

Implementation of the *Crossword Puzzle Method* in *Social Studies Learning* on *Students Learning Outcomes*

Siti Fatimah*¹, Tetep², Alni Dahlena³

¹SMPN 3 Tarogong Kidul

^{2,3}Social Studies Learning of Institut Pendidikan Indonesia Garut

Correspondensi E-mail: siti.fatimah@gmail.com

tetep@institutpendidikan.ac.id

alnidahlena@institutpendidikan.ac.id

Abstract

Education is basically a conscious effort to develop the potential of students optimally. In learning social sciences, there are still many who consider it saturated learning and lack of interest by students so that it has an impact on student learning outcomes. One of the efforts to overcome this is the need for innovation and creative learning to package or deliver social studies subject matter so that learning activities become effective. One of them is using the crossword puzzle method. The purpose of this study was to determine the application of the crossword puzzle method in social studies learning to social studies learning outcomes. This type of research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method with a pre-test and post-test nonequivalent control group design. The population of this study were students of class VIII, SMPN 3, Tarogong Kidul. Samples were taken by the purposive sampling technique with one experimental class and one control class. The instruments used in this study were test question sheets and observation sheets. Based on the results of the statistical analysis conducted, the initial abilities of the two groups resulted in the same abilities. Meanwhile, for the final test results, the Asymp.Sig.2-tailed value is 0.000 and is 0.05, meaning $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected. It can be concluded that there are significant differences or learning using effective methods to be applied. The response of students to the crossword puzzle learning method used in the experimental class resulted in a very good response.

Keywords: *Crossword Puzzles Method, Social Studies Learning, Learning Outcomes.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sarana untuk mengembangkan segala potensi dasar manusia demi berkembangnya kemajuan suatu bangsa, dalam Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) disebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 5 juga menegaskan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat.

Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) seharusnya harus berpusat kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran IPS tersebut yakni dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik dengan mengkaitkan dengan kenyataan atau peristiwa secara langsung. Penyebab dari tidak tercapainya tujuan pembelajaran IPS adalah karena faktor metode pembelajaran yang bersifat monoton. Peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran, peserta didik cenderung pasif, dan kurang tertarik saat proses pembelajaran berlangsung dan mudah merasa lelah dan cape. Metode pembelajaran yang dapat memberikan peran aktif peserta didik pada saat pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif yang awalnya berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada peserta didik (Tetep, dkk, 2022).

Sebagai contoh yang dapat disajikan hasil temuan Sunaryo (1998) dan Wardani (2002) mengenai masalah guru. Hasil temuan kedua ahli tersebut menunjukkan bahwa masih banyak guru mempunyai keterbatasan dalam menggunakan alat peraga yang sesuai dengan perkembangan IPTEK, keterbatasan dalam memperluas wawasan melalui seminar, penataran, bahkan akses untuk membaca buku pun masih sangat kurang. Padahal, pada sisi perundangan-undangan yakni Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 10 dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 28, secara jelas mewajibkan seorang guru memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional secara integratif. Dalam arti, bahwa seorang guru harus bisa menggunakan alat peraga yang sesuai dengan perkembangan IPTEK, memiliki wawasan luas yang diperoleh melalui seminar, penataran, dan kerajinan membaca buku. Peraturan pemerintah sudah meminta guru harus segera berubah agar dapat bersaing dengan negara-negara lain. Di satu sisi guru harus melakukan kreativitas, namun di sisi lain, guru belum mempunyai keterampilan yang cukup misalnya dalam melakukan penelitian ataupun mengungkapkan gagasan secara lisan di depan umum (Suroso, 2002).

Fenomena yang terjadi di SMP Negeri 3 Tarogong kidul pada kelas VIII, menyatakan bahwa guru kurang memanfaatkan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga terjadi beberapa masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung diantaranya peserta didik cenderung tidak memperhatikan saat proses pembelajaran sehingga materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak dipahami, kurangnya antusias peserta didik

dalam pembelajaran IPS, serta kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan data perolehan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII masih banyak peserta didik yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang diharapkan. Nilai KKM pada mata pelajaran IPS yaitu 75.

