

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL MELALUI TEKA-TEKI SILANG PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS V

*IMPLEMENTATION OF VISUAL LEARNING MEDIA THROUGH CROSS PUZZLES IN
SOCIAL SCIENCE SUBJECTS IN GRADE V*

Epi^{1*}, Rahman Tanjung², Meilia Prehartanti³

STIT Rakeyan Santang, Indonesia

*Email Correspondence: epiokta1410@gmail.com

Abstract

The background of this study is the low learning motivation of students in Social Studies (IPS), as indicated by their limited active participation, lack of understanding of the material, and the restricted use of learning media by both teachers and students in the classroom. This research aims to describe the implementation of visual media in the form of crossword puzzles as a learning tool to foster students' motivation in fifth-grade Social Studies, particularly on the topic of colonial history in Indonesia at MI Al-Muslimin, Cikarang Utara. The study employed a descriptive qualitative method with the teacher and 36 fifth-grade students as subjects, while the object of the research was the use of crossword puzzles as a visual learning medium. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and validated using triangulation techniques. The findings reveal that crossword puzzles are effective in enhancing students' motivation to learn Social Studies. Of the 36 students in the class, 29 became more active and engaged, showing improved competence in understanding the topic of colonialism in Indonesia. Thus, crossword puzzles as visual learning media can serve as an innovative alternative to support effective and engaging Social Studies learning.

Keywords: Visual Learning Media, Crossword Puzzle, Learning Motivation, Social Studies.

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang terlihat dari kurangnya partisipasi aktif, pemahaman materi, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru maupun siswa saat pembelajaran di dalam kelas. Penelitian bertujuan mendeskripsikan penerapan media visual berupa teka-teki silang sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V, khususnya pada materi penjajahan di Indonesia di MI Al-Muslimin Cikarang Utara. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek guru dan 36 siswa kelas V, serta objek penerapan media teka-teki silang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian divalidasi dengan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan media teka-teki silang efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi penjajahan di Indonesia dari 36 siswa di kelas V sebanyak 29 siswa menjadi lebih aktif, berkompeten dalam mengikuti pembelajaran di kelas terutama dalam memahami materi penjajahan di Indonesia. Media visual teka-teki silang dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah.

Kata kunci: Media Pembelajaran Visual, Teka-teki Silang, Motivasi Belajar, IPS.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek spiritual, intelektual, maupun sosial (Rahman, 2022). Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan bahwa pendidikan

bertujuan untuk membentuk manusia yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, serta memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat. Dengan demikian, proses pembelajaran di sekolah tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, melainkan juga pada pengembangan motivasi, kreativitas, dan keterampilan siswa.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan pemahaman sosial siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada jenjang sekolah dasar, IPS berfungsi untuk memperkenalkan siswa pada dinamika kehidupan masyarakat serta peristiwa sejarah yang membentuk identitas bangsa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering kali dianggap monoton karena metode yang digunakan masih berpusat pada buku teks dan penjelasan guru. Kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada materi sejarah seperti peristiwa penjajahan di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V MI Al-Muslimin, ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi penjajahan di Indonesia. Sebanyak 25 siswa dari total 72 peserta didik di kelas V A dan B menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Mereka cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Menurut Djaali dalam (Elvira, Neni Z, 2022) Motivasi merupakan dorongan intrinsik, baik yang berasal dari keadaan fisiologis maupun psikologis, yang ada di dalam diri individu. Hal ini diduga disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, yang masih didominasi oleh LKS dan modul ajar, sehingga kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi serta memfasilitasi pemahaman siswa. Menurut (Pagarra H & Syawaludin, 2022) bahwasanya Media pembelajaran merupakan instrumen penting yang dimanfaatkan pendidik sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi ajar secara lebih terstruktur.

Salah satu alternatif media yang potensial untuk diimplementasikan adalah teka-teki silang (TTS). Media edukasi berbasis Teka-teki Silang adalah instrumen pengajaran yang memanfaatkan indra penglihatan dan merangsang daya nalar siswa. Sebagai alat bantu visual, media ini berfungsi sebagai sarana untuk mengevaluasi sekaligus menginternalisasi konsep-konsep yang telah dipelajari (Arsita et al., 2022). Sebagai media pembelajaran visual, TTS mampu menyajikan materi dalam bentuk yang menyenangkan, interaktif, dan menantang. Menurut (Agustin et al., 2021)), media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga lebih mudah dipahami. Penelitian sebelumnya (Prima Rias Wana, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan teka-teki silang dapat meningkatkan daya ingat, pemahaman, serta motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Rossamina Simehate, 2023) menyimpulkan Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh para ahli di bidangnya, termasuk para ahli materi, media, bahasa, dan evaluasi, media pembelajaran teka-teki silang yang telah dirancang ini memiliki kualitas yang sangat memuaskan.

