

Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025

Mita Analisa Sipayung^{1*}, Rida Gultom², Oloria Malau³, Tiurma Barasa⁴, Pestaria⁵

Email: mitaanalisa4@gmail.com^{1*}, ridagultom@gmail.com²,

oloriamalau999@gmail.com³, tiurmaberasa@iakntarutung.ac.id⁴, pestarian@gmail.com⁵

¹⁻⁵ Prodi Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung, Indonesia

Korespondensi Penulis: mitaanalisa4@gmail.com

Abstract. *The study aims to determine whether the educational crossword puzzle game can create, build, and change students' learning motivation and the learning process in class VIII of SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan. The research method used is quantitative with a pre-experimental design type in the form of One group pretest-posttest. The population of all classes VIII is 90 people and a sample of 31 people using purposive sampling. The closed questionnaire instrument consists of 20 items. The results of the data analysis show that there is an influence of the educational game method used by the teacher on students' learning motivation, as evidenced by the significant test obtained a value of $t_{count} > t_{table}$, namely $6.669 > 2.042$, it is concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted.*

Keywords: Educational Crossword Puzzle Game, Student Learning Motivation, Learning Process

Abstrak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui permainan edukatif teka-teki silang dapat menciptakan, membangun, dan mengubah motivasi belajar siswa dan proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis *pre-experimental design* bentuk *One group pretest-posttes*. Populasi seluruh kelas VIII sebanyak 90 orang dan sampel 31 orang menggunakan *purposive sampling*. Instrumen angket tertutup sebanyak 20 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode permainan edukatif yang dilakukan guru terhadap motivasi belajar siswa dibuktikan dengan uji signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,669 > 2,042$, disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Permainan Edukatif Teka-Teki Silang, Motivasi Belajar Siswa, Proses Pembelajaran

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah kegiatan yang memiliki suatu tujuan, maka pada tahap pelaksanaannya berada dalam proses yang akan berkesinambungan pada setiap jenjang pendidikan. Sehingga tercapainya pendidikan dari setiap jenjang pendidikan dapat mempengaruhi setiap peserta didik kedepannya. Motivasi belajar merupakan aspek penting dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam kelas baik oleh guru maupun siswa. Pada guru sendiri memahami kondisi tingkat motivasi belajar dari siswa sangat perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Terlebih pada motivasi siswa dalam belajar dapat menciptakan dan meningkatkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Siswa dapat melakukan aktivitas belajar dengan aktif, serius, dan senang dipengaruhi oleh faktor

motivasi. Kondisi motivasi belajar yang diharapkan ialah dengan siswa aktif terhadap proses pembelajaran, memperhatikan guru ketika menjelaskan materi serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan berbagai sumber belajar pada suatu lingkup pembelajaran. Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah pembelajaran yang didalamnya memuat nilai-nilai Kristiani yang acuannya pada ajaran Kristen mengenai Allah Tritunggal dan karya-karya penciptaan-Nya. Pendidikan Agama Kristen tidak hanya *menekankan* tercapainya sebuah sistem pembelajaran yang akan didapatkan oleh setiap peserta didik, namun diterapkannya setiap nilai-nilai yang terkandung dalam pelajaran oleh peserta didik dalam berada dalam lingkungan persekolahan.

