

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 6 MESUJI MAKMUR

Wahyu Astuti^{1*}, HM. Turmuji Basyir², Muhamad Nanang Rifa'i³.

^{1,2,3}Universitas Nurul Huda OKU Timur, Indonesia

Email: mbkwhayu020902@gmail.com¹, turmujiblt@gmail.com², nanang@unuha.ac.id³.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis teknologi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII di SMP Negeri 6 Mesuji Makmur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) tipe *posttest-only control group design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan *Crossword Puzzle* berbasis teknologi dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 70,63 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 58,84. Uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sedangkan uji regresi linier sederhana menghasilkan nilai F-hitung sebesar 73,720 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: *Crossword Puzzle*, media pembelajaran, teknologi, hasil belajar, IPS.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dirancang untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal (Junaedi, 2019). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Pasaribu, 2017). Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran harus dirancang secara berkualitas, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman serta kebutuhan peserta didik di era digital.

Dalam konteks globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, dunia pendidikan menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Peserta didik tidak hanya dituntut menguasai aspek pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kemampuan kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi secara produktif (Arifin & Mu'id, 2024). Oleh karena itu, guru dituntut mampu bertransformasi dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang menciptakan pengalaman belajar yang

aktif, menyenangkan, dan bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan wawasan dan sikap peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Mudaris et al., 2025). Mata pelajaran ini mengajarkan keterkaitan antara manusia dan lingkungannya melalui kajian sosial, ekonomi, sejarah, dan geografi. IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan analisis sosial, serta sikap peduli terhadap lingkungan sosial (Tasrif, 2022). Dengan demikian, IPS berfungsi sebagai wahana pembentukan warga negara yang cerdas, berkarakter, dan bertanggung jawab.

Namun demikian, pembelajaran IPS sering dianggap monoton dan kurang menarik oleh peserta didik. Hal ini disebabkan oleh karakter materi yang abstrak dan sarat dengan istilah konseptual, sementara strategi pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh metode ceramah. Kondisi tersebut membuat siswa kesulitan memahami konsep-konsep IPS secara mendalam dan cepat kehilangan motivasi belajar (Akmal & Yusnaldi, 2024). Lasmanawati, menegaskan bahwa materi bersifat abstrak dapat menurunkan minat belajar siswa apabila tidak didukung oleh metode dan media yang inovatif dan kontekstual (Lasmanawati et al., 2025).

Fenomena ini juga terjadi di SMPN 6 Mesuji Makmur. Berdasarkan data hasil evaluasi semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, sebanyak 38 dari 95 siswa (40%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS sebesar 71. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS. Hasil wawancara dengan guru IPS mengungkapkan bahwa pembelajaran masih berfokus pada metode ceramah dan diskusi sederhana dengan minim penggunaan media interaktif. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah dan suasana kelas cenderung pasif.

Permasalahan rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan kemampuan belajar, tetapi juga oleh faktor eksternal berupa strategi pembelajaran dan media yang digunakan (Hijjayati et al., 2022). Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik agar materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang dapat menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar mereka (Tafonao, 2018). Dengan demikian, pemilihan media yang tepat menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran modern, penggunaan media yang inovatif dan berbasis teknologi menjadi tuntutan yang tidak dapat dihindari. Peserta didik saat ini cenderung lebih tertarik pada media yang bersifat visual, interaktif, dan menantang (Faiza & Wardhani, 2024). Salah satu media yang memenuhi karakteristik tersebut adalah *Crossword Puzzle* atau teka-teki silang.

Media ini berfungsi tidak hanya sebagai hiburan edukatif, tetapi juga sebagai alat bantu belajar yang efektif dalam meningkatkan daya ingat, pemahaman konsep, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Gulo & Muhid, 2024).

Kefektifan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran telah dibuktikan oleh berbagai penelitian. Samarinda, (Lestari et al., 2023) menemukan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 74 menjadi 88 setelah penerapan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran tematik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa teka-teki silang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan motivasi, serta mempermudah pemahaman konsep melalui keterlibatan aktif peserta didik.

