

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TEKA TEKI SILANG UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MUSIK
DI SMA KARTIKA XIX-2**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Seni Musik



Oleh

Mohammad Nizar Affandi

2006858

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN TEKA TEKI SILANG UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN
MUSIK DI SMA KARTIKA XIX-2**

MOHAMMAD NIZAR AFFANDI

NIM. 2006858

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I,



Dr. Diah Latifah, M.Pd
NIP. 196310061992022001

dan

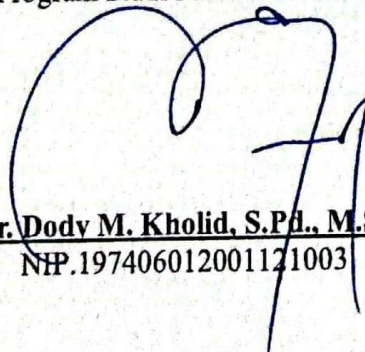
Pembimbing II,



Fensy Sella, M.Pd
NIP. 198910022019032014

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Seni Musik



Dr. Dody M. Kholid, S.Pd., M.Sn
NIP.197406012001121003

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN TEKA TEKI SILANG UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN
MUSIK DI SMA KARTIKA XIX-2**

Oleh

MOHAMMAD NIZAR AFFANDI

2006858

Skripsi yang diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni Musik
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Mohammad Nizar Affandi
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari pemilik

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penggunaan Media Permainan Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Terhadap Pembelajaran Musik di SMA Kartika XIX-2” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung 25 Juli 2024

Yang membuat Pernyataan,

Mohammad Nizar Affandi

NIM 2006858

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat siswa dalam pembelajaran musik siswa di SMA Kartika XIX-2 Bandung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan sebuah media permainan teka teki silang yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran musik setelah digunakannya media permainan teka teki silang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini melibatkan 31 siswa dari kelas X-IPA 2 yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Instrumen data yang digunakan ialah dengan menggunakan kuesioner. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan deskripsi. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, penggunaan media permainan teka teki silang ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran musik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata observasi dan kuesioner yang terus meningkat yaitu dari 4,18 dan 81,6% menjadi 4,66 dan 93,3%. Penggunaan media permainan teka teki silang dalam pembelajaran musik mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Minat Belajar, Media Permainan, Teka Teki silang, Pembelajaran Musik

ABSTRACT

This research was motivated by the low interest of students in learning music at SMA Kartika XIX-2 Bandung. To overcome this problem, researchers used a crossword puzzle game that can increase students' interest in learning. This research aims to increase students' interest in learning music after using crossword puzzle game media. The method used in this research was the Class Action Research method. This research involved 31 students from class X-IPA 2 consisting of 11 male students and 20 female students. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation studies. The data instrument used is a questionnaire. The data obtained is presented in the form of tables, graphs and descriptions. Based on the results and discussion of research, the use of crossword puzzle game media can increase students' interest in learning music, this can be seen from the average results of observations and questionnaires which continue to increase, namely from 4,18 and 81.6% to 4,66 and 93.3%. The use of crossword game media in music learning can increase students' interest in learning.

Keywords: Interest in Learning, Game Media, Crosswords, Music Learning

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur marilah kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Permainan Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Terhadap Pembelajaran Musik di SMA Kartika XIX-2”. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni Musik, Fakultas Pendidikan seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan pihak lain. Maka dari itu Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Semoga kebaikan yang dilakukan menjadi amal dan berkah.

Penulis menyadari dalam penulisan karya skripsi ini masih banyak kekurangan. Namun, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi manfaat bagi masyarakat dan penelitian selanjutnya. Dengan segala kerendahan hati, Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan karya tulis ini.