Ditinjau kembali tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas manusia, sehingga guru dan peserta didik harus memiliki koneksi yang terhubung dengan baik sehingga dalam pembelajaran peserta didik mampu menerima materi dari keseluruhan yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu motivasi belajar siswa menjadi tolak ukur yang penting bagi siswa dalam hasil belajar yang maksimal. Wina Sanjaya (2010:249) menyatakan bahwa motivasi dalam pembelajaran adalah aspek dinamis yang sangat penting. Seringkali, siswa yang kurang berprestasi bukan karena kurang kemampuan, tetapi karena kurang motivasi untuk belajar sehingga mereka tidak memaksimalkan potensi mereka. Dalam pembelajaran tradisional dengan pendekatan ekspositori, motivasi sering diabaikan oleh guru, yang seolah memaksa siswa menerima materi tanpa mempertimbangkan motivasi mereka. Hal ini tidak menguntungkan karena siswa tidak bisa belajar dengan optimal, yang berujung pada hasil belajar yang juga tidak optimal. Pandangan modern tentang pembelajaran menempatkan motivasi sebagai aspek penting untuk membangkitkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan dengan analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan langkah pendorong dari seluruh kegiatan yang dilakukan. Motivasi juga berperan sebagai penggerak dan pengarah tindakan seseorang untuk mencapai tujuan. Dengan adanya indikator yang dapat membangun motivasi setiap peserta didik sehingga hal itu menambah tugas guru dalam mengajar dan mewajibkan guru memiliki kreativitas yang tinggi untuk memastikan bahwa fitur-fitur ini diterapkan dengan cara yang secara khusus memenuhi kebutuhan siswa. peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam dan lebih lanjut mengenai penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat

para peserta didik dalam belajar ditengah era globalisasi semakin hari semakin terus berkembang. Metode pembelajaran ini adalah salah satu metode pembelajaran yang baik serta dapat dijadikan sebagai salah satu opsi pilihan para guru dalam melakukan pembelajaran untuk menciptakan, membangun, dan mengubah setiap karakter masing-masing dari peserta didik tersebut serta motivasi belajar siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Pembelajaran PAK

Metode permainan edukatif merupakan kegiatan yang terdapat dalam proses belajar-mengajar yang menjadi bagian penting yang unsur dasar dari metode tersebut ialah mendidik. Metode pembelajaran edukatif sendiri menggunakan alat-alat pendukung yang beragam untuk membangkitkan kembali semangat para siswa dalam belajar. Permainan edukatif dapat dilakukan dengan beragam cara tergantung tingkat kreativitas guru dalam mengajar dan tingkat pendidikan yang sedang berlangsung sehingga dalam melaksanakan metode tersebut tidak hanya bermain melainkan memiliki target tersendiri terkait proses belajar dalam ruang kelas, oleh karena itu metode permainan edukatif tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Menurut Zaman dkk, (Guslinda: 2018) bahwa ciri-ciri permainan edukatif untuk peserta didik adalah: 1) Permainan edukatif bersifat serbaguna, dapat digunakan dalam berbagai cara dan format, dan untuk tujuan dan aspek pengembangan yang berbeda 2) Setiap yang dikembangkan atau diproduksi harus aman bagi siswa 3) Permainan edukatif yang dibuat harus mampu membangun atau menghasilkan sesuatu 4) Bersifat konstruktif atau sesuatu tercipta 5) Seluruh yang diproduksi harus mengandung nilai edukasi.

Dalam menerapkan metode permainan edukatif pendidik harus mempertimbangkan keselamatan saat merancang atau membuat menggunakan bahan pasca-konsumen atau bahan ramah lingkungan. Membuat peralatan bermain edukatif merupakan suatu kegiatan yang memerlukan keterampilan yang sesuai. Bekal keterampilan yang dimaksud terdiri atas pengetahuan dan keterampilan bagaimana melaksanakannya sesuai dengan kebutuhan tertentu agar peralatan bermain edukatif yang diciptakan benar-benar efektif dalam aspek perkembangan tumbuh kembang siswa.

Teka-Teki Silang (TTS) merupakan sebuah permainan di mana kita diharuskan untuk mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang akan membentuk kata-kata tertentu. Kata-kata ini harus disusun berdasarkan petunjuk yang diberikan. Permainan teka-teki silang (TTS) memiliki berbagai manfaat dalam

pembelajaran dan pengembangan kognitif. Teka-teki silang dapat membantu mengasah kemampuan berpikir, analitis, dan pemecahan masalah individu. Selain itu, sebagai metode pembelajaran, teka-teki silang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, mendorong keterlibatan aktif peserta didik tanpa mengurangi esensi dari proses pembelajaran itu sendiri. Permainan ini menuntut pemain untuk mengingat, mencari, dan mencocokkan kata-kata yang tepat berdasarkan petunjuk yang diberikan, sehingga meningkatkan kemampuan kognitif dan motivasi belajar siswa.

