



## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* (TTS) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 35 BEKASI

Sekar Tri Hapsari<sup>1(\*)</sup>, Eka Putri<sup>2</sup>  
Univeritas Panca Sakti, Bekasi, Indonesia<sup>12</sup>  
sekarth000@gmail.com<sup>1</sup>, ekaputri.15juni92@gmail.com<sup>2</sup>

### Abstract

Received: 30 Oktober 2022  
Revised: 01 November 2022  
Accepted: 06 Juli 2023

Tujuan penelitian ini mengungkapkkan Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (X) terhadap Motivasi Belajar Siswa (Y) pada mata pelajaran IPS, dengan melihat hasil tanggapan yang di berikan oleh responden. Penelitian ini berjenis kuantitatif, suvey adalah metode yang digunakan, menyebar kuesioner juga di lakukan dokumentasi sebagai pengumpulan data, skala likert di gunakan sebagai alat ukur instrumen penelitian, aplikasi SPSS Ver.20.0 digunakan dalam pengolahan data, analisis yang di gunakan adalah regresi linear sederhana. 82 siswa kelas VII di SMP Negeri 35 Bekasi adalah sampel penelitian yang di dapat menggunakan tehnik *simple random sampling*. Penelitian ini memiliki ketetapan, sebagai berikut: Hasil uji parsial (uji-T) di dapatkan nilai T-hit = 20,401 > nilai T-tab = 1,990 maka  $H_0$  di tolak, artinya memiliki pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y). Sedangkan presentase pengaruh variabel X terhadap variabel Y yang di sebut dengan koefisien determinasi (R-Square) sebesar 0,839, artinya bahwa pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sebesar 83,9%. Terkait data hasil penelitian yang diperoleh, terlihat bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

**Keywords:** Media; *Crossword Puzzle*; Motivasi Belajar

(\*) Corresponding Author: Hapsari, sekarth000@gmail.com

**How to Cite:** Hapsari, S. T. & Putri, E. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* (TTS) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 35 BEKASI. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 587-594.

## INTRODUCTION

Bencana pandemi Covid-19 tanpa di sadari sudah berjalan tiga tahun lebih meski vaksinasi tetap dilakukan, Presiden Republik Indonesia (RI) Bapak Joko Widodo di sela-sela kunjungannya pada saat program vaksinasi di Aceh, dalam wacananya (Kamis, 16 September 2021) menyampaikan dan mengimbau masyarakat untuk hidup berdampingan dengan Covid-19, wabah ini tidak bisa hilang dengan menyeluruh dalam waktu yang singkat (Sumartiningtyas, 2021)

Prihal pidato Bapak Presiden RI pemerintah menetapkan rencana *New Normal*. Dari sisi pendidikan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Meteri Dalam Negeri menyusun Surat Keputusan Bersama (SKB) Empat Menteri, di terbitkan sebagai acuan pembelajaran dimasa pandemi Covid-19. Sesuai dengan Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Corona Virus Disease* 2019 yang berisikan: aturan PPKM terbaru, diberlakukan Implementasi pembelajaran dengan PTMT

(pembelajaran tatap muka terbatas) dan/atau PJJ (pembelajaran jarak jauh) pada satuan pendidikan wilayah PPKM level 1-3 (Covid-19) (Kemdikbud, 2021). Berkaitan dengan surat yang di terbitkan oleh Empat Menteri, semua lembaga pendidikan dalam rentang PPKM level 1-3 menerapkan PTMT dalam kegiatan belajar, begitu juga SMP Negeri 35 Bekasi.

Pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) berbeda dari pembelajaran tatap muka pada umumnya. Sekolah wajib mengikuti tata tertib penyelenggaraan pembelajaran difase meluasnya Covid-19, dengan memperhatikan petunjuk kesehatan, kehati-hatian serta keselamatan warga sekolah (Kemdikbud, 2021). Namun dalam prakteknya, penyampaian materi belajar dengan PTMT menimbulkan interaksi yang terpisah dalam penyampaian pembelajaran di dalam kelas. Sehingga menyebabkan proses belajar tidak bebas yang memicu timbulnya kebosanan bahkan menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam kegiatan belajarnya.

Motivasi belajar tergabung dari dua kata yaitu motivasi dan belajar dengan maknanya tersendiri. Gagne (dalam Silvia, 2018) menyatakan belajar dapat dicirikan sebagai pegangan dimana suatu bentuk kehidupan mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan belajar menurut Cahyani, dkk (dalam Kiyat & Rista, 2021) merupakan pegangan tenaga untuk mendorong terjadinya perubahan. Motivasi dan belajar adalah kata-kata yang berhubungan. Suatu daya penggerak serba guna membangkitkan aktivitas belajar, mengarahkan dan menjamin kelangsungan belajar sedemikian rupa sehingga pembelajar yang diinginkan dapat tercapai adalah motivasi belajar (Sadirman, 2018). Uno (dalam Sadirman, 2018) berpendapat suatu dukungan lahir dan batin bagi siswa yang sedang belajar melakukan perubahan perilaku, itu merupakan motivasi belajar. Berkaitan dengan definisi para ahli terkait motivasi belajar di atas, ditarik kesimpulan yaitu seseorang dibimbing dan didukung dari dalam (*inside*) dan luar (*outside*) untuk melakukan metode perubahan dan proses pengembangan karakter seperti: belajar secara terarah dan tanpa henti, untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan merupakan motivasi belajar.

Peran penting dalam pembelajaran juga berkaitan dengan motivasi belajar (Uno, 2007). Astrid (dalam Kusumaningrini & Sudibjo, 2021) menyatakan bahwa pembentukan motivasi belajar akan dipengaruhi oleh komponen dalam (batin) seperti keinginan untuk berhasil, serta komponen luar yaitu rasa membutuhkan secara bersama-sama, misalnya suasana lingkungan dan pembelajaran yang kondusif, menciptakan alasan untuk belajar dan memperoleh pengetahuan. Yusuf (dalam Rahmawati, 2016) ada sejumlah penyebab yang dapat mempengaruhi keinginan untuk belajar:

a) Faktor Internal:

- 1) Faktor fisik, dari perspektif fisik yaitu berdampak pada tubuh & penampilan. Melingkupi pola makan (gizi), kesehatan & fungsi tubuh, berkaitan dengan panca indera.
- 2) Faktor psikologi, menyangkut kondisi mental seseorang. Mempengaruhi persoalan yang membantu atau menghalangi siswa dalam belajar.

b) Faktor Eksternal:

- 1) Faktor sosial, melingkupi guru, teman sekelas, orang tua, tetangga dan orang lain yang di hubungkan dengan orang-orang di sekitar siswa.
- 2) Faktor non sosial, melingkupi kondisi cuaca (panas atau dingin), waktu (pagi, siang, malam), tempat (tenang, bising atau kualitas sekolah tempat siswa belajar), dan fasilitas belajar. Kondisi fisik di sekitar siswa adalah sumbernya.

Faktor-faktor tersebut yang di temukan pada tumbuh kembang anak, gaya hidup dan aktifitas interaksi sosial. Di dapati dari kondisi lingkungan masyarakat, teman bergaul

dan lingkungan keluarga. Motivasi belajar bisa terpengaruh dari hal tersebut juga dengan hasil belajar siswa.

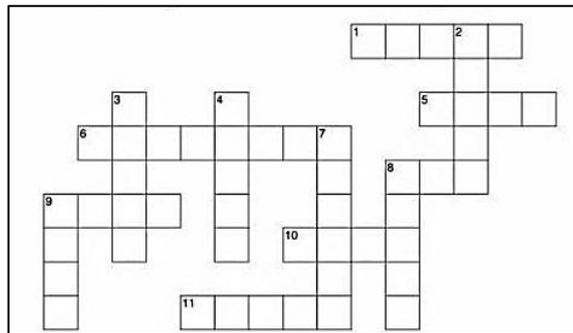
Kemajuan zaman telah membawa perubahan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dari sudut pandang kehidupan manusia, kemajuan tersebut telah mengubah pandangan manusia dalam melakukan sesuatu menjadi lebih efektif, efisien dan produktif. Keberlangsungan kegiatan pendidikan menjadi aspek yang penting dalam situasi apapun, karena dengan bantuan pendidikan diasumsikan seseorang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kreativitasnya. Dari perspektif pendidikan, menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan, merupakan peran dan tanggung jawab seorang guru. Ada banyak cara yang dapat digunakan tenaga pendidik agar mencapai target, pemanfaatan berbagai macam media pembelajaran dalam penyampaian materi belajar adalah salah satunya.

Magdalena (2013:86) menyatakan bahwa dalam proses belajar, hadirnya media pembelajaran sangat membantu. Hadirnya berbagai jenis media pembelajaran yang dapat di gunakan, sebagai berikut:

- 1) Media Cetak, media penyampaian informasi yang di lakukan lewat publikasi cetak, seperti: surat kabar, koran, tabloid, majalah, dll.
- 2) Media Suara (Audio), sarana yang maknanya hanya dapat diperoleh melalui indera pendengaran, seperti: radio, telephone, kaset audio (kaset pita magnetic), tape recorder, dll.
- 3) Media Visual, media yang memerlukan indera penglihatan untuk mengetahui informasi yang disampaikan, seperti: foto, gambar/lukisan, sketsa, dll.
- 4) Media Proyeksi, media yang disiarkan dan digunakan mengirim informasi melalui proyektor. Media proyeksi membutuhkan perangkat elektronik untuk menayangkan informasi atau sebuah pesan, seperti: film strip atau rangkai, slide, dll.
- 5) Benda Tiruan (Model), disebut juga dengan media model adalah benda yang dibuat dalam tiga dimensi agar menyerupai benda aslinya guna menjelaskan informasi yang diperoleh dari benda nyata, seperti: miniatur, replika, mock-up, dll (Sanaky, 2013:129).

Salah satu dari banyangknya media belajar yang tersedia ialah media belajar *crossword puzzle* (teka-teki silang). TTS (teka-teki silang) adalah alat visual yang menggunakan kertas juga pola kotak-kotak kosong sebagai media pembelajaran. *Crossword puzzle* adalah kegiatan mengisi ruang-ruang kosong dimulai dari pertanyaan secara *horizontal* (mendatar) dan *vertikal* (menurun) (Said & Budimanjaya, 2017:101). Haryono (dalam Pamungkas, 2019:40) mengemukakan bahwa permainan yang diisi kotak-kotak hampa secara horizontal dan vertikal merupakan media *crossword puzzle*. Pemanfaatan untuk mewujudkan target pembelajaran tertentu dapat menggunakan media *crossword Puzzle*. Media *crossword puzzle* merancang tes uji pada teka-teki silang, secara langsung mengajak siswa untuk bergabung dan berpartisipasi. Teka-teki silang dapat di selesaikan sendiri atau berkelompok (Sillberman, 2009:246).

Bukan siswa saja yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan, namun aktif dan kreatif harus di punyai seorang guru dalam kegiatan pendidikan. Selain itu, teka-teki silang membuat siswa menyerap banyak informasi. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran *crossword puzzel* ini tepat digunakan pada pelajaran IPS di kelas VII (7). Namun, peneliti menemukan masih banyak tenaga pendidik menggunakan media ceramah selama penyampaian materi IPS berlangsung. Akibatnya siswa kurang tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar di kelas.



**Gambar 1.**

*Media Crossword Puzzle*

*Sumber: www.havefunteaching.com/ antonym-crossword-puzzle-600x776.jpg*

Motivasi belajar berperan atas perasaan ceria, antusias, dan semangat untuk belajar. Adanya motivasi belajar menjamin kesinambungan dan gencar belajar menggapai target pendidikan. Kurangnya motivasi belajar disebabkan oleh beberapa faktor, satu yang ditemukan peneliti yaitu kurangnya daya tarik media belajar yang di gunakan menimbulkan proses belajar pasif dan monoton, sehingga memicu kejenuhan di dalam kelas.

Di perlukan strategi pembelajaran dalam mengantisipasi motivasi belajar siswa melalui belajar aktif (*active learning*), baik guru atau siswa nyaman didalam sesi belajar mengajar, maka media *crossword puzzle* adalah cara belajar aktif yang dapat di implementasikan. Media pembelajaran TTS bisa memotivasi siswa belajar karena permainan mengiringi jalannya pembelajaran. Peserta didik belajar melalui pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Senada dengan hasil penelitian Rahayu (2018), media teka-teki silang yang di kembangkan peneliti layak di gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga “Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (TTS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 35 Bekasi” menjadi subjek penelitian yang menarik bagi peneliti.

## **METHODS**

Kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan metode survei. Menurut Sujarweni (2015:13) menyiapkan daftar pertanyaan atau pernyataan lalu disampaikan kepada responden dan diolah menjadi informasi adalah serangkaian dari metode survei. Strategi pengumpulan data menggunakan media kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2018:199) dimana responden ditanyai serangkaian pertanyaan atau pernyataan tercatat disebut teknik pengumpulan data kuesioner. Kuesioner atau angket disebarkan melalui aplikasi *Google Form*. Secara umum, pemikiran ini menjadi poin melihat pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa, dari reaksi yang diberikan oleh responden. Lokasi penelitian di SMP Negeri 35 Bekasi, di Jl. Komp. Huma Akasia, RT.010/RW.006, Jatiwarna, Kec. Pondok Melati, Kota Bekasi, Jawa Barat, Kode Pos:17415. Seluruh siswa kelas VII (7) berjumlah 455 menjadi populasi. Untuk memudahkan penelitian, sampel sebanyak 82 siswa diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengutipan secara acak, tanpa memperhatikan jumlah populasi yang dianggap sama disebut *random sampling* (Wiratna, 2019). Data penelitian dianalisis menggunakan uji deskriptif, uji prasyarat, dan uji-T (uji parsial).

## RESULTS & DISCUSSION

### Results

Melihat hasil pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (X) terhadap Motivasi Belajar Siswa (Y) yang di berikan responden adalah tujuan dari penelitian. Data penelitian didapat dari kuesioner yang disusun secara online dengan aplikasi Google Form, terdiri dari 30 pernyataan kepada 82 sampel. SPSS 20.0 digunakan dalam pengelolaan data untuk mendapatkan hasil analisis penelitian berupa statistik, berikut ini:

**Tabel 1.**  
 Rekapitulasi Data Deskriptif

Statistik	Media <i>Crossword Puzzle</i>	Motivasi Belajar
Skor Minimum	15	15
Skor Maximum	75	75
Mean	58,84	60,94
Median	61,00	63,00
Modus	65	62
Varian	127,370	157,984
Simpangan Baku	11,286	12,569

Sumber: SPSS 20.0

Penjelasan data analisis tabel 1, dari 82 responden, diperoleh skor maximum dari variabel Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah 75 dan skor minimum adalah 15. Sedangkan variabel Motivasi Belajar memiliki skor maximum sebesar 75 dan skor minimum adalah 15. Rata-rata dari variabel Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah 58,84 dan variabel Motivasi Belajar adalah 60,94.

Uji Prasyarat dengan Uji Normalitas antara varabel Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan Motivasi Belajar dari nilai residual One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dijelaskan melalui tabel berikut:

**Tabel 2.**  
 Rekapulasi Hasil Perhitungan Uji Normalitas

	N	Kolmogorov-Smirnov p-value	Simpulan
Unstandardized Residual	82	0,969	0,304 Normal

Sumber: SPSS 20.0

Terkait dengan perhitungan diatas, Kolmogorov-Smirnov bernilai 0,969 dapat ditulis sebagai nilai probabilitas (p-value) = 0,304 > 0,05 atau Ho diterima. Artinya, data Unstandardized Residual dari Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dan Motivasi Belajar berdistribusi Normal.

**Tabel 3.**  
 Rekapulasi Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Simpulan
Media <i>Crossword Puzzle</i> terhadap Motivasi Belajar	0,656	1	162	0,419	Ho diterima

Sumber: SPSS 20.0

Untuk melihat apakah penyebaran informasi dari masing-masing variabel tidak berbeda dari karakteristik informasi homogen, maka dilakukan uji homogenitas. Di peroleh Levene statistic = 0,656; df1 = 1; df2 = 162 dan p-value = 0,419 > 0,05 atau Ho diterima. Artinya, kelompok data diambil dari kelompok yang Homogen.

**Tabel 4.**  
 Rekapulasi Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

	<b>Coefficients B</b>	<b>T-hit</b>	<b>P-value</b>	<b>F-hit</b>	<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Simpulan</b>
Media							
<i>Crossword Puzzle</i>	1,020	20,401	,000	416,213	0,916	0,839	Ho ditolak
Motivasi Belajar	0,921	0,308	0,759				

Sumber: SPSS 20.0

Perhitungan SPSS 20.0 seperti pada tabel 4 dalam kolom *Coefficients B* pada Motivasi Belajar (a) adalah 0,921, sedangkan nilai Media *Crossword Puzzle* (b) adalah 1,020, terkait hasil uji hipotesis maka persamaan regresi dituliskan:

$$Y = a + bX \text{ atau } Y = 0,921 + 1,020X$$

*Coefficients B* atau koefisien arah regresi, ditunjukkan dengan perubahan rata-rata variabel Y pada variabel X sebesar satu satuan. Perubahan ini menjadi defensif (perlindungan) jika b bertanda positif dan penurunan jika b bertanda negatif. Maka persamaan diatas dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Konstanta sebesar 0,921 mengatakan apabila tidak ada nilai Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* maka nilai Motivasi Belajar sebesar 0,921
- 2) Koefisien regresi X sebesar 1,020 mengatakan apabila jika ada penambahan 1 nilai Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*, maka nilai Motivasi Belajar bertambah 1,020
- 3) “Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh positif terhadap Motivasi Belajar siswa”. Tertera dari hasil analisis diperoleh t-hit = 20,401 dan p-value = 0,00 < 0,05 atau Ho ditolak.

Pada kolom F-hit = 416,213 dengan tingkat signifikansi/probabilitas (p-value) = 0,00 < 0,05 atau Ho ditolak. Model regresi Y atau X adalah signifikan, maka hipotesis penelitian didukung data empiris. Diperoleh nilai korelasi (R) sebesar 0,916 dan nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,839, hal ini menjelaskan pengaruh variabel bebas (Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar) sebesar 83,9%.

### Discussion

Penelitian ini memiliki hasil bahwa hipotesis penelitian dapat diterima. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* mempengaruhi Motivasi Belajar siswa. TTS dimulai dengan pertanyaan pada bidang mendatar atau menurun untuk mengisi ruang kosong. Ungkapan atau kata kunci diberikan pada sekumpulan pertanyaan, untuk mengisi lubang-lubang yang disusun sedemikian rupa (Said & Budimanjaya, 2015:101). Dengan media pembelajaran *crossword puzzle* memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar, selain media belajar untuk menambah pengetahuan, teka-teki silang memberikan suasana

belajar yang tidak stres atau membosankan, membuat peserta didik tertantang dan lebih memperhatikan untuk menjawab kata perkata dalam media pembelajaran *crossword puzzle*, hal ini mempengaruhi terciptanya dorongan motivasi siswa berupa semangat dalam kegiatan belajar. Sehingga motivasi belajar berperan dalam meningkatkan rasa ceria, antusias dan semangat belajar.

Senada dengan pendapat Apriyani (2018) yang menyatakan “hasil dari penggunaan media teka-teki silang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa”. Irawan (2022) menyatakan “media *crossword puzzle* berpengaruh baik pada motivasi belajar siswa dalam materi pembentukan tanah”. Emda (2017:175) mengatakan motivasi adalah upaya untuk menciptakan lingkungan tertentu bagi seseorang untuk mendapatkan dukungan dari sumber luar, seperti menggunakan media TTS. Dari keseluruhan sumber data diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwa Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (TTS) sebuah media yang dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar. Mengajak siswa bermain sambil belajar, menumbuhkan semangat dan keinginan untuk belajar, juga melatih siswa lebih sabar dan teliti dalam mengerjakan tugas atau pemecahan masalah, artinya media *crossword puzzle* dapat mempengaruhi motivasi belajar, khususnya siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 35 Bekasi.

## CONCLUSION

Penelitian ini berjenis kuantitatif, yang dilakukan di kelas VII, pada mata pelajaran IPS, SMP Negeri 35 Bekasi. Pengumpulan data diperoleh dengan metode survey dan instrumen alat ukur penelitian menggunakan skala likert, terkait data Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 35 Bekasi, dilakukan perhitungan data dengan analisis regresi linear sederhana serta menguji pengaruh hipotesis. Berikut ini kesimpulan dari hasil pengujian hipotesis:

Adanya pengaruh media pembelajaran crossword puzzle (X) terhadap motivasi belajar (Y) dapat dilihat dari hasil Regresi Y atau X adalah signifikansi, maka media pembelajaran crossword puzzle (X) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (Y) dengan persamaan  $Y = 0,921 + 1,020X$ . Uji parsial nilai T-hit = 20,401 lebih besar dari nilai T-tab = 1,990, di dapat nilai signifikansi (p-value)  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, hasil dari perhitungan koefisien sederhana. Nilai determinan R Square = 0,839 artinya media pembelajaran crossword puzzle (X) mempengaruhi motivasi belajar siswa (Y) kelas VII SMP Negeri 35 Bekasi secara signifikan sebesar 83,9%.

## REFERENCES

- Emda, Amna. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Jurnal*. Vol. 5 No. 2.
- Hamzah, B. Uno. (2007). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Kajian & Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- <https://www.havefunteaching.com/wp-content/uploads/2013/06/antonym-crossword-puzzle-600x776.jpg> . Gambar TTS diakses pada 02 Mei 2022.
- Kemdikbud. (2021). Keputusan Bersama 4 Menteri Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. Url: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/12/keputusan-bersama-4-menteri->

- tentang-panduan-penyelenggaraan-pembelajaran-di-masa-pandemi-covid19 .  
Diakses pada 17 April 2022.
- Kiyat, Y. & Rista, N. (2021). Pengaruh Kinerja Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh selama Pandemi Covid-19 di SMP Negeri 20 Bekasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ahlussunnah, IV(2)*, 304–314.
- Kusumaningrini, D. L., & Sudibjo, N. (2021). The FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA DI ERA PANDEMI COVID-19. *Akademika, 10(01)*, 145–161. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>
- Magdalena, I. D. (2013). *Desain Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Pamungkas, W. (2019). Keefektifan Model Group Investigation Berbantu Media Crossword Puzzle Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Harjosari LOR 02 Kabupaten Tegal. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Rahmawati, Rima. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Piyungan pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Sadirman. (2018). Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Dinamika Pendidikan, 1(2)*, 10–35.
- Said, A. & Andi Budimanjaya. (2017). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Sanaky, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif - Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Silvia, N. R. (2018). *Hubungan bimbingan belajar di rumah oleh mentor dengan minat belajar matematika siswa*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni. (2015). *Akuntansi Biaya Teori dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sumartiningtyas, H. K. N. (2021). Presiden Jokowi Minta Masyarakat Hidup Berdampingan dengan Covid-19, Apa Maksudnya?. Url : <https://www.kompas.com/sains/read/2021/09/16/170100623/presiden-jokowi-minta-masyarakat-hidup-berdampingan-dengan-covid-19-apa?page=all>. Diakses pada 17 April 2022.
- Wiratna, S. (2019). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.