Selain memberikan suasana belajar yang lebih menarik, TTS juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain, berkelompok, dan aktif melakukan aktivitas langsung. Melalui penerapan media ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi peristiwa penjajahan di Indonesia sekaligus mengembangkan

keterampilan berpikir kritis dan kerjasama. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada implementasi media pembelajaran visual melalui teka-teki silang dalam mata pelajaran IPS kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media, serta bagaimana efektivitas implementasi TTS dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan media teka-teki silang yang dikembangkan secara khusus untuk materi peristiwa penjajahan di Indonesia, dengan pendekatan visual yang menarik dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih menekankan aspek kelayakan atau hasil belajar secara umum, penelitian ini mengintegrasikan aspek motivasi belajar siswa sebagai fokus utama. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperkaya strategi pembelajaran IPS yang inovatif, menyenangkan, sekaligus efektif di tingkat sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kondisi motivasi belajar siswa kelas V MI Al-Muslimin sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis teka-teki silang, serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada materi peristiwa penjajahan di Indonesia.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah, dapat menghambat pencapaian tujuan pendidikan nasional. Melalui pengembangan media pembelajaran visual yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, diharapkan guru memperoleh alternatif strategi inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, hasil penelitian ini berkontribusi pada pengayaan strategi pembelajaran IPS yang efektif di tingkat sekolah dasar, sekaligus memperkuat praktik pedagogis yang mendukung terbentuknya generasi kritis, kreatif, dan memiliki rasa kebangsaan yang kuat.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Menurut Sanaky dalam (Ningsih, 2025) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Munadi dalam (Arifudin, 2025) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Definisi ini sejalan dengan definisi yang di antaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/ AECT) dikutip (Aslan, 2025), yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Suryani et al dikutip (Kartika, 2025) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran,

dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat disebut media pembelajaran sebagai perantara sumber pesan (guru) dengan penerima pesan (siswa) yang berisikan bahan atau isi pelajaran dengan materi tertentu. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membuat bahan pelajaran lebih jelas, metode lebih bervariasi, serta siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (tidak hanya mendengarkan guru saja).

Belajar

Menurut Gagne dikutip (Sudrajat, 2024) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Adapun Travers dikutip (Mukarom, 2024) menjelaskan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Chaplin dalam (Nasril, 2025), belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Menurut Hintzman dalam (Kurniawan, 2025), belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang. Hal ini diakibatkan karena berinteraksi dengan lingkungan sebagai hasil dari pengalaman.

Pembelajaran Visual

Menurut arsyad dalam (Kartika, 2020) menjelaskan bahwa media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat pengetahuan. Mumtahanah dalam (Kartika, 2021) menjelaskan bahwa media visual dapat menimbulkan minat siswa serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata agar menjadi efektif, visual sebaiknya di tempatkan pada kontek bermakna dan siswa harus berintraksi dengan visual (image) itu untuk menyakinkan terjadinya informasi.

Menurut Sanjaya dalam (Kartika, 2022) menjelaskan bahwa Media Visual adalah media yang hanya dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media visual adalah film slide, foto, tranparasi, lukisan, gambar dan berbentuk bahan yang dicetak seperti media grafis. Lestari dalam (VF Musyadad, 2022) menjelaskan bahwa Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam menyajikannya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak psikis yang ada dalam diri individu siswa yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut.

METODE

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Tanjung, 2023) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni sampai Juli tahun ajaran 2024/2025 di MI Al-Muslimin, Kampung Walahir, Kecamatan Cikarang Utara, Kabupaten Bekasi. Lokasi ini dipilih karena peneliti menemukan permasalahan nyata berupa rendahnya motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS, khususnya materi peristiwa penjajahan di Indonesia. Subjek penelitian meliputi guru IPS dan siswa kelas V, sedangkan objek penelitian berfokus pada implementasi media pembelajaran visual melalui teka-teki silang sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode studi deskriptif. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam (Arifudin, 2024), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Zaelani, 2025) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Wahrudin, 2020) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian lapangan (*field research*). Menurut (Iskandar, 2025) bahwa pendekatan ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu mendeskripsikan dan menganalisis mengenai implementasi media pembelajaran visual melalui teka-teki silang pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Sehingga dengan metode tersebut akan mampu menjelaskan permasalahan dari penelitian (Nuryana, 2024).