Indikator permainan edukatif teka-teki silang menurut Haryono diantaranya adalah penguasaan kosakata, peningkatan hasil belajar, dan minat belajar. Metode ini mampu melibatkan partisipasi aktif peserta didik sejak awal kegiatan pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Metode ini tidak hanya menghibur tetapi juga mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam.

Motivasi Belajar Siswa

Secara harfiah motivasi adalah “pendorongan”, yang merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dalam mempengaruhi sebuah tindakan seseorang sehingga individu menjadi mau dalam bertindak maupun melakukan sesuatu untuk mencapai hasil yang ingin dituju. Adapun tujuan motivasi adalah menggerakkan atau menggugah seseorang agar mempunyai keinginan atau keinginan untuk melakukan sesuatu guna mencapai suatu hasil atau mencapai suatu tujuan tertentu.

Fungsi motivasi adalah untuk mendorong usaha mencapai keberhasilan. Sebab, orang yang berusaha harus memajukan keinginannya dan menentukan arah tindakannya terhadap tujuan yang ingin dicapai. Hal ini memungkinkan siswa untuk memilih tindakan mereka untuk memutuskan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan yang ingin mereka capai. Peran motivasi adalah memilih arah penciptaan. Motivasi mungkin berperan dalam memilih arah di mana siswa memutuskan apa yang perlu mereka lakukan untuk mencapai tujuan mereka. Peranan motivasi terdiri dari intrinsik dan ekstrinsik dalam belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi intrinsik biasanya berasal dari diri siswa sendiri, sedangkan motivasi belajar ekstrinsik siswa biasanya berasal dari gurunya (pendidik).

Motivasi belajar siswa mencakup keinginan untuk berhasil, dorongan internal, harapan masa depan, penghargaan, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif dan menambahkan pentingnya perhatian siswa, relevansi pembelajaran, keyakinan diri, dan kepuasan terhadap proses belajar. Secara keseluruhan, motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang beragam, yang mencakup

dorongan pribadi, relevansi materi, dukungan lingkungan, dan penghargaan atas usaha yang dilakukan.

Hipotesa Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Adapun hipotesis yang diajukan dalam memecahkan masalah penelitian ini adalah :

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan metode permainan edukatif yang dilakukan oleh guru terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 1 Tampahan

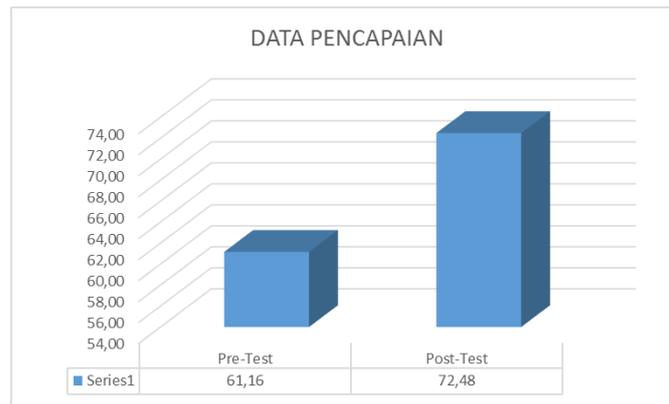
H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan metode permainan edukatif yang dilakukan guru terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 1 satu atap Tampahan

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimental design* dimana penelitian ini merupakan suatu penelitian yang belum merupakan eksperimen sungguhan karena masih terdapat variabel luar yang mempengaruhi terbentuknya variabel dependen. Dalam penelitian pra-eksperimental, pengendalian terhadap variabel-variabel luar masih kurang atau belum memadai, sehingga hasil penelitian tidak sepenuhnya disebabkan oleh manipulasi variabel independen (Sugiyono, 2016). Penelitian pre-eksperimental biasanya digunakan untuk studi pendahuluan guna mendapatkan gambaran awal mengenai suatu fenomena sebelum dilakukan eksperimen yang lebih rigor (kuat).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan nilai rata-rata pencapaian peningkatan motivasi belajar siswa dengan metode permainan edukatif lebih tinggi yaitu 61,16 pada *post-test* dan 72,48 pada *pre-test*. Dari hasil penelitian dan hasil analisa data dapat dipahami bahwa dengan dengan metode permainan edukatif yang digunakan oleh guru pendidikan agama kristen dengan baik meningkatkan peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan Kabupaten Toba. Ringkasan data dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Data pencapaian

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa meningkat pada Post-test yaitu setelah diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan metode permainan edukatif, yaitu dari nilai rata-rata sebesar 61,16 menjadi nilai rata-rata sebesar 72,48.