Penelitian serupa oleh (Pangaribuan et al., 2024) juga membuktikan bahwa penerapan media teka-teki silang dalam pembelajaran IPS di SMP berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Selain meningkatkan hasil belajar, media ini juga menumbuhkan rasa antusias dan kerja sama antar siswa. Lebih lanjut, perkembangan teknologi memungkinkan media ini dikembangkan secara digital menggunakan platform seperti *Wordwall*, sehingga lebih interaktif, variatif, dan mudah diakses. Pendekatan game-based learning berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Nuraini et al., 2025).

Meskipun demikian, pemanfaatan *Crossword Puzzle* berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS masih sangat terbatas. Guru cenderung mempertahankan metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Padahal, media ini memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami konsep-konsep IPS yang abstrak secara lebih konkret. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 6 Mesuji Makmur.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dan desain *posttest-only control group design* (Albina & others, 2025). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengukuran pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis teknologi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Metode eksperimen semu digunakan karena peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap penentuan subjek penelitian, mengingat pembagian kelas di sekolah sudah ditetapkan sebelumnya. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional melalui metode ceramah dan diskusi sederhana. Hasil belajar kedua kelompok kemudian dibandingkan untuk mengetahui efektivitas media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 6 Mesuji Makmur tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 95 siswa, terbagi menjadi tiga kelas paralel. Dari populasi tersebut, dua kelas dipilih sebagai sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil pretest dan pertimbangan guru mata pelajaran IPS. Kelas VIII-1 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis teknologi, sedangkan kelas VIII-2 sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan diskusi sederhana. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas berupa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis teknologi dan variabel terikat berupa hasil belajar IPS yang diukur melalui tes tertulis untuk mengetahui pemahaman konsep, pengetahuan faktual, serta kemampuan penerapan materi IPS.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis teknologi, yang berisi pernyataan positif dan negatif dengan skala Likert empat pilihan. Instrumen ini bertujuan menggali motivasi, minat, dan sikap siswa terhadap media pembelajaran sebagai data pendukung hasil belajar. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran, berupa soal pilihan ganda yang menilai pemahaman konsep, pengetahuan faktual, dan kemampuan penerapan materi IPS. Tes dilaksanakan pada akhir pembelajaran, baik pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi maupun kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, sehingga hasilnya dapat dibandingkan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 25 melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample T-Test*, dan uji F (*regresi linier sederhana*). Uji normalitas digunakan untuk memastikan data berdistribusi normal sebagai syarat analisis statistik parametrik (Aditya et al., 2021). Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Bartlett (Sujana, 2015). Setelah itu, uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar kedua kelompok guna mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan akibat penggunaan media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi. Apabila nilai signifikansi (p) $< 0,05$, maka terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terakhir, uji F digunakan dalam analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas (penggunaan media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi) terhadap variabel terikat (hasil belajar IPS). Jika nilai $p < 0,05$, maka media tersebut dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 September 2025 di SMP Negeri 6 Mesuji Makmur, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri dengan jumlah peserta didik

yang tergolong sedang dan terdiri dari beberapa rombongan belajar. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 95 orang, namun hanya dua kelas yang dijadikan sampel, yaitu kelas VIII-1 dan VIII-2, masing-masing berjumlah 32 siswa sehingga total sampel berjumlah 64 orang. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan tingkat kemampuan akademik yang relatif seimbang berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes pilihan ganda dan angket untuk mengukur hasil belajar serta tanggapan siswa terhadap media pembelajaran. Sebelum digunakan, kedua instrumen tersebut telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan sebagian besar butir soal dan pernyataan angket dinyatakan valid, sedangkan uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha di atas 0,60, yang berarti instrumen reliabel. Dengan demikian, data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dipercaya dan layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Dalam pelaksanaannya, kelas VIII-1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi melalui platform Wordwall, sedangkan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan diskusi sederhana. Pembelajaran dengan media *Crossword Puzzle* dilakukan secara interaktif, di mana siswa mengisi teka-teki silang berisi istilah dan konsep penting dalam materi IPS, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menstimulasi kemampuan berpikir kritis. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan tes hasil belajar untuk mengukur pencapaian siswa. Data hasil tes tersebut kemudian dianalisis menggunakan program SPSS versi 25 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok serta menguji hipotesis mengenai pengaruh media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi terhadap peningkatan hasil belajar IPS.