Bandung, 25 Juli 2024

Mohammad Nizar Affandi
2006858

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti panjatkan pada Allah SWT tentunya dalam menyusun skripsi ini penulis menyadari akan segala kekurangan dan kekhilafan dalam menyusunnya. Hal ini tiada lain disebabkan karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Namun demikian penulis menyadari sepenuhnya bahwa terwujudnya skripsi ini adalah berkat pertolongan Allah ﷻ serta bantuan dari berbagai pihak yang turut memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam hal ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih terutama kepada:

1. Allah Swt. karena telah memberikan rahmat dan karunianya memberikan kemudahan dalam menjalankan prosesnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
2. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Aris Affandi dan Ibunda Geni Anggraeni yang telah mendidik, membesarkan saya juga memberi bantuan baik material maupun spiritual, dan selalu memberikan do'a disetiap saat, terima kasih yang tak terhingga atas segenap curahan kasih sayang dan penuh cinta kasih yang tidak mungkin dapat dibalas dengan apapun. Semoga amal shalehnya diterima Allah ﷻ dan mendapatkan keberkahan didunia dan akhirat.
3. Orang tersayang, Muhammad Hisam Abdurrajab, Fazra Nada Nadifa, yang sudah membantu serta memberikan semangat kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dr. Phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan. yang telah memberikan kesempatan untuk penulis menempuh jenjang Pendidikan sarjana di Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Dr. Dody M. Kholid, S.Pd., M.Sn selaku Ketua Departemen Pendidikan Musik yang telah memberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Ibu Dr. Diah Latifah, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing pertama yang senantiasa intens memberikan arahan, masukan, motivasi serta bimbingan dan arahan untuk menyempurnakan skripsi ini.
7. Ibu Fensy Sella, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing kedua yang senantiasa intens memberikan arahan, masukan, motivasi serta bimbingan dan arahan untuk menyempurnakan skripsi ini.
8. Teman terbaik yang senantiasa selalu memberikan dorongan kepada penulis baik itu material maupun spiritual dalam menyusun tugas akhir ini.
9. Kepada keluarga besar Pendidikan Seni Musik 2020. Terima kasih telah memberi warna juga dinamika selama penulis berproses.
10. Kepada segenap pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, saya mengucapkan terima kasih sebesar besarnya atas bantuan telah diberikan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini hingga terselesaikan, semoga mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah ﷻ dan selalu diberikan kemudahan dalam segalanya.

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PENGESAHAN..... | i |
| LEMBAR HAK CIPTA..... | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN..... | iii |
| ABSTRAK..... | iv |
| <i>ABSTRACT</i> | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR BAGAN..... | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.5 Struktur Organisasi Skripsi..... | 5 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu..... | 6 |
| 2.2 Pembelajaran..... | 7 |
| 2.2.1 Pengertian Pembelajaran Musik..... | 7 |
| 2.3 Pembelajaran Musik..... | 8 |
| 2.3.1 Pengertian Pembelajaran Musik..... | 8 |
| 2.3.2 Manfaat Pembelajaran Musik..... | 9 |
| 2.3.3 Model Pembelajaran..... | 9 |
| 2.4 Model Pembelajaran Kooperatif..... | 10 |
| 2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif..... | 10 |

| | |
|---|-----------|
| 2.4.2 Tahapan-Tahapan Pembelajaran Kooperatif..... | 10 |
| 2.4.3 Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif..... | 11 |
| 2.5 Media Pembelajaran..... | 13 |
| 2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran..... | 13 |
| 2.5.2 Manfaat Media Pembelajaran..... | 14 |
| 2.5.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran..... | 15 |
| 2.6 Media Permainan..... | 16 |
| 2.6.1 Fungsi Media Permainan..... | 16 |
| 2.6.2 Jenis-Jenis Media Permainan..... | 17 |
| 2.6.3 Manfaat Media Permainan..... | 17 |
| 2.7 Media Teka Teki Silang..... | 17 |
| 2.7.1 Pengertian Media Teka Teki Silang..... | 17 |
| 2.8 Kognitif..... | 19 |
| 2.9 Minat Belajar..... | 19 |
| 2.9.1 Pengertian Minat Belajar..... | 19 |
| 2.9.2 Indikator Minat | 20 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 22 |
| 3.1 Desain Penelitian..... | 22 |
| 3.2 Tempat,waktu dan subjek penelitian..... | 24 |
| 3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian..... | 24 |
| 3.2.2 Partisipan Penelitian..... | 24 |
| 3.3 Teknik Analisis Data dan Pengumpulan Data..... | 25 |
| 3.3.1 Teknik Analisis Data..... | 25 |
| 3.3.2 Teknik Pengumpulan Data..... | 26 |
| 3.4 Prosedur Penelitian atau Langkah Penelitian..... | 27 |
| 3.4.1 Instrumen Peneltiain..... | 29 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN..... | 34 |
| 4.1 Temuan Penelitian..... | 34 |
| 4.1.1 Identitas Sekolah..... | 34 |
| 4.1.2 VISI MISI DAN TUJUAN SMA KARTIKA XIX-2..... | 35 |
| 4.1.3 STRUKTUR ORGANIGRAM SEKOLAH..... | 39 |
| 4.1.4 Kondisi awal pada saat sebelum digunakan nya penggunaan media | |

