

IMPLEMENTASI AJARAN TAMANSISWA TRI N (*NITENI, NIROAKE, NAMBAHI*) DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG

Dwi Ismawati¹., Muhammad Rizky Maylamirsyah²., Heri Maria Zulfiati³

¹SD Negeri Godean 1, Kabupaten Sleman, Yogyakarta, Indonesia

^{2,3}Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, Indonesia

Email: ismawatismito174@gmail.com, radenmirsyah@gmail.com, heri.maria@ustjoga.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 01-Agustus-2023

Disetujui: 25-April-2024

Kata Kunci:

Keaktifan; Tri N; Teka-Teki Silang

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan keaktifan peserta didik pada muatan mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Godean 1 tahun pelajaran 2022/2023 dengan menggunakan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) berbasis ajaran Tamansiswa *Tri N* yaitu *nitenei, nirokake, nambahi*. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VB SD Negeri Godean 1 berjumlah 31. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik observasi dan rubrik dokumentasi. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto pada saat pembelajaran berlangsung. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) berbasis ajaran Tamansiswa *Tri N* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini tercermin dalam pelaksanaan pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dan mengeksplorasi diri. siswa memperoleh pengalaman langsung dan bermakna.

Abstract: This study aims to increase the activity of students in social studies class V SD Negeri Godean 1 2022/2023 learning media by using learning media Crossword Puzzles (TTS) based on Tamansiswa *Tri N* teachings, namely *nitenei, nirokake, nambahi*. This type of research is a qualitative descriptive research. This research was conducted in May 2023. The research subjects were 31 students in class VB SD Negeri Godean 1. Data collection techniques used included observation techniques and documentation rubrics. Documentation was carried out by taking photos during the lesson. Research data were analyzed by descriptive qualitative. The results of the study show that the use of *Tri N*-based crossword puzzles (TTS) learning media can increase student activity. This is reflected in the implementation of learning that encourages students to be active and explore themselves. students gain direct and meaningful experience.



Crossref



This is an open access article under the **BY-SA** license

A. LATAR BELAKANG

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia (Baihaqi Rifqi, 2021). Oleh karena itu, kita seharusnya bias menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis seta memiliki sikap akhlak yang baik (Bili et al., 2023). Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia (Ab Marisyah1, Firman2, 2019).

Pendidikan merupakan salah satu hal yang berperan penting dalam kehidupan setiap insan dan siapa pun berhak mendapatkan pendidikan dengan layak (Khasanah, 2022). Secara umum, pendidikan dapat diartikan sebagai proses dalam mengembangkan diri masing-masing individu agar dapat hidup dan melangsungkan kehidupannya (Alpian et al., 2019). Definisi pendidikan dalam arti luas adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hidup di semua tempat dan situasi yang berefek positif bagi pertumbuhan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan berdampak besar bagi suatu individu supaya dapat bertahan hidup dengan menciptakan interaksi yang baik pada sesama sehingga apa yang dibutuhkan dapat dengan mudah terpenuhi (Marwah et al., 2018).

Pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok manusia yang diteruskan dari suatu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, serta penelitian (Sebayang & Rajagukguk, 2019). Pendidikan begitu penting dan bermanfaat karena seseorang yang berpendidikan akan memiliki kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, kekuatan spiritual, serta keterampilan yang berguna baik bagi diri sendiri maupun masyarakat (Kenedi & Muhsam, 2023). Menurut Hamalik (dalam Rahma, 2017), pendidikan berfungsi untuk menyiapkan peserta didik yang artinya bahwa pada dasarnya peserta didik belum siap, tetapi perlu disiapkan, dan sedang menyiapkan dirinya sendiri.