1. Data Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil penelitian ini diperoleh setelah proses pembelajaran pada kedua kelas selesai dilaksanakan. Nilai akhir peserta didik merupakan gabungan dari skor tes pilihan ganda dan skor angket yang mencerminkan tingkat pemahaman serta tanggapan mereka terhadap pembelajaran. Tujuan penilaian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu penggunaan media *Crossword Puzzle* berbasis Wordwall pada kelas eksperimen dan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Data hasil penelitian tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penelitian Peserta Didik

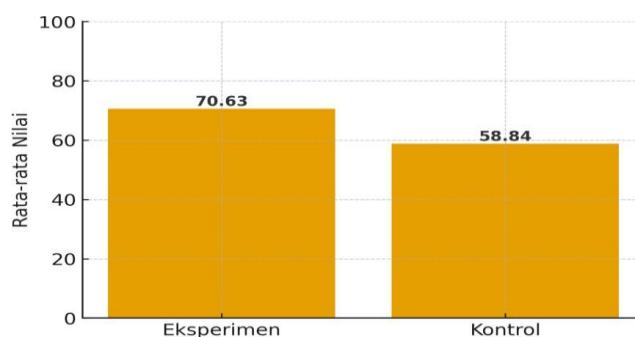
Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Keterangan
VIII 1 (Eksperimen)	32	85	63	70,63	Hasil belajar meningkat signifikan
VIII 2 (Kontrol)	32	74	48	58,84	Hasil belajar meningkat, namun lebih rendah

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen mencapai 70,63, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 58,84. Perbedaan rata-rata ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas yang menggunakan media *Crossword Puzzle* berbasis Wordwall. Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Mesuji Makmur yaitu 71, nilai rata-rata kelas eksperimen mendekati batas ketuntasan, sedangkan kelas kontrol masih berada cukup jauh di bawahnya. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media berbasis teknologi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui keunggulan media *Crossword Puzzle* itu sendiri. Melalui teka-teki silang, siswa dilatih untuk mengingat istilah, memahami konsep, dan berpikir kritis dalam mencari jawaban. Penggunaan platform Wordwall menjadikan kegiatan belajar lebih interaktif dan digital, yang mampu menarik minat serta meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran juga menyebabkan kejemuhan, yang berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi IPS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Crossword Puzzle* berbasis Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna dibandingkan metode ceramah tradisional.

Grafik perbandingan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan dalam capaian hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai kelas eksperimen yang menggunakan media *Crossword Puzzle* berbasis Wordwall mencapai 70,63, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya memperoleh rata-rata 58,84. Selisih sebesar 11,79 poin ini mencerminkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).



Gambar 1.
Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Eksperimen dan Kontrol

Secara ilmiah, hasil ini mengindikasikan bahwa media interaktif seperti *Crossword Puzzle* berbasis Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Sebaliknya, metode ceramah yang bersifat satu arah cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi untuk mengeksplorasi materi secara mendalam. Dengan demikian, penerapan media berbasis teknologi terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil akademik dibandingkan pendekatan konvensional.

2. Uji Deskriptif

Uji deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran awal mengenai karakteristik data hasil penelitian, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata (mean), standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum hasil belajar peserta didik pada tahap *pretest* dan *posttest*. Melalui uji ini, peneliti dapat melihat kondisi awal kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan serta perbedaan kondisi akhir setelah penerapan media *Crossword Puzzle* berbasis Wordwall pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Dengan demikian, hasil uji deskriptif berfungsi sebagai dasar untuk memahami sebaran nilai dan kecenderungan data sebelum dilakukan uji prasyarat maupun uji hipotesis.

Tabel 2. Hasil Uji Deskriptif Nilai Peserta Didik

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Kontrol	32	48	74	58,84	5,782
Eksperimen	32	85	85	70,63	5,179

Sumber: Data olahan hasil belajar peserta didik, 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kelas kontrol memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 58,84 dengan standar deviasi 5,782, sedangkan kelas eksperimen mencapai rata-rata 70,63 dengan standar deviasi 5,179. Hasil tersebut menunjukkan bahwa capaian hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai minimum dan maksimum juga memperlihatkan perbedaan yang cukup besar, menandakan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, standar deviasi pada kedua kelompok tergolong kecil (berkisar antara 5,1 hingga 5,7), yang menunjukkan bahwa sebaran nilai hasil belajar peserta didik relatif homogen dan tidak terdapat perbedaan mencolok antarindividu di dalam setiap kelas. Dengan demikian, uji deskriptif ini memberikan indikasi awal adanya pengaruh positif dari penggunaan media *Crossword Puzzle* berbasis Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebelum dilakukan analisis lanjutan melalui uji prasyarat dan uji hipotesis.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data hasil belajar yang diperoleh dari peserta didik berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini sangat penting karena sebagian besar analisis statistik parametrik, seperti *independent sample t-test* dan ANOVA, mensyaratkan bahwa data yang digunakan harus berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas diterapkan pada data hasil belajar peserta didik dari kelas kontrol dan kelas eksperimen guna memastikan kesesuaian data sebelum dilakukan pengujian hipotesis.

