

## VALIDASI MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG TIGA DIMENSI (TTS3D) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI LAPISAN BUMI

Celina Nuanda Basuki<sup>1</sup>, Elok Sudibyo<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya

\*E-mail: eloksudibyo@unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validasi media permainan teka-teki silang tiga dimensi (TTS3D) untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi lapisan bumi. Kelayakan media ditinjau dari aspek kevalidan. Media yang dikembangkan memuat sub materi lapisan atmosfer, suhu di atmosfer, dan lapisan ozon. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dibatasi hanya lima tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode validasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi. Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan modus dari setiap skor yang diperoleh. Validasi dilakukan oleh dua dosen ahli dan satu guru IPA SMP Negeri 1 Jabon. Validasi pada penelitian ini yaitu validasi media teka-teki silang tiga dimensi, validasi rencana pelaksanaan pembelajaran, dan validasi *pretest posttest*. Berdasarkan hasil validasi media permainan teka-teki silang tiga dimensi untuk pembelajaran materi lapisan bumi menunjukkan kriteria baik dengan modus 4. Permainan teka-teki silang tiga dimensi ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk peserta didik pada materi lapisan bumi.

**Kata Kunci:** teka-teki silang tiga dimensi, pemahaman konsep, lapisan bumi.

### Abstract

*This research aim to describe validation of the media three dimension crossword puzzle games for improve understanding of concept in the material layer of the earth. The feasibility of the media in terms of validity. The developed media contains sub material atmospheric layers, temperatures in the atmosphere, and the ozone layer. This research use Research and Development (R&D) method limited only five step that is potential and problems, data collection, product validation, and product revision. This research data collection techniques using the validation method. The research instrument used was a validation sheet. Validation data were analyzed descriptively quantitative based on the mode of each score obtained. The validation was carried out by two expert lecturers and one science teacher at junior high school 1 Jabon. The validation in this research is the media validation of three dimension crossword puzzle, the validation of the learning implementation plan, and the pretest posttest validation. Based on the development media three dimension crossword puzzle games for learning material layers of the earth show good criteria with modus 4. This three dimension crossword puzzle games expected to be used by teachers as a learning medium for students on the material layer of the earth.*

**Keywords:** three dimension crossword puzzle, understanding of concepts, layer of earth

**How to cite:** Nuanda, C. B., & Sudibyo, E. (2021). Validasi Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Tiga Dimensi (TTS3D) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Materi Lapisan Bumi. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(1), pp. 53-58.

© 2021 Universitas Negeri Surabaya

## PENDAHULUAN

Abad 21 menuntut sumber daya manusia yang berkualitas sehingga mampu bersaing secara nasional maupun global. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dibentuk melalui pendidikan yang bermutu. Dalam Undang-Undang Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 1 dinyatakan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Banyak upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mewujudkan suasana belajar yang baik sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensinya. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan pemilihan metode yang efektif digunakan sesuai aktivitas peserta didik. (Paul B. Diedric dalam Sardiman, 2017) mengatakan ada beberapa jenis aktivitas belajar yang harus dilakukan dengan baik oleh peserta didik untuk mencapai tujuan belajar yang maksimal diantaranya : (1) *visual activities*, (2) *oral activities*, (3) *listening activities*, (4) *writing activities*, (5) *drawing activities*, (6) *motor activities*, (7) *mental activities*, (8) *emotional activities*.

Sasaran pembelajaran mencakup 3 (tiga) ranah yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Permendikbud, 2016). Dimensi pengetahuan adalah hal-hal yang diketahui peserta didik dalam bentuk fakta, konsep, dan prinsip (Arends, 2013). Peserta didik dituntut untuk memahami fakta-fakta atau konsep materi yang diajarkan oleh guru selama pelajaran. Hal ini juga menuntut guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat memahami fakta-fakta atau konsep materi yang diajarkan.

