



PENINGKATAN KETERAMPILAN INTRUKSIONAL MELALUI PELATIHAN GURU MTS DALAM PEMANFAATAN APLIKASI GAME CROSSWORDLABS

Maisyaroh^{*1}, Nurul Ulfatin², Mustiningsih³, Juharyanto⁴, Nova Syafira Ariyanti⁵, Maulana Amirul Adha⁶, Wiwik Handayani⁷

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Malang

⁶Universitas Negeri Jakarta

⁷MTS Sunan Kalijogo Kota Malang

Email: maisyaroh.fip@um.ac.id¹

Abstract

In the current era, innovation is really needed by teachers to optimize learning success, where they can utilize ICT and can organize game-based learning. The aim of this community service activity is to increase teacher creativity in learning and improve teacher skills in designing and implementing game-based learning in the classroom. In order to achieve the objectives of community service activities, a training approach is used, with four main stages, namely introduction, training, evaluation and providing feedback. The evaluation was carried out using a quantitative approach, using descriptive data analysis techniques and the Wilcoxon test. Based on evaluation and reflection on activities, it shows that teacher training was declared effective, there was an increase in teacher skills before and after the research was carried out. Teachers are also motivated to implement the material taught in the learning process.

Keywords: Instructional skills, Game-based learning, Crossword Lab

Abstrak

Pada era saat ini, inovasi sangat dibutuhkan oleh guru untuk mengoptimalkan keberhasilan pembelajaran, dimana mereka dapat memanfaatkan ICT dan dapat menyelenggarakan pembelajaran berbasis permainan. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yakni meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran serta meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan di kelas. Guna mencapai tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat digunakan pendekatan pelatihan, dengan empat tahapan utama yaitu pengenalan, pelatihan, evaluasi, dan pemberian umpan balik. Evaluasi yang dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif dan uji Wilcoxon. Berdasarkan evaluasi dan refleksi kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan terhadap guru dinyatakan efektif, terdapat peningkatan keterampilan guru sebelum dan sesudah dilakukan penelitian. Para guru juga termotivasi untuk mengimplementasikan materi yang dilatihkan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Keterampilan intruksional, Pembelajaran berbasis permainan, Crossword Lab

LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Situasi saat ini menuntut manusia untuk terus beradaptasi sesuai dengan peluang dan tantangan yang ada (Juharyanto et al., 2023; Maisyaroh, Juharyanto, et al., 2021). Untuk dapat mengimbangi dalam menyesuaikan peluang dan tantangan dibutuhkan suatu keterampilan, keterampilan tersebut nantinya akan memudahkan dalam menjalani kehidupan. Dalam mengembangkan kompetensi dibutuhkan suatu agen perubahan, agen perubahan itu bersumber dari pendidikan (Damayanti et al., 2022; Tharaba & Mukhibat, 2020). Oleh karena itu, untuk mengiringi situasi yang ada pada saat ini hendaknya didampingi dengan keterampilan yang dimiliki. Tentunya, dalam pendidikan yang menjadi sumber agen perubahan memiliki peran penting. Dengan demikian dunia pendidikan memerlukan

perhatian penting, khususnya dalam prosesnya yakni pembelajaran (Hamid, 2019; Kurni & Susanto, 2018). Dalam pembelajaran terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan. Aspek tersebut yakni tujuan pembelajaran, metode penyampaian materi, evaluasi pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, dan pemilihan sumber belajar.

Salah satu yang menjadi aspek dalam pembelajaran yakni metode penyampaian materi atau metode pengajaran (Fikri, 2017; Nurhuda et al., 2020). Masih banyak sekolah di Indonesia belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi atau masih dengan metode pengajaran yang tradisional. Hal ini tentunya menjadi salah satu masalah yang patut untuk diulas. Tetapi, tidak menutup kemungkinan metode pengajaran tradisional memiliki nilai kreativitas tinggi. Kembali lagi melihat kondisi siswa pada era saat ini, dimana mereka lebih tertarik terhadap adanya kebermanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Asmawati, 2021; Purnasari & Sadewo, 2020; Rahmawati, 2012). Sehingga, hal ini membuat motivasi belajar siswa menjadi rendah. Faktor penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai prestasi yang diharapkan yakni motivasi. Menurut Nugraha et al. (2021) menjelaskan bahwa situasi yang kompleks serta kesiapan individu untuk terus maju menggapai tujuan secara sadar yakni dengan motivasi. Dengan begitu, erat kaitannya proses pembelajaran dengan hasil belajar, hal ini didasarkan pada motivasi sebagai pendorong dari internal siswa. Jika motivasi tinggi dalam pembelajaran, nantinya siswa akan merasa senang selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk metode pengajaran yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran (Sinaga et al., 2023). Melihat situasi dan kondisi saat ini yang banyak memanfaatkan teknologi, menjadi salah satu motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran. Game based learning atau pembelajaran berbasis permainan merupakan jawaban atas kegelisahan pendidik, melalui permainan siswa dapat lebih fokus dalam pembelajaran. Untuk seusia siswa pada jenjang pendidikan dasar hal-hal yang bersifat imajinasi lebih diperhatikan. Selain itu melalui permainan dapat memberikan stimulus yang bagus bagi siswa (Maisyaroh, Mustiningsih, et al., 2021; Zeng et al., 2020). Dalam implementasinya pun melalui permainan siswa akan lebih konsentrasi dan tertarik dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini menjadikan proses pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran hal yang menyenangkan (Widyastuti & Puspita, 2020). Melalui permainan akan menjadikan sebuah simulasi bagi pendidik untuk menjembatani kesenjangan antara siswa yang takut dan cenderung malas dalam mengikuti proses pembelajaran (Zeng et al., 2020). Oleh karenanya, seorang pendidik dituntut mampu memberikan inovasi saat proses pembelajaran.

Mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan sebagai upaya peningkatan efektivitas belajar siswa membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang tekun di bidangnya. Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yakni MTS Sunan Kalijogo Kota Malang dan MTS Nurul Huda Kota Malang, dimana pada lokasi pengabdian kepada masyarakat ini masih banyak guru yang masih belum mahir dalam memanfaatkan teknologi, sehingga hal ini yang membuat tim pengabdian untuk menyelenggarakan kegiatan workshop terkait dengan teknologi. Selain itu, rendahnya efektivitas

belajar siswa membuat hasil belajar ikut rendah, hal ini dikarenakan siswa cukup lama melakukan pembelajaran secara online selama pandemi covid

Melalui website crosswordlabs pembelajaran akan menjadi menyenangkan, karena website ini merupakan wadah dalam membuat teka-teki silang tentunya secara sederhana dan mudah. Sehingga nantinya, guru maupun siswa akan lebih banyak belajar dan menemukan kosa kata baru dan bervariasi. Tentunya, hal ini untuk mempermudah implementasi pembelajaran berbasis permainan. Hakikatnya pembelajaran berbasis permainan ini banyak memanfaatkan teknologi, sehingga membutuhkan SDM yang ahli dibidangnya. Berdasarkan permasalahan ini ditawarkan solusi oleh tim pengabdian kepada masyarakat yakni dengan memberikan workshop pembelajaran berbasis permainan melalui website crosswordlabs. Workshop atau pelatihan ini dipilih karena dengan adanya praktik guru akan merasa mudah untuk diimplementasikan, begitu pula dengan siswa akan merasa senang ketika pembelajaran dikaitkan dengan permainan. Dilihat pula pada kondisi saat ini yang banyak memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, dan tidak menutup kemungkinan siswa mampu mengoperasikan teknologi. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yakni meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran serta meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan di kelas.

METODE PELAKSANAAN

Guna mencapai tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat digunakan pendekatan pelatihan, dengan empat tahapan utama yaitu pengenalan, pelatihan, evaluasi, dan pemberian umpan balik. Tahap pengenalan adalah langkah awal dalam metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Pada tahap ini, tim pengabdian mengidentifikasi masalah atau kebutuhan mitra yang perlu diatasi, tujuan dari tahap pengenalan ini adalah membangun pemahaman yang kuat tentang konteks dan penyelenggaraan kegiatan. Tahap berikutnya adalah pelatihan, pada tahap ini menggunakan metode ceramah, demonstrasi, simulasi, dan praktik. Selama proses praktik oleh peserta dilakukan pendampingan oleh tim pengabdian sehingga membantu peserta dalam mempraktikkan materi yang telah didemonstrasikan oleh narasumber. Tahap evaluasi adalah kunci dalam memastikan efektivitas program pengabdian kepada masyarakat. Lembar observasi pra-pelatihan dan pasca-pelatihan yang dikembangkan berdasarkan tahapan pembuatan teka-teki silang dengan menggunakan website crosswordlabs, merupakan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data. Evaluasi efektivitas pelatihan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan bantuan SPSS 24 dilakukan analisis deskriptif dan uji Wilcoxon. Setelah dilakukan kegiatan evaluasi selanjutnya juga dilakukan kegiatan refleksi atau umpan balik.

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Hari Senin, 26 Juni 2023 di ruang Lab Komputer MTS Sunan Kalijogo, yang diikuti oleh 27 orang guru dari MTS Sunan Kalijogo dan MTS Nurul Huda Kota Malang. Kegiatan ini melibatkan 4 tim dosen dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2 mahasiswa, dan 2 alumni. Kegiatan diawali dengan pengenalan program yang disampaikan oleh ketua pelaksana pengabdian, yang dilanjutkan dengan arahan dari Kepala Madrasah. Setelah dilakukan tahap pengenalan dilaksanakan kegiatan pelatihan, Materi yang pertama disampaikan oleh Prof. Dr. Maisyaroh, M.Pd. yakni tentang perancangan dan implementasi pembelajaran berbasis permainan, dilanjutkan dengan materi kedua dari Prof. Dr. Nurul Ulfatin, yang menyampaikan materi tentang kurikulum merdeka belajar dalam konteks sekolah madrasah, setelah paparan dari dua narasumber tersebut, kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan demonstrasi penggunaan crosswordlabs, yang disampaikan oleh Nova Syafira Ariyanti, M.Pd. Beberapa tahapan seperti, (a) membuat judul, (b) memasukkan jawaban dan petunjuk (gambar dan teks), (c) menyimpan teka-teki silang, (d) membuat kode sandi, (e) mengedit teka-teki silang yang telah disimpan, dan (f) mengunduh teka-teki silang didemonstrasikan oleh narasumber, yang selanjutnya dipraktikkan oleh peserta dengan pendampingan tim pelaksana. Setelah dilakukan kegiatan pelatihan dilakukan tahapan evaluasi dan refleksi/umpan balik.



Gambar 1 Paparan Narasumber

Berdasarkan data hasil instrumen lembar observasi, dilakukan uji wilcoxon guna melihat keefektifan program pelatihan yang dilaksanakan apakah keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi permainan Crosswordlabs meningkat atau tidak. Uji wilcoxon dilakukan karena sampel penelitian kecil, sehingga analisis statistik non-parametrik dibutuhkan. Berdasarkan hasil analisis nilai sign. sebesar 0.00, artinya terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi permainan Crosswordlabs sebelum dan setelah dilaksanakan penelitian. Hasil analisis juga menunjukkan nilai positive ranks sebesar 27, yang dapat diinterpretasikan bahwa semua peserta

pelatihan mengalami peningkatan keterampilan, sehingga pelatihan yang dilaksanakan dapat dikatakan efektif.

Pelatihan dilaksanakan dengan melalui beberapa tahapan, yang pertama para guru diarahkan untuk membuka website <https://crosswordlabs.com/>. Selanjutnya pelatihan dilanjutkan dengan praktik bersama-sama membuat teka teki silang menggunakan website tersebut. Setelah masuk ke halaman crosswordlabs.com peserta diarahkan untuk membuat judul teka teki silang yang akan dibuat, selanjutnya peserta memasukkan jawaban dan petunjuk (gambar maupun teks). Setelah pertanyaan dan jawaban dirasa sudah cukup, peserta selanjutnya menyimpan teka teki silang yang telah dibuat. Guna melindungi kunci jawaban, para guru diarahkan untuk membuat passcode yang dapat dibagikan ketika teka teki silang ingin dimainkan pada waktu pelaksanaan pembelajaran. Para guru kemudian ditunjukkan cara melakukan editing terhadap teka teki silang yang telah disimpan, apabila suatu saat ingin melakukan perbaikan, terakhir para guru juga ditunjukkan fitur mengunduh teka teki silang dalam format word/pdf jika ingin dicetak.



Gambar 2 Praktik Peserta dengan Pendampingan Tim Pelaksana

Efektivitas pelaksanaan pelatihan juga dapat dilihat dari antusiasme peserta ketika bertanya dan praktik bersama. Lebih rinci dapat dilihat pada Tabel 1. Sebelum dilaksanakan pelatihan keterampilan guru dalam membuat teka teki silang menggunakan aplikasi permainan Crosswordlabs didapatkan nilai rata-rata sebesar 1.31 (kurang baik). Hal ini tentunya beralasan sebab para peserta (guru) belum banyak yang mengetahui adanya aplikasi ini, sehingga masih berada pada kategori tersebut. Melalui beberapa tahapan pelatihan yang telah dijelaskan dan dilaksanakan didapatkan nilai rata-rata sebesar 3.20 (baik), yang menunjukkan arti bahwa pelatihan dapat dianggap efektif sebab para guru mengalami peningkatan keterampilan.

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa setelah serangkaian kegiatan pelatihan, terdapat tiga kriteria penilaian yang berada pada kategori sangat baik yakni membuat judul, menyimpan teka teki silang, dan mengunduh teka teki silang. Sementara tiga lainnya berada pada kategori baik, yakni memasukkan jawaban dan petunjuk (gambar, maupun teks), membuat passcode, dan editing teka teki

silang yang telah disimpan. Artinya para guru dapat meningkatkan keterampilannya pada tahapan yang masih berada pada kategori baik, melalui berbagai media yang tersedia.

Tabel 1. Deskripsi Keterampilan Peserta

Kriteria	Pra-Pelatihan		Pasca-Pelatihan	
	Mean	Deksripsi	Mean	Deksripsi
Guru dapat menggunakan aplikasi permainan Crosswordlabs	1.31	Kurang Baik	3.20	Baik
1. Membuat judul	1.64	Kurang Baik	3.46	Sangat Baik
2. Memasukkan jawaban dan petunjuk (gambar atau teks)	1.29	Kurang Baik	3.07	Baik
3. Menyimpan teka teki silang	1.37	Kurang Baik	3.42	Sangat Baik
4. Membuat passcode	1.25	Kurang Baik	2.96	Baik
5. Editing teka teki silang yang telah disimpan	1.12	Kurang Baik	2.78	Baik
6. Mengunduh teka teki silang	1.20	Kurang Baik	3.51	Baik

Pembahasan

Serangkaian pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah seringkali tidak sejalan dengan pencapaian tujuan yang telah ditentukan (Cirocki & Anam, 2021; Juharyanto et al., 2021). Banyak metode pembelajaran yang saat ini digunakan masih mengutamakan pendekatan ceramah, penugasan, dan orientasi yang lebih berfokus pada peran guru. Maka dari itu, untuk meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran, perlu mengintegrasikan pendekatan pembelajaran aktif dan menarik ke dalam praktik pembelajaran di kelas (Demirci, 2017; Wei et al., 2011). Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, guru dapat mengaktifkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan dari pendekatan pembelajaran yang interaktif adalah menciptakan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan makna pembelajaran bagi siswa. Pendekatan ini juga mendorong perkembangan berbagai keterampilan dan sikap, termasuk keterampilan komunikasi, kerja sama, berpikir kritis, dan kemampuan belajar mandiri (Kaynak et al., 2023). Terutama di antara siswa, metode pembelajaran alternatif seperti permainan cenderung lebih disukai daripada pendekatan tradisional. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk menjaga ketertarikan siswa dan menghindari kebosanan dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan permainan Teka-Teki Silang (Mshayisa, 2020; Shah et al., 2010). Dengan menerapkan permainan Teka-Teki Silang, siswa akan merasa gembira dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diajukan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Raines, 2010).

Sejumlah peneliti telah merekomendasikan pemanfaatan format pembelajaran aktif berupa permainan dan teka-teki dalam konteks kelas (Shah et al., 2010; Wang et al., 2023). Teka-teki silang

telah terbukti efektif sebagai alat pengajaran untuk konsep-konsep kunci yang melibatkan terminologi, definisi, ejaan, dan kaitan nama-nama terkait, yang menyebabkan peningkatan retensi dan penghafalan fakta yang lebih baik (Saran & Kumar, 2015). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mengakibatkan internet digunakan secara luas dalam berbagai konteks, termasuk dalam dunia pendidikan di mana web menjadi salah satu alat pembelajaran yang sangat penting (Boulden et al., 2017; Mora et al., 2020). Pembelajaran berbasis web adalah bentuk pembelajaran yang memanfaatkan situs web yang dapat diakses melalui internet. Diharapkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis web akan memacu motivasi dan menginspirasi inovasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran melalui internet memiliki dampak signifikan pada motivasi belajar siswa, karena hal ini mencerminkan pergeseran dari model pembelajaran yang sesuai dengan era digital, berbeda dengan metode konvensional yang telah ada sebelumnya. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis web adalah permainan Teka-Teki Silang (Kaynak et al., 2023; Ritonga et al., 2021).

Website crossword labs merupakan salah satu alternatif untuk memberikan inovasi pembelajaran pada siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran. Website ini dapat memberikan perhatian yang menarik bagi siswa yang bosan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan partisipasi dari siswa. Crossword labs sendiri merupakan website permainan teka-teki silang, hal ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, bermakna dan kreatifitas dalam menjawab dari siswa (Pratolo & Hafizhah, 2022; Torres et al., 2022). Selain itu, dapat menumbuhkan kerjasama antar siswa ketika menjawab teka-teki silang yang ada.

Kesuksesan pelatihan dapat dinilai dari tingginya partisipasi peserta, yang tercermin dalam semangat peserta untuk aktif bertanya, berdiskusi, dan melakukan praktik. Hal ini merupakan faktor kunci dalam menentukan kesuksesan pelatihan (Jackson et al., 2013; Maisyaroh, Ulfatin, et al., 2021). Pentingnya tingkat kemampuan instruktur untuk membangun hubungan dengan peserta pelatihan dapat diukur dari sejauh mana peserta pelatihan aktif terlibat dalam proses pelatihan. Ketika terjadi interaksi yang intensif antara instruktur dan peserta, maka kualitas kesuksesan pelatihan yang dilakukan juga meningkat (Arifin et al., 2020; Musadad et al., 2022). Kesuksesan kegiatan pelatihan dapat ditingkatkan oleh pemilihan metode dan pendekatan yang sesuai yang digunakan oleh narasumber atau instruktur (Pastore, 2020). Melalui evaluasi dan refleksi yang dilakukan, peserta pelatihan berhasil memperoleh pemahaman dan keterampilan yang kuat selama mengikuti pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang melewati serangkaian tahapan dapat dianggap berhasil dan efektif.

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran berbasis permainan sebagai upaya meningkatkan efektivitas belajar siswa memerlukan sumber daya manusia yang tekun di bidangnya. Hingga saat ini pelatihan masih diyakini sebagai salah satu cara meningkatkan profesionalisme guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil

analisis yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi permainan Crosswordlabs. Penting bagi guru untuk selalu memperbaharui dan menambah keterampilan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran, dimana keterampilan menggunakan aplikasi permainan Crosswordlabs merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru, guna menunjang pembelajaran aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil refleksi kegiatan, dirumuskan saran bagi kepala madrasah yakni dapat menyelenggarakan penyegaran keterampilan bagi para guru secara berkala, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Bagi para guru, dapat mengimplementasikan materi yang disampaikan serta mengeksplor berbagai jenis permainan yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Bagi pelaksana pengabdian selanjutnya, dapat menjalankan kegiatan pengabdian dengan topik serupa dalam konteks yang berbeda, serta menggunakan media permainan yang berbeda.

Saran

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Malang (LP2M UM) yang telah memberikan izin untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, serta semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, I., Juharyanto, J., Sultoni, S., Saputra, B. R., & Adha, M. A. (2020). Pendampingan Penulisan Artikel Ilmiah Layak Jurnal Nasional Ber-ISBN Berbasis Sitasi Online Bagi Tenaga Pendidik Se-Kabupaten Bondowoso. *Jurnal KARINOV*, 3(1), 16. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p16-21>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 30–44. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Boulden, D. C., Hurt, J. W., & Richardson, M. K. (2017). Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report. *I.E.: Inquiry in Education*, 9(1), 1–15. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1171738.pdf>
- Cirocki, A., & Anam, S. (2021). ‘How much freedom do we have?’ The perceived autonomy of secondary school EFL teachers in Indonesia. *Language Teaching Research*, 13621688211007472. <https://doi.org/10.1177/13621688211007472>
- Damayanti, R. R., Sumantri, M. S., Dhieni, N., & Karnadi, K. (2022). Guru sebagai Agen of Change dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 960–976. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1602>
- Demirci, C. (2017). The Effect of Active Learning Approach on Attitudes of 7th Grade Students. *International Journal of Instruction*, 10(4), 129–144. <https://doi.org/10.12973/iji.2017.1048a>
- Fikri, M. (2017). Konsep Pendidikan Islam; Pendekatan Metode Pengajaran. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1). <https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.66>
- Hamid, A. (2019). Berbagai Metode Mengajar bagi Guru dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 9(2).
- Jackson, C., Simoncini, K., & Davidson, M. (2013). Classroom profiling training: Increasing preservice teachers’ confidence and knowledge of classroom management skills. *Australian Journal of Teacher Education*, 38(8), 30–46. <https://doi.org/10.14221/ajte.2013v38n8.2>

- Juharyanto, J., Arifin, I., Sultoni, S., Adha, M. A., & Qureshi, M. I. (2023). Antecedents of primary school quality: the case of remote areas schools in Indonesia. *SAGE Open*, 13(1), 1–14. <https://doi.org/10.1177/21582440221144971>
- Juharyanto, Sultoni, Adha, M. A., Qureshi, M. I., & Saputra, R. B. (2021). Spiritual Leadership and its Relationship with Principal Performance and Elementary School Quality in Remote Areas in Indonesia. *The International Journal of Interdisciplinary Educational Studies*, 16(2), 45–59. <https://doi.org/10.18848/2327-011X/CGP/v16i02/45-59>
- Kaynak, S., Ergün, S., & Karadaş, A. (2023). The effect of crossword puzzle activity used in distance education on nursing students' problem-solving and clinical decision-making skills: A comparative study. *Nurse Education in Practice*, 69, 103618. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103618>
- Kurni, D. K., & Susanto, R. (2018). Pengaruh Keterampilan Manajemen Kelas Terhadap Kualitas Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar Pada Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Maisyaroh, Juharyanto, Bafadal, I., Wiyono, B. B., Ariyanti, N. S., Adha, M. A., & Qureshi, M. I. (2021). The principals' efforts in facilitating the freedom to learn by enhancing community participation in indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 196–207. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.36119>
- Maisyaroh, Mustiningsih, Juharyanto, Sa'id, M., Ariyanti, N. S., Adha, M. A., Saputra, B. R., & Shoifah. (2021). Pendampingan guru madrasah dalam evaluasi pembelajaran melalui aplikasi quizizz. *JPPNu (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara)*, 3(2), 51–60. <http://journal.unublitar.ac.id/jppnu/index.php/jppnu/article/view/53/55>
- Maisyaroh, Ulfatin, N., Juharyanto, Prestiadi, D., Adha, M. A., Ariyanti, N. S., Saputra, B. R., & Sjaifullah, F. W. (2021). Mentoring teachers in the utilization of moodle e-learning application to optimize learning success. *2021 7th International Conference on Education and Technology (ICET)*, 19–23. <https://doi.org/10.1109/ICET53279.2021.9575083>
- Mora, H., Signes-Pont, M. T., Fuster-Guilló, A., & Pertegal-Felices, M. L. (2020). A collaborative working model for enhancing the learning process of science & engineering students. *Computers in Human Behavior*, 103, 140–150. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.008>
- Mshayisa, V. V. (2020). Students' perceptions of Plickers and crossword puzzles in undergraduate studies. *Journal of Food Science Education*, 19(2), 49–58. <https://doi.org/10.1111/1541-4329.12179>
- Musadad, A. A., Sumarsono, R. B., Adha, M. A., & Ariyanti, N. S. (2022). Principal transformational leadership and teacher readiness to teach : mediating role of self-efficacy. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(4), 1798–1807. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i4.23259>
- Nugraha, D. Y., Nugraha, D., & Widyastuti. (2021). The Correlation between Learning Motivation and Learning Outcomes on. *Jurnal Education and Development*, 6(1), 157–166.
- Nurhuda, Z., Fatinova, D., & Wildan, M. (2020). Metode Pengajaran Komunikatif Sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Bagi Siswa Usia Dini. *Jurnal Loyalitas Sosial: Journal of Community Service in Humanities and Social Sciences*, 2(1). <https://doi.org/10.32493/jls.v2i1.p1-14>
- Pastore, S. (2020). How do Italian teacher trainees conceive assessment? *International Journal of Instruction*, 13(4), 215–230. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13414a>
- Pratolo, B. W., & Hafizhah, R. (2022). The effectiveness of using crossword puzzle games to improve vocabulary mastery of the 7th grade students. *Teaching English as a Foreign Language Journal*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.12928/tefl.v1i1.161>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Rahmawati, D. (2012). Analisis Faktor Faktor yang Berpengaruh Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jep.v5i1.606>
- Raines, D. A. (2010). An innovation to facilitate student engagement and learning: Crossword puzzles in the classroom. *Teaching and Learning in Nursing*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2008.08.003>

- Ritonga, A. W., Ritonga, M., Septiana, V. W., & Mahmud. (2021). Crossword puzzle as a learning media during the covid-19 pandemic: HOTS, MOTS or LOTS? *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1), 1–9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012126>
- Saran, R., & Kumar, S. (2015). Use of crossword puzzle as a teaching aid to facilitate active learning in dental materials Medical Science Use of crossword puzzle as a teaching aid to facilitate active learning in dental materials. *Indian Journal of Applied Research*, 5(4), 7–9.
- Shah, S., Lynch, L. M. J., & Macias-Moriarity, L. Z. (2010). Crossword Puzzles as a Tool to Enhance Learning About Anti-Ulcer Agents. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 74(7), 117–121. <https://doi.org/10.5688/aj7407117>
- Sinaga, R., Agustina, Ik., Murtopo, & Putra, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Lift The Flap Book Bagi Guru TK. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, 3(1), 47–60. <https://doi.org/10.53067/icjcs.v3i1>
- Tharaba, M. F., & Mukhibat, M. (2020). The Islamic Education Reform Early 20th Century. *Al-Tahrir: Jurnal Pemikiran Islam*, 20(1). <https://doi.org/10.21154/altahrir.v20i1.2008>
- Torres, E. R., Williams, P. R., Yimer, W. K., & Gordy, X. Z. (2022). Crossword puzzles and knowledge retention. *Journal of Effective Teaching in Higher Education*, 5(1), 18–29. <https://doi.org/10.36021/jethe.v5i1.244>
- Wang, C., Zhu, T., Li, Z., & Liu, J. (2023). SLR: A million-scale comprehensive crossword dataset for simultaneous learning and reasoning. *Neurocomputing*, 554, 126591. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2023.126591>
- Wei, C. W., Hung, I. C., Lee, L., & Chen, N. S. (2011). A joyful classroom learning system with robot learning companion for children to learn mathematics multiplication. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2), 11–23. <http://www.tojet.net/articles/v10i2/1022.pdf>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Zeng, H., Zhou, S.-N., Hong, G.-R., Li, Q., & Xu, S.-Q. (2020). Evaluation of Interactive Game-Based Learning in Physics Domain. *Journal of Baltic Science Education*, 19(3), 484–498. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1264663>