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan dua metode, yaitu uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, melalui bantuan perangkat lunak SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Nilai-nilai yang digunakan dalam analisis ini merupakan hasil penggabungan dari skor tes pilihan ganda dan angket, sehingga data yang dianalisis bersifat lebih komprehensif dalam menggambarkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Nilai Peserta Didik

Kelas	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Shapiro-Wilk Sig.	Keterangan
Kelas Kontrol	0,200	0,424	Normal
Kelas Eksperimen	0,200	0,100	Normal

Sumber: Data olahan hasil belajar peserta didik, 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas yang disajikan pada Tabel 4.4, diketahui bahwa nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov untuk kelas kontrol sebesar 0,200 dan untuk kelas eksperimen juga sebesar 0,200. Sementara itu, nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk kelas kontrol sebesar 0,424, dan untuk kelas eksperimen sebesar 0,100. Semua nilai signifikansi tersebut berada di atas batas 0,05, yang berarti data hasil belajar dari kedua kelas berdistribusi normal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memenuhi asumsi normalitas. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji-t, guna menguji hipotesis perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Uji normalitas ini menjadi dasar yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan ke tahap uji prasyarat berikutnya serta memastikan validitas hasil analisis statistik yang akan dilakukan.

4. Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, penelitian ini juga melakukan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data hasil belajar dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama. Uji homogenitas sangat penting dilakukan karena salah satu asumsi dasar dalam analisis statistik parametrik, seperti *independent sample t-test*, adalah kesamaan varians antar kelompok yang dibandingkan. Dalam konteks penelitian ini, uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah perbedaan hasil belajar yang muncul disebabkan oleh perlakuan pembelajaran atau justru dipengaruhi oleh ketidaksamaan varians antar kelompok.

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan Levene's Test melalui bantuan program SPSS. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.), yaitu jika nilai $Sig. > 0,05$ maka data dinyatakan homogen, sedangkan jika nilai $Sig. \leq 0,05$ maka data tidak homogen. Nilai yang digunakan dalam pengujian ini berasal dari gabungan skor tes pilihan ganda dan angket, sehingga hasil yang diperoleh lebih komprehensif dalam merepresentasikan tingkat hasil belajar peserta didik dari kedua kelompok.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Nilai Peserta Didik

Perhitungan	Sig.	Kesimpulan
Based on Mean	0,574	Homogen
Based on Median	0,659	Homogen
Trimmed Mean	0,583	Homogen

Sumber: Data olahan hasil belajar peserta didik, 2025

Berdasarkan hasil pada Tabel 4.5, diketahui bahwa seluruh nilai signifikansi dari berbagai dasar perhitungan (mean, median, dan trimmed mean) menunjukkan angka di atas 0,05. Hal ini berarti varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen, sehingga tidak terdapat perbedaan penyebaran data yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian telah memenuhi asumsi kesamaan varians (*homogeneity of variance*), sehingga analisis statistik lanjutan seperti uji-t dapat dilakukan dengan tingkat kepercayaan yang tinggi untuk menguji hipotesis perbedaan hasil belajar antara kedua kelas.