Proses belajar dapat menjadi menyenangkan atau membosankan bagi peserta didik. Jika secara psikologis peserta didik kurang berminat dengan metode yang digunakan guru maka dengan sendirinya peserta didik akan memberikan umpan balik psikologis yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Indikasinya adalah timbul rasa tidak simpati terhadap guru, tidak tertarik dengan materi-materi pembelajaran, dan lama-kelamaan timbul sikap acuh tak acuh terhadap mata pelajaran (Ghozali, 2017). Agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan maka perlu adanya variasi dalam pembelajaran. Djamarah (2013: 124) menyatakan terdapat tiga aspek dalam keterampilan mengadakan variasi yaitu variasi dalam menggunakan media dan bahan pengajaran, variasi dalam interaksi, serta variasi dalam gaya mengajar. Salah satu solusinya adalah mengaplikasikan media permainan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan metode permainan maka proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga proses transfer informasi atau materi akan jauh lebih mudah sehingga peserta didik tidak akan merasa terpaksa. Melalui permainan materi pelajaran dapat disisipkan sehingga peserta didik tidak hanya bermain tetapi juga dapat melakukan proses belajar. Permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur (Sadiman, 2012).

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru IPA di SMP Negeri 1 Jabon, dikatakan bahwa peserta didik sering bosan ketika kegiatan pembelajaran, konsentrasi peserta didik hanya sekitar 20 menit saja apabila guru mengajar terfokus pada buku dan papan tulis. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif dan interaktif. Guru tersebut juga mengatakan bahwa peserta didik akan tertarik belajar ketika ada hal-hal yang menarik pada proses pembelajaran, seperti menggunakan

media permainan dalam proses mengajar. Hal ini dibuktikan berdasarkan angket peserta didik menyatakan 88,2% peserta didik berminat melakukan pembelajaran IPA menggunakan permainan. Guru IPA tersebut juga menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik materi lapisan bumi rendah, hal ini dapat diketahui dari persentase bahwa hanya 60,00% dari 34 peserta didik kelas VII-J yang tuntas dalam materi tersebut tanpa remedial. Hasil dari angket yang diberikan kepada peserta didik menyatakan 94,1% materi lapisan bumi sulit dipahami karena banyak hafalan, selain itu hasil angket menyatakan 100% peserta didik setuju menggunakan media permainan dalam pembelajaran materi lapisan bumi.

Topik lapisan bumi merupakan bahasan dari pembelajaran IPA yang memiliki banyak konsep yang harus dipahami. Peserta didik berpikir bahwa materi lapisan bumi sulit dipahami karena banyak hafalan, namun permasalahan yang sebenarnya bukanlah hal itu. Konsep-konsep pada materi lapisan bumi saling terkait sehingga perlu mengetahui perbedaan dari ciri-ciri konsep yang guru berikan sehingga peserta didik mampu memahami lebih mudah. NCTM (*The National Council for Teachers of Mathematics*) menunjukkan mengenai alasan mengapa mengajarkan pemahaman tentang sebuah konsep sangat bermanfaat, bahwa di abad ke 21, peserta didik perlu memiliki pemahaman konseptual agar berkembang dan mampu memecahkan masalah sebagai orang yang dewasa di lingkungan yang semakin mengalami perubahan (Kom dalam Laila, 2018).

Berdasarkan ilustrasi di atas memerlukan adanya metode untuk memperbaiki pengajaran pengajaran yang kurang menarik. Salah satu alternatif yaitu mengembangkan permainan teka teki silang tiga dimensi (TTS3D) yang dimodifikasi sesuai materi yang diajarkan. Permainan teka teki silang tiga dimensi (TTS3D) merupakan hasil modifikasi dari permainan teka teki silang konvensional yang sering dimainkan. Pada dasarnya permainan ini bertujuan mengisi kolom-kolom yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang di sajikan. Melalui permainan TTS3D peserta didik dapat melakukan beberapa jenis aktivitas untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu *visual activities*, *oral activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*.

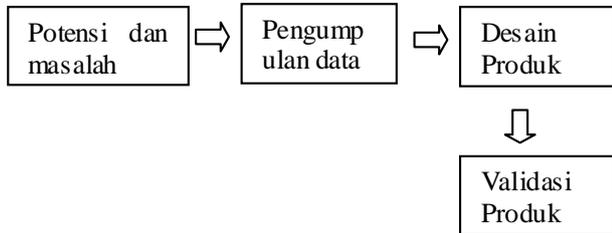
Pengembangan permainan teka teki silang tiga dimensi (TTS3D) dimaksudkan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Dalam permainan ini akan disajikan pertanyaan-pertanyaan yang berisi tentang konsep materi lapisan bumi sehingga diharapkan peserta didik dapat memahami materi melalui permainan TTS3D. Permainan ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran materi lapisan bumi. Permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga dapat melatih kerja sama dan menuntut peserta didik untuk aktif berfikir serta berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk menyelesaikan permainan.

Media permainan teka-teki silang tiga dimensi (TTS3D) memiliki keunggulan dibanding permainan teka-teki silang konvensional biasa yaitu : pada permainan teka-teki silang tiga dimensi (TTS3D) berbentuk 3 dimensi berupa balok dimana terdapat laci

sebagai penyimpanan huruf dan kartu pertanyaan sehingga dapat digunakan berulang-ulang, tidak seperti teka-teki silang biasa yang hanya dapat digunakan sekali. Selain itu pada permainan ini melatih peserta didik lebih aktif karena peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok akan beradu cepat dan tepat dalam menyelesaikan permainan.

**METODE**

Langkah yang di lakukan dalam penelitian ini adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, dan validasi produk (Sugiyono, 2017).



Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode validasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi yang digunakan untuk uji validitas permainan TTS3D yang dilakukan oleh dua dosen ahli dan satu guru IPA. Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan modus dari setiap skor yang diperoleh. Skor diberikan sesuai dengan skala penilaian validasi.

Kriteria	Nilai Skala
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

(Modifikasi Riduan, 2016)

Kriteria	Nilai Skala
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

(Modifikasi Riduan, 2016)

Berdasarkan kriteria media permainan TTS3D dikatakan valid apabila memperoleh skor  $\geq 3$ .

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada sub bab ini akan dipaparkan hasil validasi media permainan teka-teki silang tiga dimensi (TTS3D) untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi lapisan bumi. Hasil yang didapatkan berupa telaah dan validasi. Berikut hasil yang diperoleh:

a. Telaah dan revisi

Berdasarkan alur penelitian pada bab III sebelum media di validasi, melalui tahap telaah yang dilakukan oleh dosen pembimbing untuk mendapatkan saran atau masukan yang kemudian dilakukan revisi. Berikut data hasil telaah media permainan TTS3D.

**Tabel 1. Hasil Telaah Media Permainan TTS3D**

Butir Penilaian	Saran	Revisi	
Aspek Media			
1.	Bahasa yang digunakan baik, mudah dipahami, dan jelas	Sesuai	Tidak ada revisi
2.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkatan soal	Sesuai	Tidak ada revisi
3.	Kejelasan gambar pada permainan TTS3D	Sesuai	Tidak ada revisi
4.	Kejelasan bentuk huruf dalam permainan	Sesuai	Tidak ada revisi
5.	Informasi dan gambar benar-benar berfungsi	Sesuai	Tidak ada revisi
6.	Butir soal sesuai dengan indikator	Sesuai	Tidak ada revisi
7.	Kesesuaian soal pada permainan TTS3D dengan kisi-kisi soal	Sesuai	Tidak ada revisi
8.	Memuat kalimat/kata kunci untuk menyatakan jawaban yang benar	Sesuai	Tidak ada revisi
9.	Aturan permainan ditulis secara berurutan	Sesuai	Tidak ada revisi
10.	Permainan TTS3D memungkinkan adanya partisipasi aktif peserta didik	Sesuai	Tidak ada revisi
11.	Media permainan dapat digunakan sebagai pemantapan materi pada peserta didik	Sesuai	Tidak ada revisi
Aspek Rencana Pembelajaran			
1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan kompetensi dasar	Sesuai	Tidak ada revisi
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan mencakup seluruh rumusan indikator	Perumusan tujuan perlu diperjelas	Memperjelas tujuan
3.	Materi sesuai indikator dan tujuan pembelajaran	Sesuai	Tidak ada revisi

4.	Materi sesuai dengan alokasi waktu	Sesuai	Tidak ada revisi
5.	Sumber belajar atau media pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	Sesuai	Tidak ada revisi
6.	Sumber belajar atau media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	Sesuai	Tidak ada revisi
7.	Kegiatan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Sesuai	Tidak ada revisi
8.	Tahapan kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	Sesuai	Tidak ada revisi
9.	Teknik penilaian sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	Sesuai	Tidak ada revisi
10.	Adanya instrumen penilaian	Sesuai	Tidak ada revisi
<b>Aspek soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i></b>			
1.	Butir soal sesuai dengan indikator soal dan materi	Sesuai	Tidak ada revisi
2.	Kalimat soal dirumuskan dengan jelas	Sesuai	Tidak ada revisi
3.	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang dan tingkat kelas	Sesuai	Tidak ada revisi
4.	Butir soal dan jawaban jelas	Sesuai	Tidak ada revisi
5.	Kalimat pada soal bersifat komunikatif	Sesuai	Tidak ada revisi
6.	Kalimat menggunakan bahasa baik dan benar sesuai dengan aturan penulisan	Struktur soal perlu diubah sesuai dengan aturan penulisan	Mengubah struktur soal sesuai dengan aturan penulisan
7.	Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	Sesuai	Tidak ada revisi
8.	Butir soal sesuai dengan level kognitif C2	Sesuai	Tidak ada revisi

b. Validasi

Setelah media ditelaah dan direvisi kemudian divalidasi untuk mengetahui kevalidan media permainan TTS3D. Validasi dilakukan oleh 2 dosen ahli dan 1 guru IPA. Berikut hasil validasi media permainan TTS3D berdasarkan skor yang di

dapatkan dari para ahli. Validasi pada penelitian ini terdiri atas validasi media permainan TTS3D, validasi rencana pembelajaran (RPP), dan validasi soal *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil validasinya:

**Tabel 2. Hasil Validasi Media Permainan TTS3D**

Butir Penilaian	Saran			Mo	Kriteria	
	V 1	V 2	V 3			
<b>Aspek Media</b>						
1.	Bahasa yang digunakan baik, mudah dipahami, dan jelas	4	5	5	5	Sangat baik
2.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkatan soal	4	5	5	5	Sangat baik
3.	Kejelasan gambar pada permainan TTS3D	4	4	5	4	Baik
4.	Kejelasan bentuk huruf dalam permainan	4	5	5	5	Sangat baik
5.	Informasi dan gambar benar-benar berfungsi	4	5	5	5	Sangat baik
6.	Butir soal sesuai dengan indikator	5	5	4	5	Sangat baik
7.	Kesesuaian soal pada permainan TTS3D dengan kisi-kisi soal	5	5	5	5	Sangat baik
8.	Memuat kalimat/kata kunci untuk menyatakan jawaban yang benar	5	5	5	5	Sangat baik
9.	Aturan permainan ditulis secara berurutan	4	5	5	5	Sangat baik
10.	Permainan TTS3D memungkinkan adanya partisipasi aktif peserta didik	4	4	5	4	Baik
11.	Media permainan dapat digunakan sebagai pemantapan materi pada peserta didik	4	5	4	4	Baik
<b>Aspek Rencana Pembelajaran</b>						

1.	Tujuan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan kompetensi dasar	3	5	3	3	Cukup baik
2.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan mencakup seluruh rumusan indikator	4	4	3	4	Baik
3.	Materi sesuai indikator dan tujuan pembelajaran	4	4	3	4	Baik
4.	Materi sesuai dengan alokasi waktu	4	4	2	4	Baik
5.	Sumber belajar atau media pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	5	4	4	Baik
6.	Sumber belajar atau media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	4	5	4	4	Baik
7.	Kegiatan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	4	4	Baik
8.	Tahapan kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	4	5	4	4	Baik
9.	Teknik penilaian sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	4	5	4	4	Baik
10.	Adanya instrumen penilaian	5	5	4	5	Sangat baik
<i>Aspek soal Pretest dan Posttest</i>						
1.	Butir soal sesuai dengan indikator soal dan materi	4	5	4	4	Baik
2.	Kalimat soal dirumuskan	4	4	3	4	Baik

	dengan jelas					
3.	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang dan tingkat kelas	4	5	5	5	Sangat baik
4.	Butir soal dan jawaban jelas	4	5	4	4	Baik
5.	Kalimat pada soal bersifat komunikatif	4	5	4	4	Baik
6.	Kalimat menggunakan bahasa baik dan benar sesuai dengan aturan penulisan	4	4	5	4	Baik
7.	Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	5	4	4	Baik
8.	Butir soal sesuai dengan level kognitif C2	5	5	5	5	Sangat baik