Bungin dikutip (Sofyan, 2020) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan situasi, kondisi, atau fenomena sosial yang terdapat di masyarakat kemudian dijadikan sebagai objek penelitian, dan berusaha menarik realitas ke permukaan sebagai suatu mode atau gambaran mengenai kondisi atau situasi tertentu. Penelitian ini

bertujuan untuk memberikan gambaran penerapan implementasi media pembelajaran visual melalui teka-teki silang pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang implementasi media pembelajaran visual melalui teka-teki silang pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Rusmana, 2020).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Supriani, 2025).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (As-Shidqi, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan penerapan implementasi media pembelajaran visual melalui teka-teki silang pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Supriani, 2023). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Supriani, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Syofiyanti, 2024). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Abduloh, 2020). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang analisis implementasi media pembelajaran visual melalui teka-teki silang pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Zulfa, 2025).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Afifah, 2024). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan

harian. Menurut Moleong dalam (Aidah, 2024) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Nita, 2025) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu analisis implementasi media pembelajaran visual melalui teka-teki silang pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Moleong dikutip (Nuary, 2024) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Romdoniyah, 2024) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Delvina, 2020), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Arifudin, 2020) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Tanjung, 2020) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penerapan media TTS sebanyak 25 siswa dari kelas V A&B kesulitan memahami materi penjajahan di Indonesia dan cenderung pasif dalam pembelajaran di kelas, berdasarkan temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas V MI Al-Muslimin masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan LKS maupun modul ajar sebagai sumber utama. Kondisi ini menyebabkan siswa berperan pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi tanpa adanya variasi aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung.

Selain observasi, wawancara dengan siswa serta guru kelas V B mempertegas temuan tersebut. Guru menyatakan bahwa mayoritas siswa terlihat pasif selama pembelajaran berlangsung, dan materi sejarah tentang penjajahan di Indonesia dianggap rumit karena hanya disajikan melalui penjelasan lisan dan bacaan LKS. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara karakteristik materi yang membutuhkan ilustrasi kontekstual dengan strategi mengajar yang monoton. Dengan demikian, lemahnya keterhubungan antara metode pengajaran dan kebutuhan belajar siswa berimplikasi pada rendahnya motivasi dan pemahaman konsep.

Jadi berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS di kelas V MI Al-Muslimin masih berlangsung secara konvensional dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan papan tulis. Guru menjadi pusat kegiatan belajar, sedangkan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Pola pembelajaran seperti ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang tampak dari perilaku kurang fokus, cepat bosan, serta minimnya antusiasme terhadap materi. Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa untuk belajar secara aktif dengan strategi pembelajaran yang cenderung monoton.

Menurut (Yogi Fernando et al., 2024), motivasi belajar merupakan daya penggerak internal yang menentukan arah, semangat, dan keberlanjutan proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan. Rendahnya motivasi siswa dalam konteks ini memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang tidak variatif kurang mampu memenuhi kebutuhan intrinsik peserta didik untuk merasa tertantang, terlibat, dan bersemangat. Dengan kata lain, ketika metode pembelajaran tidak selaras dengan kebutuhan psikologis siswa, maka motivasi belajar cenderung menurun.

Pendapat (Masni, 2015) semakin memperkuat hal ini dengan menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan proses yang lahir dari kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu, yang jika terpenuhi akan memberikan kepuasan. Namun, kondisi pembelajaran IPS di kelas V MI Al-Muslimin menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak tekun, cepat kehilangan perhatian, dan kurang memiliki dorongan untuk mencapai hasil belajar. Ketiadaan variasi media dan aktivitas interaktif membuat kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, sehingga menimbulkan kejenuhan dan rendahnya partisipasi aktif siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa sebelum penerapan media teka-teki silang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, minimnya variasi media, serta kurangnya kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya peran stimulus eksternal berupa media dan strategi pembelajaran inovatif untuk membangkitkan dorongan internal siswa. Oleh karena itu, menurut (Arifudin, 2021) bahwa kondisi ini menjadi dasar yang signifikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya melalui penerapan teka-teki silang.