IPS adalah Pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik khususnya ditingkat dasar dan menengah (Sujana, Bagus, & Surya, 2017). Sebagaimana yang dijelaskan Setiawati T (2019) dalam (Agustin et al., 2022) bahwa IPS perpaduan dan berbagai disiplin ilmu ilmu sosial yang membahas tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi isu-isu sosial. Jadi, IPS adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang ilmu sosial serta kegiatan manusia, siswa belajar IPS supaya dapat hidup di masyarakat dengan ilmu sosial yang telah dipelajarinya di sekolah serta siswa dapat memiliki kepekaan akan masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Oleh karena itu, IPS merupakan suatu ilmu yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa di sekolah terutama di Sekolah Dasar. Sebagaimana telah dipaparkan menurut Etin Solehatin dan Raharjo (2009) dalam (Magee et al., 2017) tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya.

IPS merupakan suatu kajian yang berhubungan dengan kehidupan sosial kemasyarakatan beserta lingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan pembentukan para pelaku sosial (Handayana et al., 2020). Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya (Wahyuningsih, 2021). Pendidikan IPS merupakan interdisiplin ilmu yang mengkaji suatu isu dalam masyarakat yang dilihat dari berbagai perspektif ilmu sosial. (Hilmi, 2017). Pendidikan IPS perlu diberikan kepada siswa sekolah dasar agar dapat mengenal kehidupan lingkungan dan masyarakat yang didukung oleh berbagai media pembelajaran ataupun secara nyata melalui kehidupan sehari-hari (Jumriani et al., 2021). IPS di tingkat SD menggunakan pendekatan terpadu dalam penyampaian materi pembelajaran. Melalui mata pelajaran IPS, siswa dibimbing untuk dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab, cinta damai, dan demokratis (Rahma, 2017).

Teka-teki silang adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun (Said, dkk, 2015). Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainannya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk (Khalilullah, M. 2012). Mengisi teka-teki silang memang sangat menyenangkan, teka-teki silang berguna untuk mengingat kosakata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Sejalan dengan hal tersebut, (Setiawan, n.d.) mengemukakan teka-teki silang adalah permainan yang mengisi kotak-kotak kosong yang sudah disediakan, biasanya kotak-kotak yang transparan. Permainan ini untuk mengasah otak agar lebih berkonsentrasi dalam mengingat, teka-teki silang ini terdiri dari sekumpulan kotak-kotak transparan, dan ada dua jalur yaitu vertikal dan horizontal yang nantinya akan diisi sesuai pertanyaan yang telah disediakan (Pramesti, 2015).

Teka-teki silang adalah jenis permainan yang memiliki nilai edukasi (Mulfiani & Ismet, 2020). Teka-teki silang (TTS) merupakan permainan klasik yang dapat berpengaruh pada kemampuan pengetahuan dan otak (Lakoro et al., 2020). Teka-teki silang merupakan sarana yang berguna untuk meninjau ulang serta mampu membantu peserta didik dalam mengingat materi yang sudah disampaikan pendidik (Agustin et al., 2022). Penggunaan media TTS menjadikan peserta didik termotivasi dan bergairah mempelajari kosakata yang dapat merangsang daya nalarnya untuk memahami materi sehingga dapat mudah diingat dan menjadi pengetahuan yang sangat berkesan serta tidak mudah dilupakan sebagai sebuah pengalaman belajar (Yulianti & Andriyanto, 2021). Permainan ini dapat meningkatkan keaktifan siswa karena siswa akan mencari berbagai informasi agar pertanyaan-pertanyaan dalam teka-teki silang dapat terjawab. Selain itu, metode belajar dengan teka-teki silang dapat menumbuhkan kepercayaan diri dan semangat belajar, meningkatkan kreativitas, menggali potensi yang dimiliki siswa, serta menciptakan pembelajaran yang lebih berarti dan siswa memiliki sifat kompetitif.