5. Uji Independent Sample T-Test

Setelah data penelitian dinyatakan memenuhi prasyarat analisis berupa distribusi normal dan varians yang homogen, tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Crossword Puzzle berbasis Wordwall dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan uji ini sangat relevan karena kedua kelompok yang dibandingkan bersifat independen dan memperoleh perlakuan berbeda selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, skor yang digunakan pada tahap uji hipotesis merupakan gabungan antara nilai tes pilihan ganda dan angket. Penggabungan kedua skor ini dimaksudkan agar hasil analisis tidak hanya merepresentasikan aspek kognitif peserta didik melalui tes tertulis, tetapi juga mencerminkan respon afektif mereka terhadap pembelajaran melalui angket. Dengan demikian, hasil uji T-Test dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-Test Hasil Belajar Peserta Didik

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Keterangan
Hasil Belajar Siswa	- 8,586	62	0,000	-11,781	Ada perbedaan signifikan

Sumber: Data olahan hasil belajar peserta didik, 2025

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.6, diketahui bahwa nilai Levene's Test Sig = 0,574 > 0,05, sehingga asumsi kesamaan varians terpenuhi dan analisis dilakukan menggunakan baris *Equal variances assumed*. Hasil *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai Mean Difference sebesar -11,781 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi sekitar 11,78 poin dibandingkan kelas kontrol.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas diterima. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle berbasis Wordwall memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa.

6. Uji Regresi Linier Sederhana (F)

Setelah data penelitian memenuhi prasyarat analisis berupa distribusi normal dan varians yang homogen, tahap selanjutnya adalah melakukan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif. Uji ini bertujuan untuk melihat hubungan antara variabel bebas (X) yaitu penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle berbasis Wordwall*, dengan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar IPS siswa. Analisis regresi memberikan gambaran seberapa besar kontribusi media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, skor yang dianalisis merupakan gabungan nilai tes pilihan ganda dan angket. Penggabungan ini dilakukan agar hasil analisis mencerminkan tidak hanya aspek kognitif siswa melalui tes, tetapi juga aspek afektif melalui respon angket terhadap penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, hasil uji regresi ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas media *Crossword Puzzle berbasis Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 6 Mesuji Makmur.

Tabel 6. Hasil Uji F (ANOVA) Regresi Linier Sederhana

Sumber Variasi	df	Mean Square	F	Sig.	Keterangan
Regression	1	2220,766	73,720	0,000	Signifikan
Residual	62	30,124			
Total	63				

Sumber: Data olahan hasil belajar peserta didik, 2025

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.7, diperoleh nilai F-hitung sebesar 73,720 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa model regresi linier sederhana yang dibangun bersifat signifikan, artinya terdapat pengaruh nyata antara penggunaan media *Crossword Puzzle berbasis Wordwall* terhadap hasil belajar IPS siswa. Dengan demikian, variabel prediktor (media pembelajaran) terbukti memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Hasil uji regresi linier sederhana ini juga memperkuat temuan dari uji Independent Sample T-Test, di mana penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Artinya, baik dari sisi perbedaan rata-rata maupun kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat, media *Crossword Puzzle berbasis Wordwall* dinilai efektif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, penerapan media ini dapat direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran IPS yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan abad ke-21.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Kenaikan nilai rata-rata posttest tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* berbasis teknologi mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara lebih optimal. Media ini bersifat interaktif dan menuntut aktivitas berpikir aktif, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar.

Uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Hal ini berarti data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat diinterpretasikan secara valid dan dapat dipercaya.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test*, diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji F/regresi yang juga signifikan ($< 0,05$), yang menegaskan bahwa media *crossword puzzle* berbasis teknologi berpengaruh secara nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran inovatif seperti ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah.

a. Implementasi Media Crossword Puzzle Digital dalam Pembelajaran IPS

Penerapan media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS menggunakan platform Wordwall terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pada tahap awal, guru memberikan pengarahan dan instruksi penggunaan media, kemudian siswa mengakses teka-teki silang yang berisi konsep dan istilah penting sesuai materi. Aktivitas ini membuat siswa lebih antusias dan aktif karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang menantang. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Fadilla et al., 2025) yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif digital mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS secara signifikan.

Selama proses pembelajaran, siswa di kelas eksperimen menunjukkan tingkat partisipasi dan konsentrasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Mereka tampak aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berusaha menemukan jawaban yang benar, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Aktif, 2025) yang menemukan bahwa penggunaan media *Wordwall* berbasis *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada mata pelajaran IPS. Interaksi antar siswa juga memperkuat pemahaman konsep melalui diskusi kolaboratif yang mendukung pembelajaran aktif.

Dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan diskusi sederhana, kelas eksperimen menunjukkan suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Pembelajaran berbasis media digital ini menggabungkan unsur tantangan dan hiburan yang membuat siswa lebih fokus dan termotivasi. Temuan ini memperkuat hasil penelitian (Dalilah & Utami, 2025) yang menyatakan

bahwa media berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi belajar dan retensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPS. Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung.