| | |
|--|----|
| permainan teki teki silang dan observasi awal..... | 40 |
| 4.1.5 Proses Kegiatan Pembelajaran Musik dengan Penggunaan Media Teka Teki Silang..... | 41 |
| 4.1.6 Pembelajaran Musik dengan Penggunaan Media Permainan Teka Teka Silang..... | 42 |
| 4.1.7 Hasil Setelah Penggunaan Media Permainan Teka Teki Silang dalam Pembelajaran Musik..... | 61 |
| 4.2 Pembahasan Hasil Penelitian..... | 62 |
| 4.2.1 Proses Pembelajaran Musik Dengan Penggunaan Media Permainan Teka Teki Silang..... | 63 |
| 4.2.2 Hasil Pembelajaran Musik Dengan Penggunaan Media Permainan Teka Teki Silang..... | 66 |
| BAB V KESIMPULAN,IMPLIKASI DAN SARAN..... | 68 |
| 5.1 KESIMPULAN..... | 68 |
| 5.2 IMPLIKASI..... | 69 |
| 5.3 REKOMENDASI..... | 69 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 70 |
| LAMPIRAN..... | 74 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Daftar siswa..... | 24 |
| Tabel 3.2 Lembar observasi | 29 |
| Tabel 3.3 Kriteria skor rata-rata aktivitas siswa..... | 32 |
| Tabel 3.4 Lembar kuesioner minat belajar..... | 32 |
| Tabel 3.5 Kriteria skor rata-rata minat belajar siswa | 33 |
| Tabel 4.1 Hasil Observasi Siklus I..... | 50 |
| Tabel 4.2 Hasil Angket Siklus I..... | 52 |
| Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus II..... | 58 |
| Tabel 4.4 Hasil Angket Siklus II | 60 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan kelas..... | 23 |
| Gambar 3.2 SMA Kartika XIX-2 | 24 |
| Gambar 4.1 Dokumentasi Kegiatan Awal | 45 |
| Gambar 4.2 Dokumentasi Kegiatan Akhir | 46 |
| Gambar 4.3 Penggunaan Media Permainan Teka Teki Silang | 48 |
| Gambar 4.4 Penggunaan Media Permainan Teka Teki Silang | 55 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|---|----|
| Bagan 4.1 Siklus I media permainan teka teki silang..... | 42 |
| Bagan 4.2 Siklus II media permainan teka teki silang..... | 53 |
| Bagan 4.3 Diagram Hasil Observasi | 66 |
| Bagan 4.4 Diagram Hasil Angket..... | 67 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 SK Skripsi..... | 75 |
| Lampiran 2 Surat Pengantar Penelitian..... | 77 |
| Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian dari Sekolah | 78 |
| Lampiran 4 Sampel Kuesioner..... | 79 |
| Lampiran 5 Contoh Permainan Teka Teki Silang | 82 |
| Lampiran 6 RPP Siklus I..... | 84 |
| Lampiran 7 RPP Siklus II..... | 90 |
| Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian..... | 96 |

