

**IMPLEMETASI MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE
MENGUNAKAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS**

Agung Samudra Pangestu¹, I Nyoman Ruja²

^{1,2} Program PPG Prajabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

¹agung.samudra.243174921680@student.um.ac.id, nyoman.ruja.fis@um.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in Social Studies by implementing Crossword Puzzle learning media using the Wordwall platform. The method used is Classroom Action Research with two cycles implemented in class VIII of SMP Negeri 14 Malang. Initial observations showed a lack of enthusiasm and motivation of students in learning Social Studies due to the use of monotonous learning methods. Through the use of Wordwall-based Crossword Puzzle, learning becomes more interactive, interesting, and challenging, so that it can increase student engagement. The results showed a significant increase in learning outcomes; before the use of the media, the majority of students were below 80, while after the implementation, 30 out of 32 students managed to achieve scores above 80. This media not only improves learning outcomes, but also builds students' enthusiasm for learning, creativity, and cooperation in solving learning challenges.

Keywords: *crossword puzzle, learning outcomes, social studies, learning media, wordwall*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan mengimplementasikan Media Pembelajaran Crossword Puzzle menggunakan platform Wordwall. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus yang dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 14 Malang. Observasi awal menunjukkan kurangnya antusiasme dan motivasi siswa dalam belajar IPS akibat penggunaan metode pembelajaran yang monoton. Melalui penggunaan Crossword Puzzle berbasis Wordwall, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan menantang, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam Hasil Belajar; sebelum penggunaan media, mayoritas siswa berada di bawah 80, sedangkan setelah penerapan, 30 dari 32 siswa berhasil meraih nilai di atas 80. Media ini tidak hanya meningkatkan Hasil Belajar, tetapi juga membangun semangat belajar, kreativitas, serta kerja sama siswa dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran.

Kata Kunci : *crossword puzzle, hasil belajar, IPS, media pembelajaran, wordwall*

A. Pendahuluan

Peran pendidikan sangat vital bagi kehidupan bangsa Indonesia. Hal itu dikarenakan pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan generasi masa depan yang terampil dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungan sekitarnya (Tanjung et al., 2024). Berbicara mengenai pendidikan adalah sesuatu cara yang tujuannya untuk berkembang kearah yang lebih baik melalui semua kemampuan dalam menyiapkan tabiat dan sifat individu agar mampu menyerap semua hal yang harus dihadapi dan akan dihadapi di kehidupannya. Maka, pendidikan adalah wadah atau alat untuk penguasaan secara mendalam melalui sebuah ajaran nilai kehidupan dengan tujuan membangun tabiat serta karakter individu menuju yang lebih sempurna (Mukhamedaly et al., 2024).

Peran sentral pendidikan secara umum yaitu dapat memperbaiki mutu sumber daya manusia (SDA). Disisi lain tempat-tempat pendidikan juga sangat dituntut agar mampu menguasai dan mengikuti pola perkembangnya zaman yang sangat cepat dalam hal kognitif maupun digital yakni dalam bidang teknologi (Saerang et al., 2023). Dalam hal ini,

pendidikan mendapatkan perhatian secara khusus sejalan dengan berkembangnya dan majunya tingkat pendidikan agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan tersebut (Setiyati et al., 2024).

Dalam rangka mewujudkan mutu pendidikan di era sekarang, guru dalam hal ini dapat dikatakan sebagai figur yang sangat penting untuk menjadi seorang pendidik dalam menyajikan sebuah materi dan hal-hal baru dalam ruang lingkup sekolah atau pendidikan (Julianto & Carnarez, 2021). Banyaknya perubahan baru di berbagai bidang pendidikan melalui pembelajaran di sekolah, contohnya keefektivitasan atau penggunaan Media Pembelajaran di kelas atau sekolah yang merupakan penemuan hal-hal baru di dunia pendidikan.