Sesuai dengan deskripsi data penelitian diketahui rata-rata keseluruhan peningkatan motivasi belajar siswa pendidikan agama kristen dan budi pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan Kabupaten Toba adalah meningkat dari nilai pre-test yaitu sebesar 61,16 menjadi nilai 78,48 pada post-test artinya bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa kelas kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan Kabupaten Toba sebesar 11,32 karena penerapan metode permainan edukatif.

Berdasarkan penyebaran data pretest kepada siswa diketahui pencapaian tertinggi adalah angket pretest nomor 17 dengan skor 105 dan nilai rata-rata 3,39 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa siswa merasa lebih aktif berpartisipasi dalam kelas ketika menggunakan alat permainan edukatif. Sementara nilai terendah peningkatan motivasi belajar siswa dengan metode permainan edukatif adalah nomor 2 dengan skor 85 dan nilai rata-rata 2,74 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa siswa memperhatikan penjelasan guru saat menggunakan alat permainan edukatif teka-teki silang.

Berdasarkan penyebaran data pretest kepada siswa diketahui pencapaian indikator tertinggi adalah indikator nomor nomor 5 dengan nilai rata-rata 3,24 yaitu indikator dorongan dalam melaksanakan proses belajar. Sementara nilai bobot terendah diantara indikator tersebut di atas adalah nomor 1 dengan nilai rata-rata 2,90 yaitu indikator perhatian siswa terhadap pembelajaran.

Berdasarkan penyebaran data posttest kepada siswa diketahui pencapaian tertinggi adalah angket posttest nomor 3 dengan skor 120 dan nilai rata-rata 3,87 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa siswa merasa lebih mudah memahami materi pelajaran

ketika alat permainan edukatif teka-teki silang digunakan. Sementara nilai terendah angket tentang peningkatan motivasi belajar siswa dengan metode permainan edukatif adalah nomor 14 dengan skor 104 dan nilai rata-rata 3,35 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa alat permainan edukatif membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan penyebaran data posttest kepada siswa diketahui pencapaian indikator tertinggi adalah indikator nomor 6 dengan nilai rata-rata 3,76 yaitu indikator penghargaan dalam belajar. Sementara nilai bobot terendah diantara indikator tersebut di atas adalah nomor 5 dengan nilai rata-rata 3,47 yaitu indikator dorongan dalam melaksanakan proses belajar.

Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui uji signifikan (uji t) diperoleh $t_{hitung} = 6,669 > t_{tabel} = 2,042$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan metode permainan edukatif yang dilakukan oleh guru terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 1 Tampahan.

Pengujian Hipotesa

Yang menjadi rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu \leq 0$ (tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan metode permainan edukatif yang dilakukan oleh guru terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan Kabupaten Toba)

$H_a : \mu > 0$ (terdapat pengaruh yang positif dan signifikan metode permainan edukatif yang dilakukan oleh guru terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan Kabupaten Toba)

Maka dari ketentuan di atas H_0 ditolak dan H_a diterima, terdapat pengaruh yang positif dan signifikan metode permainan edukatif yang dilakukan oleh guru terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di SMP Negeri 1 Tampahan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan paparan data, temuan penelitian, dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan metode

permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan, Kabupaten Toba. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji statistik di mana nilai thitung sebesar 6,669 lebih besar dari ttabel sebesar 2,042, yang mengindikasikan bahwa perbedaan yang terjadi bukanlah kebetulan, melainkan akibat dari perlakuan yang diberikan. Lebih lanjut, analisis data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa dari nilai pre-test sebesar 89,21 menjadi 108,62 pada post-test. Dengan demikian, terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 19,40 poin sebagai hasil dari penerapan metode permainan edukatif. Temuan ini memperkuat keyakinan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif, mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, peneliti memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut dalam proses pembelajaran. Pertama, dengan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan metode permainan edukatif terhadap motivasi belajar, guru diharapkan dapat mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap Tampahan Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025 dengan cara terus menerapkan metode tersebut secara tepat dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Kedua, siswa diharapkan mampu menjaga dan meningkatkan motivasi belajarnya, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen, dengan memanfaatkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan yang diciptakan melalui permainan edukatif. Ketiga, metode ini juga diharapkan mampu mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas belajar mereka, sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap pencapaian akademik yang lebih baik. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji motivasi belajar siswa, disarankan untuk menambahkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi motivasi, serta meneliti pengaruh metode permainan edukatif terhadap aspek lain seperti keaktifan belajar, minat, hasil belajar, atau bahkan prestasi akademik siswa, karena metode ini memiliki potensi luas untuk meningkatkan berbagai dimensi dalam proses pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, N., Cahyaningsih, U., & Kurino, Y. D. (2021, September). Studi literatur: Teka-teki silang sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 238–241).

- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
- Arsyad, F. A. (2023). *Penerapan media pembelajaran teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa sumbu kelas V SD Inpres Sanrangan Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa* [Skripsi, Universitas Negeri Makassar].
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Foeh, M. L. (2024). Meningkatkan hasil belajar agama Kristen melalui model kooperatif tipe TPS dengan media crossword puzzle untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Kota Kupang. *Jurnal Kolaborasi*, 5(4), 465–471.
- Habsy, B. A., Lutfiah, Z. R., Sholihuddin, N. S., Nurarifah, D. Y., & Alfath, I. (2024). Konsep motivasi dan perannya dalam pembelajaran. *TSAQOFAH*, 4(1), 529–544.
- Kartiani, B. S. K. B. S. (2015). Pengaruh metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V Kabupaten Lombok Barat NTB. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, 6(2), 212–221.
- Natsir, T. A. L. (2021). *Pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini: Sebuah kajian teori dan praktik*.
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan metode pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet. *RESOURCE | Research of Social Education*, 1(1), 18–27.
- Qadafi, M. (2021). *Pengembangan alat permainan edukatif untuk pendidikan anak usia dini*. Sanabil.
- Rosadah, S. (2012). *Pengaruh penerapan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada bidang studi IPS Ekonomi (Studi Eksperimen di MA Mafatihul Huda Kecamatan Depok Kabupaten Cirebon)* [Disertasi, IAIN Syekh Nurjati Cirebon].
- Said, A. (2017). *95 strategi mengajar multiple intelligences*. Prenada Media.
- Saputra, A. (2019). Permainan edukatif untuk anak usia dini. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102–113.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600.
- Siberman, M. L. (2018). *Active learning: 101 cara belajar siswa aktif*. Nuansa Cendekia.
- Siburian, M. (2022). Peningkatan hasil belajar pendidikan agama Kristen dengan metode bermain peran di SMP Negeri 1 Sunggal. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*, 3(1), 32–49.

- Sihotang, I. W. M., Silalahi, J., & Butar-butur, I. (2023). Efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama Kristen di kelas VIII SMP Negeri 1 Galang TA 2023/2024. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 4708–4722.
- Srirahayu, P. (2019). *Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang pada materi tata nama senyawa di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Aceh Besar* [Disertasi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh].
- Tanduklangi, R. (2020). Analisis tentang tujuan pendidikan agama Kristen (PAK) dalam Matius 28: 19–20. *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen*, 1(1), 47–58.
- Zarury, I., Monia, F. A., & Zuriyati, Z. (2024). Penerapan TTS (teka-teki silang) pada buku ajar Budi Pekerti kelas II di Sekolah Dasar Negeri 04 Kubang Putih. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(6).
- Zulkarnain. (2018). *Pengaruh penggunaan strategi pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Inpres Perumnas III Kota Makassar* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar].