

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG (TTS)
TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI SIKLUS HIDUP MAKHLUK
HIDUP SISWA KELAS IV SD NEGERI 101812 NAMO TUALANG TAHUN
PEMBELAJARAN 2024-2025**

Zelya Margarena Br Barus¹, Sutikno²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

[1zelyamargarenabrbarus@umnaw.ac.id](mailto:zelyamargarenabrbarus@umnaw.ac.id), [2sutikno@umnaw.ac.id](mailto:sutikno@umnaw.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the Effectiveness of Crossword Puzzle Learning Media (TTS) on the Ability to Identify the Life Cycle of Living Things of Fourth Grade Students of SD Negeri 101812 Namo Tualang in the 2024-2025 Academic Year. This study is an experimental study that uses Crossword Puzzle learning media (TTS) and then finds out its effectiveness from the instruments that have been distributed to students. The population of this study were fourth grade students of SD Negeri 101812 Namo Tualang which consisted of two classes with a total of 60 people. From this number, a sample of 60 people was determined, namely the entire population became the sample. The sampling technique used the saturated Sampling technique, which means the entire population was sampled. The method used in this study is a post-test only design. The instruments used in this study were fill-in-the-blank questions for the control class and crossword puzzles (TTS) for the experimental class. From the results of the data analysis, it is known that the Crossword Puzzle learning media (TTS) is more effective in the ability to identify the life cycle of living things of fourth grade students of SD Negeri 101812 Namo Tualang. In this case, the average value obtained in the control class was 69.5, and the average value in the experimental class was 82.16. Based on the normality test, the results for the control class were normally distributed, with $L \text{ count} > L \text{ table}$ ($0.114 < 0.161$), and the experimental class was also normally distributed, with $L \text{ count} > L \text{ table}$ ($0.126 < 0.161$). Furthermore, the homogeneity test proved that the sample in this study came from a homogeneous population with $F \text{ count} < F \text{ table}$, namely $1.280 < 4.196$. Furthermore, the hypothesis testing of this study was accepted with $T \text{ count} > T \text{ table}$, namely $5.01 > 2.04$, proving that the Crossword Puzzle (TTS) learning media is effective in improving the ability to identify the life cycles of living things in fourth-grade students at SD Negeri 101812 Namo Tualang.

Keywords: Learning Media, Crossword Puzzles (TTS), Life Cycles of Living Things

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Siklus Hidup Makhluk Hidup Siswa Kelas IV SD Negeri 101812 Namo Tualang Tahun Pembelajaran 2024-2025. penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu menggunakan media

pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) kemudian mengetahui efektivitasnya dari instrumen yang telah dibagikan kepada siswa. Poulasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 101812 Namo Tualang yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah 60 orang. Dari jumlah tersebut ditetapkan sampel sebanyak 60 orang yaitu seluruh populasi menjadi sampel. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Sampling jenuh yang artinya seluruh populasi dijadikan sampel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah design post-tesst only. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah Soal berbentuk isian untuk kelas kontrol dan Teka-teki silang (TTS) untuk kelas eksperimen. Dari hasil analisis data diketahui bahwa media pembelajaran Teka-teki silang (TTS) lebih efektif terhadap kemampuan mengidentifikasi siklus hidup makhluk hidup siswa kelas IV SD Negeri 101812 Namo Tualang. Dalam hal ini diperoleh nilai dengan rata-rata pada kelas kontrol adalah 69,5 dan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,16. berdasarkan uji normalitas, hasil kelas kontrol bedistribusi normal, yaitu $L_{hitung} > L_{tabel}$ ($0,114 < 0,161$), dan kelas eksperimen juga berdistribusi normal, yaitu $L_{hitung} > L_{tabel}$ ($0,126 < 0,161$). kemudian berdasarkan uji homogenitas terbukti bahwa sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang homogen dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,280 < 4,196$. selanjutnya dilihat dari pengujian hipotesis penelitian ini diterima dengan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $5,01 > 2,04$ yang membuktikan bahwa media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) efektif terhadap kemampuan mengidentifikasi siklus hidup makhluk hidup siswa kelas IV SD Negeri 101812 Namo Tualang.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Teka-Teki Silang (TTS), Siklus Hidup Makhluk Hidup

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pemberdayaan sumber daya manusia. Makna pendidikan adalah memberikan kebebasan kepada seseorang untuk mengembangkan dirinya sendiri sesuai dengan potensi yang dimiliki. Pendidikan tidak dibatasi oleh faktor usia, bahkan semakin menua usia seseorang, semakin besar pula keinginan untuk memiliki pendidikan yang lebih tinggi. Sebab, dengan melangsungkan pendidikan akan meningkatkan tingkah laku, cara

berpikir, kepribadian dan intelektual individu. Dengan kata lain, pendidikan dikatakan sangat penting karena berfungsi meningkatkan sumber daya manusia agar mampu bersaing dengan sesama manusia

Menurut Yasaratodo (2018:3-4) "Dalam lingkungan masyarakat, guru adalah salah satu pekerjaan yang sudah lama dikenal dan tetap akan dibutuhkan". Guru sebagai jabatan dan/atau pekerjaan adalah jenis pekerjaan yang menuntut setiap orang ingin mengerjakannya memiliki

keahlian, kecakapan, keterampilan, di bidang kependidikan dan pembelajaran, yang diperoleh melalui proses pendidikan dan latihan dalam waktu yang relative lama (hingga tingkat perguruan tinggi) untuk memberikan pelayanan yang professional kepada warga/peserta belajar.

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar (2001:3) "Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap." Sementara itu Gagne' dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang berisi buku, Tape Recorder, kaset, video, Video Recorder, Film, Slide, foto, gambar, grafik, televise, dan komputer.

Erica dan Sukmawati (2021) melalui penggunaan media yang tepat akan menciptakan kualitas pembelajaran yang baik, lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai

(dalam Sholihah, W., & Bahri, S. 2023).

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik yang bertujuan untuk merangsang peserta didik untuk belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari hasil observasi peneliti di UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang, peneliti menemukan fakta pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bahwa 15 siswa dari 21 siswa mendapat nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) khususnya pada pembelajaran Siklus Makhluk Hidup. Dari sudut pandang peneliti hal ini dikarenakan kurang bervariasinya media yang digunakan dan pembelajaran terlalu monoton sehingga tidak menarik minat belajar peserta didik.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas, dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor penyebab ketidaktuntasan hasil belajar siswa adalah kurang menariknya media pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan di kelas. Media pembelajaran yang cenderung sederhana dan minim

interaksi membuat siswa kurang tertarik dan kesulitan memahami materi. Demikian pula, LKPD yang monoton tanpa desain visual yang menarik membuat siswa cepat bosan dan tidak termotivasi untuk mengerjakannya. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembuatan media dan LKPD yang lebih interaktif, berwarna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mereka.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti menemukan solusi yaitu menyiptakan media yang mampu menarik minat belajar siswa dengan menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) pada pembelajaran Siklus Makhluk Hidup. Teka-Teki Silang (TTS) adalah salah satu permainan dimana kita mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata atau lebih yang merupakan jawaban atas suatu pertanyaan. Dengan penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) dalam pembelajaran diharapkan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, tidak monoton, sehingga akan meningkatkan prestasi siswa. Sejalan dengan apa yang dituliskan oleh Pieroni, dkk (2006:68)

bahwa permainan dalam pembelajaran dapat mengurangi ketegangan dalam belajar.

Selain penelitian yang dilakukan oleh Heni Astuti, dkk, terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Rani Fathona S, dkk yang berjudul "Studi Komperasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) dengan Kartu pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika Kelas VII SMP N 2 Ngadirojo, Wonogiri Tahun Pembelajaran 2011/2012". Hasil Penelitian menunjukkan bahwa (1) prestasi belajar kognitif siswa pada penggunaan media TTS (16,81) lebih tinggi disbanding media kartu (12,97) pada pembelajaran kimi melalui pendekatan CTL pada materi zat adiktif dan psikotropika. (2) prestasi belajar efektif siswa pada penggunaan TTS (72,38) lebih tinggi disbanding media kartu (69,26) pada pembelajaran kimia melalui pendekatan CTL pada materi zat adiktif dan psikotropika. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan media TTS lebih efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa disbanding media kartu pada

pembelajaran kimia melalui pendekatan CTL pada materi zat adiktif dan psikotropika kelas VIII semester 2 SMP Negeri 2 Ngadirojo-Wonogiri tahun Pembelajaran 2011/2012.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dalam bidang yang sama dengan judul penelitian "Evektivitas Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Siklus Makhluk Hidup Siswa Kelas IV UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang Tahun Pembelajaran 2024-2025". Berdasarkan identifikasi Masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan peserta didik kelas IV SD Negeri 101812 Namo Tualang Tahun Pembelajaran 2024-2025 dalam mengidentifikasi Pembelajaran Siklus Hidup Makhluk Hidup (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Siklus Hidup Tumbuhan) sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS).
2. Bagaimanakah efektifitas media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam

mengidentifikasi Pembelajaran Siklus Hidup Makhluk Hidup (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Siklus Hidup Tumbuhan).