Secara praktis, penerapan *Crossword Puzzle* berbasis teknologi memberikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif bagi guru untuk menciptakan kelas yang interaktif dan menyenangkan. Bagi siswa, pengalaman belajar ini meningkatkan rasa percaya diri, keterlibatan emosional, dan pemahaman konsep yang lebih mendalam. Hasil ini konsisten dengan penelitian (Sukarno et al., 2025) yang menemukan bahwa penerapan *game-based learning* mampu meningkatkan hasil belajar serta memperkuat keterampilan kolaboratif siswa. Dengan demikian, media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa secara holistik dalam pembelajaran IPS.

b. Dampak Crossword Puzzle Digital terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan capaian hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi. Nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 70,63 dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 63, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata 58,84 dengan nilai tertinggi 74 dan terendah 48. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini menstimulasi aktivitas berpikir kritis, meningkatkan daya ingat konsep, dan menumbuhkan motivasi belajar melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan temuan (Astuti et al., 2025) yang membuktikan bahwa penggunaan *Wordwall crossword* meningkatkan pemahaman konsep IPS dan membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran.

Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi faktor utama meningkatnya hasil belajar pada kelas eksperimen. Media ini memfasilitasi pembelajaran aktif (*active learning*) di mana siswa secara mandiri membangun pengetahuannya melalui pemecahan teka-teki silang yang menuntut penalaran dan kolaborasi. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Yuliarti et al., 2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan karena mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan emosional dalam proses belajar. Dengan demikian, keterlibatan aktif melalui media digital terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS.

Sebaliknya, siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah menunjukkan hasil belajar yang lebih rendah. Keterbatasan interaksi dan variasi metode membuat siswa cenderung pasif serta cepat kehilangan fokus. Kondisi ini mendukung hasil penelitian (Rakhman et al., 2024) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung menurunkan motivasi belajar dan berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran menjadi sangat penting agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif dalam mengolah dan menerapkannya dalam konteks nyata.

Jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 71, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mendekati bahkan melampaui standar tersebut, sedangkan kelas kontrol masih berada di bawah KKM. Fakta ini sejalan dengan penelitian (Pangestu & Ruja, 2025) yang menemukan bahwa media digital interaktif, termasuk *crossword puzzle*, berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan pencapaian KKM. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital.

c. Efektivitas *Crossword Puzzle* Digital terhadap Peningkatan Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen (70,63) dan kelas kontrol (58,84) dengan selisih 11,79 poin mengindikasikan bahwa siswa yang belajar menggunakan media digital ini menunjukkan capaian akademik yang lebih baik. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Sementara itu, hasil uji regresi linier sederhana menghasilkan nilai F-hitung sebesar 73,720 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Kedua hasil ini membuktikan bahwa media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa.

Dari sisi pedagogis, temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Proses mengisi teka-teki silang menstimulasi kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, dan kolaborasi antarsiswa. Unsur tantangan dan permainan dalam *Crossword Puzzle* meningkatkan motivasi serta rasa ingin tahu, yang secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nawir et al., 2025) yang menyatakan bahwa penerapan *game-based learning* berbasis *Wordwall* secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan (Gulo & Muhib, 2024) yang menunjukkan bahwa media *Crossword Puzzle* berbasis digital mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep siswa dibandingkan metode konvensional. Sementara itu, penelitian (Fahrurrazi & Jayawardaya, 2024) menemukan bahwa integrasi media interaktif dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa, yang menjadi faktor penting dalam keberhasilan belajar. Sejalan dengan itu, (Aprilia et al., 2024) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa melalui kegiatan yang menuntut pemecahan masalah dan kolaborasi.

Dengan demikian, baik secara teoritis maupun empiris, penggunaan media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan prestasi

akademik, tetapi juga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan sosial siswa. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Integrasi media digital dalam pembelajaran diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta meningkatkan efektivitas proses pendidikan di sekolah.