DAFTAR PUSTAKA

- Ariwibowo, E. K. (2002). Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran, 2014*, 1–11.
- Arsyad, A. (2006). Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chandra, A. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Jurnal Edukasi Elektro, 1*(1), 92–98. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.15121>
- Djaali, 2013. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ekawarna. (2013). Penelitian Tidakan Kelas. *Referensi (GP Press Group), April*, 202.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 8*(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business, 1*(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat, 2*(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Jamalus. 1988. Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik. Jakarta: Depdikbud.
- Komalasari, Kokom. (2010). Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Bandung: Refika Aditama.
- Kurniawan, M. R., & Rahman, Y. A. (2019). TEORI BELAJAR KOGNITIF Membedah Psikologi Belajar Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan Islam, 3*(2), 1–10.
- Khobir, A. (2009). UPAYA MENDIDIK ANAK MELLUI PERMAINAN EDUKATIF. *Forum Tarbiyah*.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 3*(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Lestari, P. (2022). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING DENGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN MINATBELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS XI IIS 1DI SMA NEGERI 5 PURWOREJO. *1*(55), 167–179. <file:///C:/Users/INV SMP-06/Downloads/464-Article Text-1077-1-10-20220627.pdf>

- Magdalena, I. D. (2013). *Desain Pembelajaran SD* (p. 86). sukabumi: CV Jejak
- M. Khalilullah, S. A. M. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 15–26.
- Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di tingkat pendidikan Dasar*, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2015), hal 56.
- Magdalena, I., Wahyuni, A., & Hartana, D. D. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Daring Yang Efektif Selama Pandemi Di Sdn 1 Tanah Tinggi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(2), 366–377.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mirzandani, M. (2012). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Teka-Teki Silang Bergambar Bagi Anak Tunagrahita Ringan (Penelitian Tindakan Kelas Di Dv / C Slb Bina Nagari Solok Selatan). *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 1, 306–317.
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Okta Nadia, D., & Mayar, F. (2023). Pembelajaran Seni Musik Guna Meningkatkan Perkembangan Kognitif Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 1118–1128.
- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN WHO AMI*. Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Purwantari, T. (2016). MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MENDESKRIPSIKAN UANG DAN LEMBAGA KEUANGAN MELALUI PENERAPAN MODEL TEKA TEKI SILANG. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 2.
- Rahakbauw, H., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menyusun Pola Abcd-Abcd. *Jurnal Buah Hati* , 9(1), 1–9. <https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/1696>
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saftari, M., & Fajriah, N. (2019). Penilaian Ranah Afektif Dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap Untuk Menilai Hasil Belajar. *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 7(1), 71-81.
- Septy, N. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara*

Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak.

- Setiawan, U. (2022). Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar). In *Widina Bhakti Persada Bandung*.
- Sigalayan, S., Arbansyah, & Annur Sasmita, A. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Pada Sdn 006 Kecamatan Sungai Pinang Samarinda. *Metik Jurnal*, 3(1), 1–9.
<http://journal.universitasmulia.ac.id/index.php/metik/article/view/81%0Ahttp://journal.universitasmulia.ac.id/index.php/metik/article/download/81/95>
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya.
- Slavin, R. E. (2010). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Issue April). Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kombinasi. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif)*, (Bandung: Alfabeta,2008), H. 137
- Sudjana, Nana. 2001. Metode Statistika, Edisi Revisi,Cet. 6. Bandung. Tarsito.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif*. EUREKA MEDIA AKSARA. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Syofiani, S., Zaim, M., Ramadhan, S., & Agustina, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Ta'dib*, 21(2), 87. <https://doi.org/10.31958/jt.v21i2.1232>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wasgito, M. A., & Setiadarma, W. (2014). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (Tts) Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Kalianget. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 2(3), 36–43.
- Widayati, A. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN*, VI(1), 87–93.
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin,

H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 127–131. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>

Yuni, Q. F. (2017). Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Konseptual. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1980>