Seiring dengan perkembangan zaman, perlu adanya hal baru yakni salah satunya adalah Media Pembelajaran. Media Pembelajaran atau sering disebut sebagai perlengkapan baru dalam proses pembelajaran yang mampu dimanfaatkan oleh pengajar dan juga siswa . Tentunya hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya Media

Pembelajaran akan terasa mudah diakses oleh para siswa secara keseluruhan untuk menarik minat siswa agar mampu belajar terus menerus. Media Pembelajaran tidak hanya memudahkan proses penyampaian materi, tetapi mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penggunaan media yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, efektivitas media pembelajaran berkorelasi positif dengan peningkatan minat belajar siswa, karena pesan yang disampaikan guru menjadi lebih jelas dan mudah diterima. Dengan demikian, media pembelajaran adalah solusi dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital, sekaligus mendorong guru untuk berinovasi agar proses belajar mengajar semakin efektif, efisien, dan menyenangkan bagi peserta didik sepanjang zaman.

Pemanfaatan penggunaan media pembelajaran tidak hanya memudahkan proses penyampaian materi, tetapi meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara

signifikan. Penggunaan media yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Era sekarang peran dari seorang guru sudah tidak lagi mendominasi dalam proses belajar mengajar, ditunjang dengan adanya perkembangan teknologi seorang guru dapat memanfaatkan teknologi tersebut. Guru dapat mengimplementasikan pemanfaatan dari teknologi sebagai wadah informasi, serta bahan ajar (konten) yang akan diberikan kepada siswa. Dengan adanya teknologi dapat membantu seorang guru dalam penyampaian materi menjadi kearah yang lebih relevan dan menarik dengan tujuan agar lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 14 Malang, ada sebagian dari siswa yang kurang antusias dan kurangnya motivasi pada mata pelajaran IPS. Hambatan yang dialami salah satunya adalah kurangnya melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga terkesan monoton yang membuat sebagian siswa merasa bosan dilaksanakannya

proses pembelajaran. Adapula faktor penghambatnya yaitu monotonnya penggunaan Media Pembelajaran, sehingga kurang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurang dikembangkan oleh guru. Dalam rangka menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik sangat membutuhkan adanya hal baru berupa Media Pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi siswa. Fungsi dari Media Pembelajaran yang awalnya hanya sebatas angan-angan menjadi konsep lebih nyata agar mempermudah dalam memahami materi yang di berikan guru.

Berdasarkan hasil paparan di atas salah satu cara menciptakan keaktifan siswa agar pembelajaran lebih menarik adalah dengan memanfaatkan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) menggunakan *Wordwall*. Dimana *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) yakni salah satu Media Pembelajaran yang menyenangkan dan tujuannya untuk membangkitkan semangat belajar dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, namun tidak menghilangkan sedikit pun hakikat atau inti dalam sebuah pembelajaran (Mirawati, 2023). Media Pembelajaran ini mempunyai karakteristik guru

harus bisa kreatif dalam pembuatan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* yang diisi berbagai pertanyaan menurun dan mendatar agar saling berkaitan dan harus ada koneksi antar jawaban yang akan dibuat, dan siswa juga harus memahami materi yang sudah diberikan oleh guru untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Crossword Puzzle merupakan Media Pembelajaran yang terdiri dari beberapa kotak-kotak kecil dengan dua posisi yakni mendatar dan menurun, setiap kotak kecil nantinya akan diisi dengan jawaban satu kata yang sederhana (Syifa & Supriatna, 2022). Dari kesederhanaan tersebut dapat menarik antusias siswa dan dapat meningkatkan kreativitas dan konsentrasi peserta didik dalam memilih jawaban yang benar dan tepat. Bisa dikatakan *Crossword Puzzle* adalah salah satu Media Pembelajaran yang menyenangkan dan sederhana, agar mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar tanpa mengurangi sedikit pun hakikat dari pembelajaran. Namun, siswa dituntut untuk bisa berkonsentrasi dan berkeaktifan dalam mencari jawaban satu kata sederhana untuk mengisi

kotak-kotak kecil tersebut. Adapun kelebihan dari media ini dalam hal mencari dan menggali potensi siswa untuk memecahkan masalah dalam menemukan jawaban. Secara garis besarnya, Media Pembelajaran ini mampu membangkitkan motivasi, menciptakan pengalaman belajar santai dan menyenangkan bagi siswa.

Wordwall merupakan Media Pembelajaran yang nantinya bisa di paparkan lewat dinding, papan tulis, maupun melalui proyektor di dalam kelas, dengan tujuan peserta didik dapat melihat dan menikmati proses pembelajaran agar menambah semangat dan kepercayaan diri, sehingga pemahaman yang di dapat oleh siswa akan jauh lebih baik. Media Pembelajaran *Wordwall* adalah salah satu bentuk media dalam pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa untuk menguasai materi.