Penerapan media teka-teki silang dilakukan dalam beberapa pertemuan, dengan tahapan sebagai berikut, Penyajian materi guru menyampaikan materi penajajaran di Indonesia secara ringkas dan menarik dengan bantuan media teka-teki silang, selanjutnya kerja kelompok siswa dibagi ke dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Mereka berdiskusi menyelesaikan lembar kerja yang ada di media teka-teki silang. Dan yang terakhir yaitu penghargaan kelompok, kelompok dengan nilai tertinggi mendapatkan penghargaan sebagai bentuk motivasi siswa di kelas V.

Selama proses ini, keterlibatan siswa meningkat signifikan. Mereka lebih aktif berdiskusi, saling membantu menjelaskan materi, dan tertantang untuk menunjukkan hasil terbaik demi kelompok. Guru menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran, siswa

tampak lebih aktif dibandingkan sebelumnya. Respon yang diberikan peserta didik pun beragam, dari yang sangat merasa antusias dan semangat dalam mengikuti pelajaran menggunakan media teka-teki silang hingga yang masih terlihat kurang semangat atau kurang memahami pelajaran IPS materi penjajahan di Indonesia itu sendiri. Pada saat peneliti melakukan observasi di MI Al-muslimin kelas V, menggunakan pedoman observasi dari langkah-langkah media teka-teki silang, peneliti telah memperoleh hasil data lapangan yang menerangkan bahwa ketika penyampaian materi penjajahan di Indonesia dengan penerapan media teka-teki silang, peserta didik semakin termotivasi serta merasa mudah mengerti dan memahami tentang materi penjajahan di Indonesia. Dalam artian lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi dari kelas V, MI Al-muslimin yang menggunakan pedoman observasi, peneliti telah memperoleh data lapangan yang memudahkan peneliti untuk mengetahui keberhasilan media visual menggunakan teka-teki silang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Setelah penerapan media teka-teki silang berlangsung, peneliti mencatat adanya peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa selama proses belajar. Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan komunikatif. Siswa yang sebelumnya pasif, kini mulai berani mengemukakan rangkuman materi dan mengerti materi tersebut. Mereka tampak lebih percaya diri dan mampu menjelaskan materi penjajahan di Indonesia dengan kata-kata mereka sendiri. Dari hasil nilai menunjukkan rata-rata dari kkm 78 menjadi 82,83. Berikut adalah hasil penerapan media visual menggunakan teka-teki silang dengan hasil ulangan harian:

Tabel 1. Hasil Nilai Ulangan Harian Siswa MI Al-Muslimin

No.	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1.	Danish Gibran Mauliddan	78	84	Mencapai KKM
2.	Naufal Ismail	78	82	Mencapai KKM
3.	Khayla Syahira	78	81	Mencapai KKM
4.	Shaqila Kheiza	78	83	Mencapai KKM
5.	Yusuf Wafa	78	88	Mencapai KKM
Jumlah			418	
Rata-rata			83,6	

Berdasarkan hasil pelaksanaan media visual teka-teki silang, tabel di atas mengindikasikan bahwa penerapan media tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian akademis siswa kelas V. Peneliti dapat menguraikan bahwa hasil peningkatan belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Peran penggunaan media pembelajaran media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dilakukan dengan cara penggunaan media pembelajaran visual berupa teka-teki silang. Pembelajaran media visual paling sering digunakan oleh gurunya. Pembelajaran media visual ini di dalamnya terdapat gambar-gambar menarik, serta penjelasan tentang materi yang disampaikan.

Setelah media teka-teki silang diterapkan, terjadi peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih semangat mengikuti pembelajaran karena merasa terlibat secara langsung dan memiliki tanggung jawab dalam kelompok. Suasana kelas menjadi lebih hidup, penuh diskusi, dan siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih nyaman belajar bersama teman, mudah memahami materi melalui diskusi, dan lebih termotivasi karena ada tantangan serta penghargaan. Guru juga menyampaikan bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai aktif berdiskusi dan menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, menyimpulkan bahwa penerapan media teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Mi Almuslimin. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan kerja sama, dan membentuk karakter positif dalam pembelajaran. Penerapan media teka-teki silang juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, tanggung jawab, serta kemampuan komunikasi dan berpikir kritis.