KESIMPULAN

Penerapan media *Crossword Puzzle* berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 6 Mesuji Makmur terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik, berbeda dengan metode konvensional yang cenderung pasif. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen (70,63) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (58,84), sehingga media ini terbukti berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep dan capaian akademik siswa. Selain itu, hasil uji statistik baik melalui *Independent Sample T-Test* maupun regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang menegaskan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan *Crossword Puzzle* berbasis teknologi terhadap hasil belajar. Dengan demikian, media ini tidak hanya efektif secara empiris tetapi juga relevan secara pedagogis sebagai inovasi pembelajaran abad ke-21 yang mampu meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPS.

REFERENSI

- Aditya, F., Muchayan, A., Bahaswan, R., Lestari, S. E., & Bt Zulkifli, C. Z. (2021). Uji Beda Kinerja Keuangan Bank Menggunakan Independent Sample T-Test. *Jurnal Spirit Pro Patria*, 7(1), 48–57.
- Akmal, S., & Yusnaldi, E. (2024). Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif pada Mata Pelajaran IPS di Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 2995–3004.
- Aktif, penggunaan media W. berbasis crossword puzzle dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa S. pada mata pelajaran I. I. antar siswa juga memperkuat pemahaman konsep melalui diskusi kolaboratif yang mendukung pembela. (2025). Implemetasi Media Pembelajaran Crossword Puzzle Menggunakan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1843–1856.
- Albina, M., & others. (2025). Model penelitian eksperimental dalam pendidikan: jenis, tujuan, dan aplikasinya. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).

- Aprilia, I., Bayu, N., Widya, N., Bagus, R., & Lutfi, S. (2024). Implementasi pembelajaran berbasis HOTS dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 59–68.
- Arifin, B., & Mu'id, A. (2024). Pengembangan kurikulum berbasis keterampilan dalam menghadapi tuntutan kompetensi abad 21. *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 118–128.
- Astuti, A. P., Dewi, N. K., & Sobri, M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Perubahan Bentuk Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 34 MATARAM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 221–233.
- Dalilah, W. K., & Utami, I. I. S. (2025). Pandangan Guru Terhadap Penerapan Pembelajaran TGT Berbasis Digital Dalam Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 103–117.
- Fadilla, P. A. F. A., Maibang, S., Putri, N., Siagian, Z. I., Siagian, N. N., & Yusnaldi, E. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(3), 1069–1077.
- Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa SD melalui metode pembelajaran interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110.
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital Yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Gulo, C. D. M., & Muhid, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Pada Siswa: Literatur Review. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 11–22.
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi baca-tulis siswa kelas 3 di sdn sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1435–1443.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Lasmanawati, S., Herliani, T., Komala, D. A., Rosiana, R., Tyas, A., Parid, M., & Taufiqurrahman, S. (2025). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Berbasis Power Point Di Sdn Wargawinarya. *Az-Zuhur Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 25–41.

- Lestari, P., Pratiwi, I. A., & Purbasari, I. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Kelas V SDN 1 DORANG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2161–2175.
- Mudaris, I., Sanjani, R., Saudi, A., Sani, B. O., & others. (2025). Peran Landasan Ips Membangun Karakter Dan Wawasan Kebangsaan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 4963–4968.
- Nawir, M., Nurpratiwi, A., & Mulyadin, D. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Teknologi Siswa Kelas 8 SMPN 1 Barru. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(1), 31–38.
- Nuraini, S., Arum, W. S. A., Rihatno, T., Zakaria, M. I., Saleh, M. R., Laksono, A. T., Rianto, D., Irawan, R., & Marini, A. (2025). KKN-PkM Berdampak: Transformasi Pembelajaran SD melalui Game-Based Learning. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 610–619.
- Pangaribuan, N. S., Marbun, Y. M., & Purba, Y. O. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Teka-Teki Silang Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Aljabar Kelas VII SMP Negeri 8 Pematang Siantar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 767–780.
- Pangestu, A. S., & Ruja, I. N. (2025). Implemetasi Media Pembelajaran Crossword Puzzle Menggunakan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1843–1856.
- Pasaribu, A. (2017). Implementasi manajemen berbasis sekolah dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional di madrasah. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1).
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622.
- Sukarno, D. N., Nuraini, N. L. S., & Ningsih, W. N. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bahasa Indonesia Menggunakan Game-Based Learning di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 92–99.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tasrif, T. (2022). Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran social studies di sekolah menengah atas. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 50–61.

Yuliarti, Y., Riansi, E. S., & Sulton, A. (2024). Peran Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi Kognitif, Emosional, dan Perilaku. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 12(2), 74–82.