Hasil ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran IPS seluruh kelas VIII SMP Negeri 3 Tarogong Kidul dengan skor rata-rata nilai terkecil yaitu 48,5 sedangkan nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Dari hasil ulangan tersebut guru masih mengalami kesulitan dalam menerapkan pola pembelajaran yang efektif pada peserta didik. Sebagai guru saat mengajar dikarenakan keterbatasan menggunakan media seperti proyektor dan peserta didik dilarang membawa *Handphone* (HP) sehingga guru menerapkan metode pembelajaran konvensional yang terpusat pada guru. Guru menyampaikan apa yang ada dalam referensi buku paket sehingga peserta didik cenderung hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi pasif, yang mengakibatkan peserta didik sulit menguasai materi pembelajaran. Mengenai hal tersebut senada dengan Slameto dalam Safitri (2016) menyebutkan minat memiliki peran yang besar dalam pembelajaran, apabila peserta didik kurang berminat dengan suatu pembelajaran, maka peserta didik dalam keberlangsungan pembelajaran tidak akan maksimal. Hasil belajar peserta didik belum efektif sehingga hasilnya belum terlihat memuaskan.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan permainan *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Pada TTS terdapat unsur permainan yang dapat menimbulkan kegairahan dan rasa senang dalam belajar tanpa harus berhadapan dengan situasi yang menjemukan (Haryono, 2013 hlm. 128). *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) adalah suatu metode pembelajaran yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Metode ini menciptakan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang- ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan biasa dibagi ke dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung arah kata-kata yang harus diisi.

Dengan demikian, berdasarkan kajian terhadap penelitian tersebut perlu adanya inovasi dan pembelajaran yang kreatif untuk mengemas atau menyampaikan materi pelajaran IPS agar kegiatan pembelajaran menjadi efektif salah satunya dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle*. Tenaga pendidik berhak menggunakan model apapun untuk proses pembelajaran, salahsatunya adalah metode *Crossword Puzzle*. Yang mana metode ini akan penulis teliti keefektifannya ketika diterapkan di SMPN 3 Tarogong Kidul di Kelas VIII. Maka dari itu dalam penelitiannya penulis membawakan judul “Penerapan Metode *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”.

II. METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif adalah suatu penelitian yang berlandaskan pada filsafat postivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiono, 2015 hlm. 8). Metode penelitian ini adalah penelitian *quasy eksperimen*, penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiono, 2013 hlm. 11).

Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Grup Design*, dimana pada desain ini kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan tes awal (*pre-test*). Selanjutnya kedua kelompok tersebut mendapatkan perlakuan yang berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan penerapan metode *Crossword Puzzle* dan kelompok kontrol tidak menggunakan penerapan metode *Crossword Puzzle* kemudian diakhiri dengan tes akhir (*post-test*) untuk masing-masing kelompok.

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Tarogong Kidul. Anggota populasi dalam penelitian yaitu kelas VIII-A sampai VIII-I. Adapun sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak dua kelas. Satu kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VIII-H dan sebagai kelas kontrol yaitu kelas VIII-I sebagai kelas kontrol. Dalam pengambilan kelas eksperimen dan kelas kontrol, teknik sampling yang digunakan adalah teknik *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini digunakan karena pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama.

Lokasi penelitian ini yaitu di kelas VIII SMPN 3 Tarogong Kidul Garut. Penelitian ini mulai dilaksanakan di bulan 23 Maret- 30 Mei 2022. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu Instrumen Tes dan Instrumen Non Tes, bentuk instrumen tes yang digunakan oleh peneliti adalah tes objektif pilihan ganda dengan menggunakan empat alternatif jawaban. Sistem yang digunakan dalam penskoran adalah penskoran tes objektif. Sedangkan instrumen non tes yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas *liliefors* dan uji *Mann Whitney*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan kelas VIII-H sebagai kelas Eksperimen dengan pembelajaran menggunakan Model *Crossword Puzzle* dan kelas VIII-I menjadi kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan media gambar. Dalam dua kelas tersebut selama ini diampu oleh guru pelajaran IPS yang sama dan kedua kelas tersebut tentunya dipilih setelah melalui proses penentuan sampel dan berdasarkan analisis IPS yang mempunyai permasalahan dalam pembelajaran di kelas. Subjek penelitian tersebut dibagi menjadi 2 yang terdiri dari 34 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 34 peserta didik sebagai sebagai kelas

kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar IPS peserta didik. Hasil tes tersebut diperoleh pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir (*Post-test*)

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	34	34	34	34
Nilai Ideal	100	100	100	100
Nilai Terbesar	70	100	70	90
Nilai Terkecil	37	67	37	75
Rata-rata	60,25	75,25	60,25	74,75
Simpangan Baku	26,95	27,36	26,95	25,15

Dari data hasil penelitian diatas menyatakan bahwa nilai terbesar *pretest* kelas eksperimen yaitu 70 dan nilai terkecil 37 sedangkan nilai terbesar *pretest* kelas kontrol 70 dan nilai terkecil 37. selanjutnya didapatkan juga nilai terbesar hasil *posttest* kelas eksperimen yaitu 100 dan nilai terkecil 67 sedangkan nilai terbesar hasil *posttest* kelas kontrol yaitu 90 dan nilai terkecil 75. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen 75,25 dan *posttest* kelas kontrol 74,75.