Setelah media teka-teki silang diterapkan, terjadi peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih semangat mengikuti pembelajaran karena merasa terlibat secara langsung dan memiliki tanggung jawab dalam kelompok. Suasana kelas menjadi lebih hidup, penuh diskusi, dan siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi. Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih nyaman belajar bersama teman, mudah memahami materi melalui diskusi, dan lebih termotivasi karena ada tantangan serta penghargaan. Guru juga menyampaikan bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai aktif berdiskusi dan menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, menyimpulkan bahwa penerapan media teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Almuslimin. Menurut (Abduh, 2021) bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan kerja sama, dan membentuk karakter positif dalam pembelajaran. Penerapan media teka-teki silang juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, tanggung jawab, serta kemampuan komunikasi dan berpikir kritis.

Menurut pandangan peneliti, media pembelajaran teka-teki silang sangat relevan untuk diterapkan pada pembelajaran IPS yang menekankan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membentuk karakter belajar kolaboratif yang penting dalam pendidikan abad ke-21.

Setelah media ini diterapkan, terdapat peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, menjelaskan teori, serta antusiasme mengisi lembar soal dan presentasi. Banyak siswa juga merasa lebih senang dan tertantang belajar karena adanya penghargaan kelompok. Dari total 36 siswa di kelas V B, sebanyak 29 siswa tampak aktif terlibat dalam kelompok dan diskusi kelas. Keaktifan ini mencakup kegiatan menjawab lembar soal, menyampaikan pendapat,

membantu teman dalam memahami materi, serta menunjukkan antusiasme selama percobaan dan presentasi. Hal ini setara dengan persentase keaktifan sebesar 85,2%.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Djaali dalam (Elvira, Neni Z, 2022) Motivasi adalah keadaan fisiologis dan psikologis yang terkandung dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan/kebutuhan. Penelitian ini juga konsisten dengan temuan dari beberapa penelitian terdahulu seperti (Istiani, 2016) di dalam penelitiannya bahwa media teka-teki silang dapat menumbuhkan motivasi dilihat dari nilai rata-rata awal sebesar 61% meningkat menjadi 81,21%. Selanjutnya (Aina Fadillah et al., 2022) dalam penelitiannya menyatakan teka-teki silang mampu memotivasi belajar peserta didik yaitu dari 2,8% menjadi 98,2%. Berikutnya (Ulfiah & Wahyuningsih, 2023) dalam penelitiannya bahwa pemanfaatan media teka-teki silang sebagai media permainan yang edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 86% siswa aktif dalam pembelajaran dan memahami teori.

Dengan demikian, temuan ini memperkuat bahwa media teka-teki silang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dalam bentuk motivasi intrinsik (dorongan dari dalam siswa) maupun motivasi ekstrinsik (dukungan dari luar, seperti penghargaan dan suasana belajar yang menyenangkan).

Simpulan dari penelaahan tersebut yaitu, penerapan media pembelajaran teka-teki silang di kelas V Mi Al-muslimin terbukti selaras dengan teori-teori pendidikan modern mengenai motivasi belajar dan strategi pembelajaran aktif. Teori dari penelitian terdahulu, semuanya memperkuat hasil temuan di lapangan bahwa media teka-teki silang dapat membangun interaksi, tanggung jawab, kerja sama, serta motivasi siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi penjajahan di Indonesia.

Dengan kata lain, temuan penelitian ini tidak hanya mendukung teori yang telah ada, tetapi juga menguatkan hasil-hasil penelitian sebelumnya bahwa media teka-teki silang merupakan media yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar di berbagai jenjang pendidikan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di kelas V MI Al-Muslimin, kondisi awal pembelajaran IPS sebelum penggunaan media teka-teki silang menghadapi kendala serius, terutama rendahnya motivasi belajar siswa. Metode ceramah yang dominan membuat siswa pasif, kurang fokus, serta sulit memahami materi, khususnya tentang peristiwa penjajahan di Indonesia. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran terasa monoton, membosankan, dan kurang menarik. Setelah penerapan media teka-teki silang, suasana kelas mengalami perubahan signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, percaya diri, serta terlibat dalam diskusi kelompok secara kolaboratif. Pembelajaran berjalan interaktif dan menyenangkan, sehingga pemahaman materi meningkat. Guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi secara menarik. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi membuktikan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dari 78 menjadi 82,83 serta

meningkatnya partisipasi siswa, sehingga media teka-teki silang efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar IPS.