Kelebihan Teka Teki Silang (Rosyidah, Lyna, 2012) yaitu: (1) Siswa lebih mudah untuk diajak selalu aktif dalam mengkoordinasikan keterampilan tangan, mata dan kecepatan berpikir secara bersamaan. (2) Bermanfaat untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata, tangan, nalar dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses penransferan pengetahuan kepada para siswa. (3) Memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. (4) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat siswa belajar berkonsentrasi. (5) Dapat menghilangkan rasa bosan karena mereka harus berpikir tentang jawaban sampai selesai. (4) Dapat melatih logika. Kelebihan Teka Teki Silang (Suciyanto, Andi Dwi, 2013) yaitu (1) Mengajak siswa untuk belajar berdiskusi

yang menyenangkan (*Stimulating Discussion*). (2) Mengajak siswa untuk belajar kelompok (*Colaborative Learning*). (3) Mengajak siswa untuk belajar dengan sebaya atau teman satu kelas (*Perr Teaching*). (4) Mengajak siswa untuk belajar mandiri (*Independent Learning*).

Proses pembelajaran yang baik bagi siswa harus memberikan aktivitas belajar yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa, proses pembelajaran yang diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi dapat membuat siswa terbiasa hanya menimbun informasi tanpa memaknai informasi yang diperoleh. Teori belajar bermakna dari Ausubel menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna apabila suatu proses belajar yang menghubungkan antara informasi baru dan pengetahuan yang relevan yang diperoleh dari pengalaman pembelajar dan pembelajaran akan bermakna ketika guru mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan apa yang siswa telah ketahui sebelumnya sehingga proses pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa (Hendi et al., 2020; Syofiani et al., 2019). Salah satu mata pelajaran yang memerlukan aktivitas belajar melalui pengaitan informasi baru dengan konsep relevan yang telah dipelajari dan diingat siswa adalah IPS (Amiruddin & Djuhan, 2021; Astutik & Suprijono, 2021). Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Krismon et al., 2020; Santika et al., 2019). Untuk mempermudah tujuan pembelajaran yang dimaksud, seorang guru memerlukan sebuah alat agar mempermudah proses transfer ilmu antara guru dan siswa (Fairuz et al., 2020; Pradipta & Wiarta, 2021). Alat yang digunakan untuk mempermudah kegiatan tersebut berupa media pembelajaran. Media merupakan salah satu peran penting dalam proses belajar mengajar dikelas (Nazhiroh et al., 2021; Riyanto et al., 2020). Guru harus lebih pandai dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif serta bervariasi. Penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan serta saat membantu siswa dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan media yang telah ada, dibutuhkan media baru yang edukatif dan interaktif untuk menunjang minat siswa dalam proses pembelajaran terutama pada muatan materi IPS. Dengan tersedianya media pembelajaran yang sesuai, maka diharapkan kegiatan pembelajaran lebih aktif serta tidak membosankan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, adapun solusi yang dapat diberikan yaitu dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang bersifat interaktif seperti salah satunya yaitu media pembelajaran teka-teki silang. Media pembelajaran teka-teki silang interaktif merupakan media pembelajaran yang unik yang menggabungkan dua media yaitu media teka-teki silang dan media teks bersuara yang dibuat dengan tujuan menarik perhatian orang dari berbagai kalangan khususnya pada kalangan anak-anak (Septiana et al., 2018; Widyatama et al., 2022). Media teka-teki silang interaktif pada muatan IPS dapat menjadikan siswa aktif dalam proses belajar mengajar karena mengandung unsur permainan yang diasumsikan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan (Amalia & Hidayat, 2018; Arsita & Rozi, 2022). Media dikatakan interaktif maksudnya adalah sebuah media yang dapat digunakan menyampaikan suatu informasi atau sebuah materi pembelajaran kepada siswa agar lebih efektif dan efisien (Lieung et al., 2021; Oktavian & Aldya, 2020). Media yang interaktif membuat siswa mendapatkan secara langsung umpan balik yang ada sehingga media yang dikembangkan bersifat dua arah. Media teka-teki silang interaktif ini efektif jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga suatu kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara optimal, siswa menjadi lebih aktif, serta dapat membangun rasa ingin tahu siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif yaitu suatu rumusan masalah yang memandu peneliti untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam. Penelitian ini juga dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang jelas, objektif, sistematis, dan cermat mengenai fakta-fakta yang diperoleh. Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Lexy. J. Meleong, pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif berfokus pada fenomena sosial, pemberian suara pada perasaan dan persepsi dari partisipan di bawah studi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Godean 1 tahun pelajaran 2022/2023. Lokasi penelitian dilakukan di lingkungan sekolah, di dalam dan luar ruangan SD Negeri Godean 1 untuk membelajarkan tema Benda-benda di Sekitar Kita muatan mata pelajaran IPS materi karakteristik geografis Indonesia dan peran ekonomi untuk kesejahteraan masyarakat. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan ketika pembelajaran berlangsung, wawancara siswa, wawancara dengan guru, dan dokumentasi proses sampai hasil. Kegiatan ini bertujuan untuk mengimplementasikan ajaran Tamansiswa Tri N yaitu *niteni*, *nirokake*, dan *nambahi* menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) di SD Negeri Godean 1.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian peningkatan keaktifan siswa melalui implementasi ajaran Tri N (*niteni, nirokake, nambahi*) pada pembelajaran IPS kelas lima di SD Negeri Godean1 dilaksanakan melalui enam langkah model pembelajaran kooperatif tipe Group Investigation (GI) (Yuniharto & Susanti, 2019):

1. Langkah pertama dalam sintaks GI yaitu mengidentifikasi pembahasan materi tema tujuh Peristiwa dalam Kehidupan dengan muatan mata pelajaran IPS dengan kompetensi dasar mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Siswa diberikan penjelasan tentang factor yang mempengaruhi penjelajahan samudra maupun pergerakan melawan penjajahan di Indonesia. Alasan peneliti memilih menggunakan media teka-teki silang karena selama semester satu sebelumnya belum pernah menggunakan media teka-teki silang untuk pembelajaran. Guru lebih mudah dalam membuat contohnya dengan proses sistem online dan langsung terlihat soal atau pertanyaan berikut jawabannya. Contoh ini digunakan sebagai alat peraga untuk menjelaskan kepada siswa cara membuat teka-teki silang. Alat yang digunakan juga cukup mudah disediakan oleh sekolah yaitu kertas HVS sedang pensil atau ballpoint siswa membawa sendiri. Masih pada sintaks pertama, siswa juga dikelompokkan menjadi lima belas kelompok kecil yang terdiri dari dua sampai tiga siswa. Tentunya peneliti mengedepankan prinsip heterogenitas dalam pengelompokan siswa yaitu dari kemampuan kognitif, keterampilan dan jenis kelamin.
2. Tahap kedua yaitu peneliti membimbing siswa dalam menyusun kegiatan belajar. Sebelum hari pelaksanaan pembuatan teka-teki silang muatan mata pelajaran IPS, faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, peneliti melakukan pengarahan terhadap siswa terkait apa saja yang hendak mereka lakukan. Berdasarkan diskusi pengarahan, maka disimpulkan beberapa hal, yaitu yang pertama siswa memperhatikan penjelasan guru, dalam Bahasa Jawa dan ajaran tamansiswa disebut *niteni*; setelah memperhatikan penjelasan maka siswa diminta menirukan cara membuat teka-teki silang sesuai tema tujuh kelas lima materi muatan mata pelajaran IPS yang sudah disediakan atau disebut *nirokake*; selanjutnya siswa diminta membuat teka-teki silang sesuai kreatifitas masing-masing kelompok kecil atau *nambahi* dari yang sudah dicontohkan oleh peneliti.
3. Tahap ketiga yaitu siswa dalam kelompok besarnya melakukan pengamatan dan mendengarkan penjelasan. Peneliti akan memperagakan cara membuat teka-teki silang kemudian mempersilakan siswa menirukannya Bersama kelompok kecil atau pasangan yang sudah terbentuk. Membutuhkan waktu yang cukup lama sekitar tiga jam dalam menyelesaikan tugas tersebut.