B. Metode Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kesperimen dengan desain penelitian two group. Yaitu penelitian yang melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan berbeda yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini dilakukan di UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang, kec. Biru-biru, kab. Deli Serdang. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025.

Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi juga meliputi seluruh karakteristik, sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu.

Penelitian ini ditentukan dengan teknik Sampling Jenuh. Teknik pengambilan sampling jenuh dengan cara seluruh anggota populasi dijadikan sampel.

Organisasi pengolahan data merupakan langkah-langkah yang memegang peranan penting dalam kegiatan penelitian. Pengolahan

data yang terorganisasi akan memudahkan peneliti dalam mengolah data-data yang telah terkumpul. Data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis guna mencapai hasil yang maksimal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Normalitas

Syarat normal yang harus dipenuhi adalah $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Uji normalitas tanpa menggunakan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Uji Normalitas Tanpa Media Teka-Teki Silang (TTS)

Xi	F _i	Fku _m	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
50	2	2	-1,880	0,030	0,066	0,036
55	3	5	-1,398	0,080	0,166	0,085
60	3	8	-0,916	0,179	0,266	0,086
65	2	10	-0,434	0,332	0,333	0,001
70	9	19	0,048	0,519	0,633	0,114
75	4	23	0,530	0,702	0,766	0,064
80	3	26	1,012	0,844	0,866	0,022
85	4	30	1,494	0,932	1	0,067

Mea n	SD	L _{hitung}	L _{tabel}	A	Ket
69,5	10,36	-0,114	0,161	0,05	Norma

69,5	10,36	-0,114	0,161	0,05	Norma
------	-------	--------	-------	------	-------

Dari tabel diatas dapat diperoleh $L_{hitung} = -0,114$. Pada taraf uji *Lilifors* dengan taraf (α) = 0,05 dan $N=30$, maka diperoleh $L_{tabel} = 0,161$. Hal ini berarti $L_{hitung} < L_{tabel} = -0,114 < 0,161$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Nomalitas Menggunakan Teka-Teki Silang (TTS)

Syarat normal yang harus dipenuhi adalah $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Uji normalitas menggunakan media pembelajaran teka-teki silang (TTS) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Uji Normalitas Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS)

Xi	F _i	Fku _m	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
60	1	1	-2,419	0,007	0,033	0,025
70	3	4	-1,327	0,092	0,133	0,041
75	5	9	-0,782	0,217	0,3	0,082

80	7	16	- 0,23 6	0,40 6	0,53 3	0,12 6
85	6	22	0,30 9	0,62 1	0,73 3	0,11 1
90	3	25	0,85 5	0,80 3	0,83 3	0,02 9
95	4	29	1,40 0	0,91 9	0,96 6	0,04 7
100	1	30	1,94 6	0,97 4	1	0,02 5

Mea n	SD	L _{hitung}	L _{tabel}	A	Ket
82,1 6	9,16 1	- 0,12 6	0,16 1	0,0 5	Norma l

Dari tabel diatas dapat diperoleh $L_{hitung} = -0,126$. Pada taraf uji *Lilifors* dengan taraf (α) = 0,05 dan N=30, maka diperoleh $L_{tabel} = 0,161$. Hal ini berarti $L_{hitung} < L_{tabel} = -0,126 < 0,161$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi kelas kontrol berdistribusi normal.

1. Uji Hipotesis

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas dilakukan, maka diketahui bahwa data sebelum dan sesudah perlakuan adalah berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama (Homogen). Dengan demikian pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji statistik t (uji beda).

Sebelum dilakukan perhitungan, sebaiknya dijelaskan rata-rata, standar deviasi, dan standar eror kedua variabel dari hasil *post test* variabel X dan *post test* variabel y, yaitu:

A. Hasil Post test variabel x

$$M_2 = 69,5$$

$$SD_2 = 10,36$$

$$SE_2 = \frac{SD}{\sqrt{N}}$$

$$= \frac{10,36}{\sqrt{30}}$$

$$= 1,89$$

B. Hasil Post test variabel y

$$M_1 = 82,16$$

$$SD_1 = 9,16$$

$$SE_1 = \frac{SD}{\sqrt{N}}$$

$$= \frac{9,16}{\sqrt{30}}$$

$$= 1,67$$

Dari data-data diatas maka diperoleh standar eror kedua hasil yaitu:

$$SE_{M1-M2} =$$

$$\sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2}$$

$$= \sqrt{1,67^2 + 1,89^2}$$

$$= \sqrt{2,79^2 + 3,58^2}$$

$$= \sqrt{6,38}$$

$$= 2,52$$

Selanjutnya akan dilakukan hipotesis dengan uji "t" dengan rumus:

$$\begin{aligned}t_0 &= \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}} \\&= \frac{82,16 - 69,5}{2,52} \\&= \frac{12,66}{2,52} \\&= 5,01 (t_{hitung})\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,01$. Setelah t_{hitung} diketahui, selanjutnya nilai tersebut dikonsultasikan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $n = 30$, diperoleh $t_{tabel} = 2,04$. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,94 > 2,04$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran Teka-Teki Silang (tts) Efektif digunakan untuk mengidentifikasi Siklus Hidup Makhluk Hidup siswa UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang tahun pembelajaran 2024-2025

4. Hasil dan Pembahasan Penelitian Kuantitatif

a. Kemampuan Mengidentifikasi Siklus Hidup Makhluk Hidup (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Siklus Hidup Tumbuhan) Menggunakan Tes Esai

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui kemampuan mengidentifikasi siklus hidup makhluk hidup (Bagian tubuh tumbuha dan siklus hidup tumbuhan) tanpa

menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) memperoleh nilai rata-rata 69,5 dari jumlah siswa sebanyak 30 orang. Kemampuan tersebut belum mencapai KKM yang ditentukan UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang yakni 75,00.

b. Kemampuan Mengidentifikasi Siklus Hidup Makhluk Hidup (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Siklus Hidup Tumbuhan) Menggunakan Teka-Teki Silang (TTS)

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui kemampuan mengidentifikasi siklus hidup makhluk hidup (Bagian tubuh tumbuha dan siklus hidup tumbuhan) menggunakan media Teka-Teki Silang (TTS) memperoleh nilai rata-rata 82,16 dari jumlah siswa sebanyak 30 orang. Kemampuan tersebut sudah mencapai KKM yang ditentukan UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang yakni 75,00.

c. Efektivitas Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Siklus Hidup Makhluk Hidup (Bagian Tubuh Tumbuhan dan Siklus Hidup Tumbuhan) Siswa Kelas IV UPT SPF SD Negeri 101812 Namo Tualang

Berdasarkan uraian diatas, diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan kemampuan mengidentifikasi siklus hidup makhluk hidup (Bagian tubuh tumbuhan dan siklus hidup tumbuhan) tanpa menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) tergolong pada kategori Cukup dengan nilai rata-rata 69,5 dan kemampuan mengidentifikasi siklus hidup makhluk hidup (Bagian tubuh tumbuhan dan siklus hidup tumbuhan) menggunakan Teka-Teki Silang (TTS) tergolong pada kategori Baik dengan nilai rata-rata 82,16.

D. Kesimpulan

Kemampuan mengidentifikasi Siklus hidup makhluk hidup (Tubuh tumbuhan dan siklus hidup tumbuhan) siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri 101812 Namo tualang tanpa menggunakan Teka-Teki Silang termasuk dalam kategori cukup dengan nilai rata-rata 69,5 dan tidak sesuai dengan KKM yang telah ditentukan, yakni 75. Sedangkan saat menggunakan media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) siswa memperoleh nilai rata-rata 82,16 termasuk ke kategori baik dan

memenuhi nilai KKM yang telah ditentukan.

Pengujian hipotesis diperoleh untuk membuktikan bahwa media pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) efektif digunakan untuk mengidentifikasi Siklus hidup makhluk hidup (Tubuh tumbuhan dan siklus hidup tumbuhan) siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri 101812 Namo tualang Tahun Pembelajaran 2024-2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvariani, N. P., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa Untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 43-51
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Hidayat, R., & Abdillah, A. (2019). Ilmu pendidikan: konsep, teori dan aplikasinya, Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Kartika, A. G., & Sujarwo, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bernuansa Budaya Jawa Pada Materi Geometri. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 8(1), 9-18.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- S, Rani Fatonah, dkk. 2013. Studi Komparasi Media Teka-Teki Silang Dengan Kartu Pada Pembelajaran Kimia Melalui Pendekatan Contextual
- Teaching And Learning (CTL) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Zat Adiktif dan Psicotropika Kelas VIII SMP N 2 Ngadirojo, Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 2, No. 3. Hal 68-76.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sholihah, W., & Bahri, S. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas III SDN 105348 Pasar V Kebun Kelapa Kecamatan Beringin.
- Siberman, Melvin L. 2019 *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia
- Silalahi, B. R. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ArticulateStoryline 3 Untuk Sekolah Dasar. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 115-125.
- Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Tartisto
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, N. (2016). Analisis perbandingan hukum pengangkatan anak dalam hukum Islam dan hukum positif Indonesia. *Jurnal Masdar*, (3), 16–21.