Setelah data yang dikumpulkan terkumpul, maka dilakukan analisis data untuk mengetahui hasil dari penelitian dengan melihat apakah hipotesis yang diajukan yaitu diterima atau ditolak. Adapun hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Data hasil Uji Normalitas hasil *Post-test* pada kelas Eksperimen dan kontrol.

Kelas	Sig.	A	Kesimpulan
Eksperimen	0,003	0,05	Berdistribusi tidak normal

Kontrol	0,007		Berdistribusi tidak normal
----------------	-------	--	----------------------------

Dari perhitungan uji normalitas data *post-test* dengan menggunakan statistic *liliefors* karena “data kurang dari 50 maka digunakan uji shapiro Wilk” (Sundayana, 2015, hlm. 88). Dari tabel tersebut, diperoleh nilai sig. kelas eksperimen sebesar 0,003 dan α sebesar 0,05, karena $0,003 < 0,05$ maka hasil *post-test* pada kelas eksperimen berdistribusi tidak normal. Sedangkan nilai sig. kelas kontrol sebesar 0,007 dan α sebesar 0,05 karena $0,007 < 0,05$ maka hasil *post-test* pada kelas kontrol berdistribusi tidak normal. Karena, kedua kelas mendapatkan hasil nilai Sig. $< \alpha$ sebesar 0,05 maka sebaran data dari kedua kelas tersebut tidak berdistribusi normal. Jadi, hasil kedua data *post-test* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi tidak normal, maka uji data selanjutnya yaitu menggunakan uji *mann whitney*.

a. Uji *Mann Whitney Posttest*

Uji *mann whitney* ini digunakan untuk mebgetahui perbedaan rata-rata dari kedua kelompok sampel.

Karena keduanya berdistribusi tidak normal, maka untuk menguji hipotesisnya menggunakan statistik non parametrik, dengan ini peneliti menggunakan uji *mann whitney*.

Tabel 3. Hasil Uji *Mann Whitney* data Tes Akhir (*Post-test*)

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Test Statistics^a				
ni	Ekспери	34	50.40	1713.50
ai			nilai	
	Mann-Whitney U		18.637	632.50
	Total	68		
	Wilcoxon W		632.50	
			0	
	Z		-6.679	
	Asymp. Sig. (2-		.000	

tailed)

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh, maka nilai Asymp.Sig.2-tailed yaitu sebesar 0,000 dan α yaitu sebesar 0,05 artinya $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki nilai Asymp.Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ maka dari hal tersebut bahwa terdapat perbedaan yang signifikan atau pembelajaran menggunakan metode *Crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS efektif untuk diterapkan.

1. Analisis Data Observasi

Pada pertemuan pertama, guru melaksanakan pembelajaran dengan baik, respon dari peserta didik ketika peneliti menjelaskan mengenai Penguatan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia dengan menggunakan metode *Crossword Puzzle* para peserta didik terlihat sangat tertarik dan antusias dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan serta peserta didik sudah terbiasa dalam pembelajaran dibentuk secara berkelompok. Hal ini dapat dilihat ketika peneliti meminta kepada peserta didik untuk dibentuk kelompok oleh perwakilan peserta didik yaitu kepada KM (Ketua Murid) dan Sekretaris kelas dan disaksikan oleh peserta didik yang lainnya.

Pada pertemuan lainnya, pembelajaran sangat kondusif dan para peserta didik semakin bersemangat dalam setiap pertemuan dengan pembelajaran menggunakan metode *Crossword Puzzle*. Setelah diberikan penjelasan mengenai materi, para peserta didik sangat antusias ketika mengisi LKPD yang telah dibuat Peneliti dan diberikan kepada setiap kelompoknya. Aktivitas peserta didik dalam setiap pertemuan memberikan respon yang baik, hal ini dapat dibuktikan dengan lembar aktivitas peserta didik dimana observer hanya mencentang dalam kolom “Ya” atau “Tidak” mengenai semua aktivitas peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.

2. Pembahasan

- a. Kemampuan Awal Peserta Didik (*Pre-test*)

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pre-test* sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Berdasarkan hasil analisis data dan perhitungan menggunakan statistik yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS* menunjukkan bahwa skor *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil perhitungan dapat diperoleh nilai *Asymp.Sig.2-tailed* sebesar 0,000 dan α sebesar 0,05 artinya $0,000 > 0,05$ maka H_0 diterima. Maka dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelas sebelum pembelajaran dimulai.