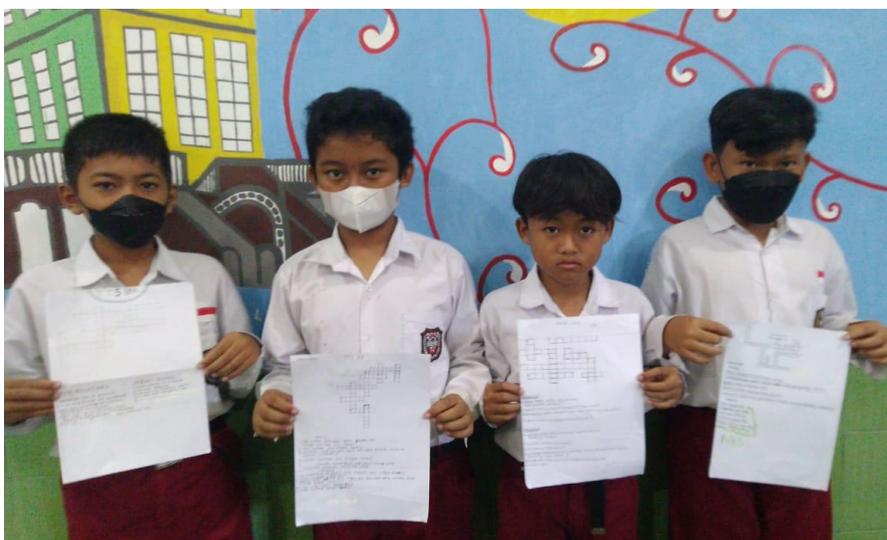


Gambar 1. Siswa *niteni* kemudian menirukan (*nirokake*) dalam membuat teka-teki silang

4. Pada tahap pembelajaran keempat, peneliti mempersilakan siswa untuk menyelesaikan tugas kelompok, berupa soal dan teka-teki silang tanpa jawabannya. Sintaks kegiatan pembelajaran kelima peneliti mempersilakan setiap kelompok kecil membawa hasil pembuatan teka-teki silang untuk dikerjakan oleh kelompok lain. Siswa diberikan waktu untuk menceritakan kesulitan yang dialami ketika membuat teka-teki silang dan mengerjakan teka-teki silang dari kelompok lain. Ada satu anak yang menceritakan bahwa teman

kelompok kecilnya tidak mau membantu dan hanya sekedar melihat saja. sedangkan kelompok lain sudah dapat bekerja sama dalam membuat soal, membuat keterkaitan jawaban untuk dibuat teka-teki silang dan membuat kunci jawabannya.

5. Sintaks terakhir yaitu peneliti mengevaluasi pemahaman siswa melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab. Pada kegiatan evaluasi guru menanyakan kepada siswa terkait proses dan hasil pembuatan teka-teki silang yang telah mereka lakukan bersama peneliti. Peneliti merasa senang saat siswa menyampaikan bahwa mereka merasa antusias dan senang dengan pembelajaran praktik membuat teka-teki silang dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS menjadi tidak membosankan. Dari hasil praktik pembuatan teka-teki silang, anak-anak menyebut kelompok lain kreatif dalam pewarnaan dan motif atau pola yang terbentuk. Mereka saling memuji secara jujur.