Berdasarkan **Tabel 2** dapat diketahui bahwa aspek media meliputi 11 penilaian yakni bahasa yang digunakan baik, mudah dipahami, dan jelas mendapat nilai modus 5, menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat soal mendapat nilai modus 5, kejelasan gambar pada permainan TTS3D mendapat nilai modus 4, kejelasan bentuk huruf dalam permainan mendapat nilai modus 5, informasi dan gambar benar-benar berfungsi mendapat nilai modus 5, butir soal sesuai dengan indikator mendapat nilai modus 5, kesesuaian soal pada permainan TTS3D dengan kisi-kisi soal mendapat nilai modus 5, Memuat kalimat/kata kunci untuk menyatakan jawaban yang benar mendapat nilai modus 5, aturan permainan ditulis secara berurutan mendapat nilai modus 5, permainan TTS3D memungkinkan adanya partisipasi aktif peserta didik mendapat nilai modus 4, media permainan dapat digunakan sebagai pemantapan materi pada peserta didik mendapat nilai modus 4.

Berdasarkan **Tabel 2** dapat diketahui bahwa aspek rencana pelaksanaan pembelajaran terdiri atas 10 penilaian yakni tujuan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan kompetensi dasar mendapat nilai modus 3, tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan mencakup seluruh rumusan indikator mendapat nilai modus 4, materi sesuai indikator dan tujuan pembelajaran mendapat nilai modus 4, sumber belajar atau media pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar mendapat nilai modus 4, sumber belajar atau media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran mendapat nilai

modus 4, kegiatan pembelajaran dirumuskan sesuai dengan tujuan pembelajaran mendapat nilai modus 4, tahap kegiatan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu mendapat nilai modus 4, teknik penilaian sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi mendapat nilai modus 4, adanya instrumen penilaian mendapat nilai modus 5.

Berdasarkan **Tabel 2** dapat diketahui bahwa aspek soal *pretest* dan *posttest* terdiri atas penilaian yakni butir soal sesuai dengan indikator soal dan materi mendapat nilai modus 4, kalimat soal dirumuskan dengan jelas mendapat nilai modus 4, isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang dan tingkatan kelas mendapat nilai modus 5, butir soal dan jawaban jelas mendapat nilai modus 4, kalimat pada soal bersifat komunikatif mendapat nilai modus 4, kalimat menggunakan bahasa baik dan benar sesuai dengan aturan penulisan mendapat nilai modus 4, rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda mendapat nilai modus 4, butir soal sesuai dengan level kognitif C2 mendapat nilai modus 5.

Berdasarkan hasil validasi oleh 2 dosen ahli dan 1 guru IPA SMP Negeri 1 Jabon menyatakan bahwa media permainan teka-teki silang tiga dimensi (TTS3D) layak digunakan sebagai media pembelajaran materi lapisan bumi dengan kriteria baik, namun terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki lagi.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa kevalidan media permainan teka-teki silang tiga dimensi (TTS3D) yang meliputi aspek media, rencana pembelajaran, serta soal *pretest* dan *posttest* memperoleh kriteria layak dengan skor modus 4.

### Saran

Media permainan teka-teki silang tiga dimensi (TTS3D) sebaiknya bisa diterapkan dan dikembangkan pada materi lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (2013). *Learning To Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Ghozali, M. S. (2017). Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Tiga Dimensi (TTS3D) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Materi Interaksi Makhluk Hidup di Kelas VII. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 5(3). pp. 243-247. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/19883>
- Laila, F. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui *Teams Games Tournament* (TGT): Meta Analisis. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(1). pp. 15-23. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i1.9518>

- Permendikbud. (2016). *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. <https://bsnp-indonesia.org>
- RI, U. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia. <http://ldikti3.ristekdikti.go.id/html/wp-content/uploads/2011/04/sisdiknas.pdf>
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sardiman. (2017). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zain, S. D. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.