Saran

Adapun saran yang dapat dilakukan pada tahap selanjutnya adalah Guru disarankan menggunakan media teka-teki silang secara berkelanjutan, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep dan kerja kelompok, agar pembelajaran lebih variatif dan menyenangkan. Siswa diharapkan memanfaatkan media ini untuk meningkatkan kerja sama, komunikasi, berpikir kritis, serta lebih aktif dalam kelompok maupun kuis individu. Sekolah perlu mendukung dengan menyediakan sarana pembelajaran interaktif, modul inovatif, dan ruang kelas yang mendukung kerja kelompok. Peneliti berikutnya disarankan memperluas penelitian pada subjek dan materi berbeda serta menggunakan metode campuran agar hasil lebih menyeluruh dan generalisabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1676–1682.
- Abduloh, A. (2020). Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian Private Universities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 6951–6973.
- Afifah, H. (2024). Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penerimaan Aplikasi Sistem Manajemen Pendidikan Di Lingkungan Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1353–1367.
- Aidah, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 966–977.
- Arifudin, O. (2020). PKM Pembuatan Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Minuman Sari Buah Nanas Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 20–28.
- Arifudin, O. (2021). *Manajemen Pembiayaan Pendidikan*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Utilization of artificial intelligence in scientific writing. *Journal of Technology Global*, 1(2), 131–140.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.

- Agustin, S., Sumardi, S., & 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>
- Aina Fadillah, Isjoni, & Asril. (2022). Pengaruh Strategi Teka-Teki Silang Berbantuan Software Propops Quiz Maker Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS MAN 2 Indragiri Hilir. *JISHUM Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(2), 173–184. <https://doi.org/10.57248/jishum.v1i2.57>
- Arsita, D. S., Rozi, Z. F., & Aswarliansyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 54 Model Lubuklinggau. *Linggau Jurnal Of Elementary School Education*, 2(3), 113–121.
- As-Shidqi, M. H. (2024). Integrasi Pendidikan Manajemen Dengan Prinsip-Prinsip Tasawuf. *Al-Mawardi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 83–95.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Agustin, S., Sumardi, S., & 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>
- Delvina, A. (2020). Governance and legal perspectives: Problems in the management of Zakat funds are used as collateral. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6), 209–217. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201023>
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.
- Iskandar, I. (2025). Improving Village Entrepreneurship Through The Role Of The Mudharabah Agreement. *International Journal of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 23–39.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 3(2), 144–157.
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.

- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Prima Rias Wana. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100–107. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207>
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Nita, M. W. (2025). Pelatihan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(1), 19–28.
- Nuary, M. G. (2024). Teacher Strategies In Instilling Nationalist Values In The Millennial Generation In The Technological Era. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(4), 954–966.
- Nuryana, M. L. (2024). Implementasi Dan Transformasi Sistem Informasi Manajemen Di Era Digital. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1325–1337.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. Malang: Penerbit UNM.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Romdoniyah, F. F. (2024). Implementasi Kebijakan Education Mangement Information System (EMIS) Di Seksi PD. Pontren Pada Kemenag Kota Bandung. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 953–965.
- Rossamina Simehate, H. M. & A. S. (2023). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1), 1–20.
- Rusmana, F. D. (2020). Pengaruh Penempatan Karyawan Terhadap Efektivitas Kerja Pada PT Agro Bumi. *Value : Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 15(2), 14–21.
- Sofyan, Y. (2020). Pengaruh Penjualan Personal Dan Lokasi Terhadap Volume Penjualan. *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 15(2), 232–241.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.

- Supriani, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecobrick Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Plastik Di SDN 8 Metro Pusat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(3), 340–349.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitas Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Supriani, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.
- Syofiyanti, D. (2024). Implementation of the " Know Yourself Early" Material Sex Education for Children in Schools. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 2(9).
- Tanjung, R. (2020). Pendampingan Usaha Oncom Dawuan Makanan Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 6(2), 59–63.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1), 42–52.
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 6(2), 403–410. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.653>
- Wahrudin, U. (2020). Strategi Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Abon Jantung Pisang Cisaat Makanan Khas Subang Jawa Barat. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 371–381.
- Zaelani, I. (2025). The Role and Implementation Of Zakat In The Development Of The Real Sector. *International Journal of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 15–22.
- Zulfa, A. A. (2025). Peran Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Pengelolaan Akademik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 115–134.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