Gambar 2. Siswa menunjukkan hasil membuat teka-teki silang

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran IPS bagi sebagian siswa dianggap sebagai hal yang sulit, karena merasa tidak punya bakat menghafal. Namun, melalui kegiatan pembelajaran pembuatan teka-teki silang di kelas lima SD Negeri Godean 1 dengan mengimplementasikan ajaran Tamansiswa Tri N yaitu *niteni*, *nirokake*, *nambahi* melalui model pembelajaran kooperatif learning tipe group investigation (GI) memiliki banyak manfaat diantaranya: 1) siswa merasa senang belajar Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya melalui pembuatan teka-teki silang materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya karena tidak memerlukan bakat dan keahlian khusus, 2) nilai kerja sama dan gotong royong tertanam melalui proses kegiatan pembelajaran kelompok membuat teka-teki silang, 3) peran guru dalam menginovasi pembelajaran SBdP khususnya materi batik memiliki banyak manfaat dalam menumbuhkan kreatifitas dan membangun sikap kerja sama dalam melestarikan budaya daerah berupa batik.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- Agustin, S., Sumardi, & Hamdu, G. (2021). Kajian tentang keaktikan belajar siswa dengan media teka teki silang pada pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166-176. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917>
- Baihaqi Rifqi, A. (2021). PENGARUH IMPLEMENTASI ASESMEN PROJEK TERHADAP KARAKTER DAN LITERASI SAINS SISWA KELAS IV SD GUGUS 2 KECAMATAN BULELENG. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 96–102. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i1.412>
- Bili, K. D., Lasmawan, I. W., & Suastika, I. N. (2023). IMPLEMENTASI LAYANAN MEMBACA GRATIS MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 424–428. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.847>

- Handayana, I. M., Atmadja, N. B., & Maryati, T. (2020). Pengembangan media film dokumenter memanfaatkan situs monumen perjuangan bangsal dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 116-126. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3423>
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi pendidikan IPS dalam pembelajaran IPS di sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164-172. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>
- Jumriani, Syaharuddin, Witari Hadi, N. F., Mutiani, & Abbas, E. W. (2021). Telaah literatur; Komponen kurikulum IPS di sekolah dasar pada kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027-2035. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1111>
- Kenedi, & Muhsam, J. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CONNECTINGORGANIZING REFLECTING DAN EXTENDING (CORE) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V DI SDN OEBA 3 KUPANG. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 429–436. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.851>
- Khasanah, S. U. (2022). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM PERKEMBANGAN PSIKOMOTORIK PESERTA DIDIK USIA SEKOLAH DASAR*. 7.
- Lakoro, S., Eraku, S., & Yusuf, D. (2020). Pengaruh media permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Marisa. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), 32-38. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i1.4845>
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi konsep pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara dengan pendidikan Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14-26. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13336>
- Mulfiani, T. N., & Ismet, S. (2020). Efektivitas permainan teka teki silang modifikasi terhadap kemampuan membaca. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 287-291.
- Muhsam, J. 2020. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Inkuiri Terintegrasi Life Skills pada Siswa Kelas IV SD Negeri Oeba 3 Kupang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. Vol 1, No. 1, hal 14-21
- Pramesti, U. D. (2015). PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DALAM KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI TEKA-TEKI SILANG (Penelitian Tindakan di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). *Puitika*, 11(1), 82. <https://doi.org/10.25077/puitika.11.1.82--93.2015>
- Pratiwi, K. S. Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911-7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rahma, Q. (2017). Penerapan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IVB SD Negeri 24 Palembang. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.36706/jisd.v4i2.8345>
- Sebayang, S., & Rajagukguk, T. (2019). Pengaruh pendidikan, pelatihan dan motivasi kerja terhadap kinerja guru di SD dan SMP Swasta Budi Murni 3 Medan. *Jurnal Ilmu Manajemen METHONOMIX*, 2(2), 105-114.
- Wahyuningsih, F. (2021). Pengaruh media teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada muatan IPS kelas V SDN 61 Karara Kota Bima tahun pelajaran 2021/2022. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 16-29. <http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v10i1.9736>
- Wirahyuni, K. (2017). Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan ‘Balsem Plang’. *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi*, 3(1), 1-11.
- Yulianti, E., & Andriyanto. (2021). Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang IPA terpadu untuk siswa kelas VII SMPN 56 Merangin. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(2), 153-162. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.10971>
- Yuniharto, B. S., & Susanti, M. M. I. (2019). Peningkatan Minat Belajar dan Kreatifitas Siswa Kelas IIIA SDN Maguwoharjo 1 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GI Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan. *Elementary Journal*, 1 (2), 22–32. <https://doi.org/http://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/ej/article/view/499/394>