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pre-test* sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Berdasarkan hasil analisis data dan perhitungan menggunakan statistik yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS* menunjukkan bahwa skor *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil perhitungan dapat diperoleh nilai *Asymp.Sig.2-tailed* sebesar 0,000 dan α sebesar 0,05 artinya $0,000 > 0,05$ maka H_0 diterima. Maka dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelas sebelum pembelajaran dimulai.

b. Hasil Belajar Peserta Didik (*Post-test*)

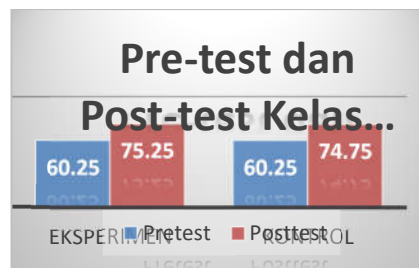
Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, maka terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan, dimana rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih unggul dibanding rata-rata hasil belajar kelas kontrol, serta terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* membantu guru dalam proses pembelajaran. Keterampilan dasar mengajar mutlak harus dimiliki dan dikuasai oleh seorang guru, karena keterampilan dasar mengajar memberikan pengertian lebih dalam mengajar (Dianah & Tetep, 2022). Hal ini sesuai dengan pendapat dengan Ramayulis (2010, hlm. 3) bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh pendidik dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses pembelajaran yang diharapkan.

c. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan pembelajaran Metode *Crossword Puzzle*

Pada saat kelas eksperimen diberikan *pre-test* sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, maka berdasarkan hasil data dan perhitungan statistik menyatakan bahwa tidak terdapat kemampuan awal yang signifikan sebelum pembelajaran dimulai. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis data dan perhitungan statistik yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS 26* menunjukkan bahwa skor *pre-test* diperoleh nilai *Asymp.Sig.2-tailed* sebesar 0,587 dan α sebesar 0,05 berarti

0,0587>0,05 maka H_0 diterima. Sedangkan pada saat setelah kegiatan pembelajaran berlangsung dengan diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* terdapat perbedaan yang signifikan, maka hal ini dapat dilihat dari perhitungan nilai Asymp.Sig.2-tailed sebesar 0,000 dan α sebesar 0,05 artinya $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai Asymp.Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan atau pembelajaran menggunakan model pembelajaran *crossword puzzle* efektif untuk diterapkan.

Maka hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada materi Penguatan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia. Pada rata-rata skor *pre-test* kelas eksperimen yaitu 60,25 dan kelas kontrol 60,25. Sedangkan rata-rata skor *post-test* pada kelas eksperimen yaitu 75,25 dan rata-rata skor *posttest* pada kelas kontrol 74,75. Maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan yang signifikan dengan hasil *posttest* rata-rata yaitu 15. Peningkatan perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dari hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dapat diinterpretasikan sebagai berikut:



Dari hasil belajar peserta didik terdapat peningkatan perubahan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bentuk dari perubahan sebagai hasil belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan dan kecakapan peserta didik. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan yang tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang. *Learning activities and the impact on social studies learning outcomes still need improvement* (Tetep & Dahlena, 2022). Mengenai hasil belajar peserta didik dapat memberikan perubahan tingkah laku baik dari segi pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan secara keseluruhan terhadap data penelitian mengenai penerapan metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran ips terhadap hasil belajar peserta didik di kelas VIII SMPN 3 Tarogong Kidul, maka sesuai rumusan masalah peneliti memperoleh kesimpulan bahwa kemampuan awal peserta didik sebelum pembelajaran

menggunakan metode *crossword puzzle* dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dalam proses pembelajaran berlangsung terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dimana rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih unggul dibanding rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Dianah, L., Tetep. (2022). Improving Learning Outcomes through Make A Match Method Learning in Social Studies. *Journal Civic and Social Studies* Vol. 6 No 2, 66-74.
- Molstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National Curricula in Norway and Finland: The Role of Learning Outcomes. *European Educational Research Journal*, 15 (3), 329 - 344.
- Tetep., Shofaria, M., Suherman, A. (2022). Improving Learning Outcomes through Make A Match Method Learning in Social Studies. *Journal Civic and Social Studies* Vol. 6 No. 2, PP. 66-74.
- Tetep., Dahlena, A. (2022). Use of Based Learning Media Motion Graphic Animation Video to Enhance Social Studies Learning Outcomes. *Social Studies Conference Proceedings*, 197-208.
- Safitri, Dyah. (2016). Penerapan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Balangan I.
- Silberman, M, L. (2013). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sudjana, N. (2009). *Dasar-dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Bar Algesindo.
- Sudjana. N. 2004. *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Rusda Karya.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung, Alfabeta, 2017) hal. 60.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013) h. 91.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* Bandung: CV Alfabeta
- Sunaryo, PVM. 1998. Efektivitas program PGSD dalam meningkatkan kemampuan profesional guru SD di UPBJJ-UT Semarang. *Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wacaberita. 2022. "Biodata Arthur Wynne Penemu Teka-teki Silang", <https://wacaberita.com/biodata-arthur-wynne-penemu-teka-teki-silang/>, diakses 11 Agustus 2022 pukul 17.36.
- Wardani, dkk. 2002. *Kinerja guru lulusan PGSD Kurikulum 1996*. Penelitian. Jakarta: Universitas Terbuka