independent sample t-test*

Tabel 3.4 Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.062	1	12	.808
	Based on Median	.083	1	12	.778
	Based on Median and with adjusted df	.083	1	11.963	.778
	Based on trimmed mean	.076	1	12	.788

Hasil uji homogenitas , diketahui nilai Sig based on mean 0,062 > 0,05. Hal ini menunjukkan homogen.

Tabel 3.6 Statistics^a Mann Whitney

	Hasil Belajar
Mann-Whitney U	42.500
Wilcoxon W	252.500
Z	-4.298
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Berdasarkan hasil statistik nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka hipotesis diterima Dengan demikian ada perbedaan hasil belajar pada post test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Rata-rata kelompok kontrol 71,50 sedangkan rata-rata kelas eksperimen ialah 82,25, maka ada pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini penggunaan media Crossword lebih baik dibanding pembelajaran tanpa media, sehingga penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar dengan hasil di atas KKM dan hasil belajar yang signifikan.

Tabel 3.7 Output Respon Siswa

Pertanyaan	Total Skor	% Respon	Kriteria Respon Siswa
Apakah pembelajaran media Crossword Puzzle Menyenangkan	20	100	Sangat Baik
Apakah Materi Pembelajarannya sudah kalian pahami	16	80	Baik
Apakah Kalian Suka apabila guru menggunakan media crossword puzzle dalam pembelajaran	20	100	Sangat Baik
Apakah Media Croosword Puzzle Menarik?	20	100	Sangat Baik
Apakah Cara Penggunaanya Mudah	18	90	Sangat Baik
Rata-Rata	18,8	94,00	Sangat Baik

Angket untuk mengukur ketertarikan siswa terhadap penggunaan media Crossword Puzzle pada pembelajaran. Apabila presentase respon siswa positif lebih besar dibandingkan presentase negatif siswa dengan total skor 18,8 dengan persentase 94% maka dapat disimpulkan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Sangat Baik. Sehingga media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan media yang mudah digunakan, mudah dipahami, menyenangkan dan sangat menarik sehingga media ini

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil statistik nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka hipotesis diterima Dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar pada post test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Rata-rata kelompok kontrol 71,50 sedangkan rata-rata kelas eksperimen ialah 82,25, maka ada pengaruh penggunaan media Crossword Puzzle terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini penggunaan media Crossword lebih baik dibanding pembelajaran tanpa media, sehingga penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar dengan hasil di atas KKM dan hasil belajar yang signifikansi.

Angket merupakan respon siswa digunakan untuk mengukur ketertarikan siswa terhadap penggunaan media Crossword Puzzle pada saat pembelajaran jika presentase respon siswa positif lebih besar dibandingkan presentase negatif siswa dengan total skor 18,8 dengan persentase 94% maka dapat disimpulkan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Sangat Baik sehingga media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan media yang mudah digunakan, mudah dipahami, menyenangkan dan sangat menarik sehingga Media Crossword Puzzle dapat menjadi alternatif media untuk menambah variasi dalam pembelajaran.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas karunianya sehingga artikel dapat diselesaikan tepat waktu. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu dosen yang telah membimbing saya, sehingga artikel telah selesai dengan baik. Kemudian penulis ucapkan terimakasih kepada orangtua, kerabat, teman dan rekan kerja telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan seartikel ini. Namun penulis menyadari bahwa artikel jauh dari kata sempurna, sehingga dibutuhkan kritik dan saran bagi pembaca..

6. DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, E. (2018). Pengaruh penerapan strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas v di mi azizan Palembang. *Skripsi. UIN Raden Fatah*. Palembang.
- Astutik, Fidiana dan. Sri Hartini, (2014) Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Tekateki Silang) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD 3 Temulus Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2013 / 2014. *Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Surakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta.

- Dewi, AS. 2017. Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Persada : Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, STKIP PGRI Sidoarjo.Vol.1, No.1, DOI : <http://jurnal.stkipgri-sidoarjo.ac.id/>
- Dewi, AS &Mubarokah , L, (2019). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar ips materi keragaman kenampakan alam dan buatan indonesia pada siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan ELSE (Elementary School Education Journal)* vol.3 No.2 DOI : <http://dx.doi.org/10.30651/else.v3i2.3223>
- Dewi, Galuh K. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SD. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran.Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Khalilullah, M. 2012. “Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)”. *Jurnal Pemikiran Islam* Vol.37, No.1: 15-25 DOI : <http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.309>
- Mardhatillah, M., & Tanjung, HS. (2018). Pengaruh penerapan metode crossword puzzle terhadap keterampilan sosial pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia siswa kelas v sd negeri suak pandan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5 No. 2 DOI : <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/211>
- Winarsunu, Tulus. 2012. Statistik dalam Penelitian Psikologi Pendidikan. Malang:Umm Press
- Zamzani, B. Nur (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V sd negeri kalukuang kecamatan barombong kabupaten gowa. *Skrisi*. Makasar.