Media Pembelajaran ini dapat di desain dengan mudah menggunakan kegiatan kelompok yang mana siswa terlibat semuanya secara langsung dalam pengaplikasiannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* ini mudah digunakan oleh guru hingga siswa dalam pembelajaran di dalam

kelas, yang tujuannya agar proses pembelajaran tidak terkesan membosankan dan menjadikan siswa untuk berperan aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Terkait dengan materi yang akan disampaikan adalah mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS ilmu yang mempelajari tentang masalah sosial yang terdapat dalam masyarakat dengan melihat dari beberapa aspek kehidupan sosialnya. Salah satu tujuan dari mata pelajaran IPS yakni membantu generasi muda dalam memperluas pengetahuan dan kemampuan untuk menemukan sebuah solusi dari berbagai permasalahan sosial sebagai warga masyarakat yang memiliki banyak perbedaan baik secara budaya dan sosial. Jadi, dapat diartikan IPS adalah ilmu yang mempelajari berbagai macam masalah sosial yang ada di masyarakat, yang tujuannya untuk mengembangkan kemampuan sebagai bahan untuk dapat mengambil sebuah keputusan dari berbagai masalah sosial dengan latar belakang yang berbeda-beda, dan agar membentuk karakter sosial warga Negara yang baik.

Fungsi dari mata pelajaran IPS untuk siswa adalah menjadikan warga Negara yang demokrasi agar mempunyai tanggung jawab yang kemudian menjadi bekal bagi siswa dalam menjalani kehidupan di sekolah dan di masyarakat kedepannya. Dengan mempelajari mata pelajaran IPS diharapkan mampu membentuk jiwa nasionalis dan demokratis, mempunyai rasa tanggungjawab, mengharagai berbagai perbedaan, dan cinta serta bangga menjadi warga Negara Indonesia yang selalu mengahragi jasa pahlawan dan pendahulu.

Berdasarkan peneliti terdahulu terdapat fokus penelitian yang berbeda-beda, yakni motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*. Untuk mengetahui tingkat belajar dari siswa melalui *Crossword Puzzle*. Solusi dari Media Pembelajaran yang diterapkan untuk menghasilkan produk media *Crossword Puzzle* (Andi et al., 2024). Upaya peningkatan penguasaan kemampuan peserta didik melalui pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*. Pengembangan media *Crossword Puzzle* dalam rangka meningkatkan Hasil Belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ialah langkah ataupun cara-cara yang saintifik untuk bisa mendapatkan suatu jenis data untuk tujuan tertentu. Penelitian yang saya gunakan yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau biasa disebut *classroom action research*. Yang mana penelitian kali ini saya lakukan di kelas yang saya ajar selama menjalankan PPL. Dalam hal ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan sebuah pendekatan dan cara yang dilakukan secara langsung dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam selama proses pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian Tindakan Kelas atau yang dapat disingkat dengan PTK, yaitu sebuah proses penelitian yang unik yakni, tujuannya bukan hanya dilihat dari hasil akhirnya, melainkan mampu memahami secara menyeluruh proses dilaksanakan di dalam kegiatan. Didalamnya terdapat fokus terjadinya hubungan antara sebab dan akibat dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dapat diartikan bahwa, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu

suatu jenis penelitian yang menggambarkan secara rinci mulai dari proses perencanaan awal, pelaksanaannya, hingga sampai tahap evaluasi akhir, yang bertujuan meningkatkan kualitas mutu pembelajaran. Metode penelitian mampu diartikan sebagai prosedur atau langkah yang ilmiah untuk menghasilkan sebuah data yang teruji dan valid (Sugiyono, 2019). Yang tujuannya untuk mengembangkan, menemukan, dan membuktikan tentang pengetahuan tertentu sehingga dalam hal ini penelitian tersebut dapat digunakan agar mampu memahami, mengantisipasi, dan memecahkan berbagai masalah yang ada dalam bidang pendidikan. Berdasarkan pendapat ahli paparan di atas. peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode penelitian bukan hanya pengumpulan data saja, melainkan juga sebuah proses yang terencana dengan terstruktur yang dapat menghasilkan pengetahuan berupa ilmu yang valid dalam pendidikan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau yang lebih dikenal dengan istilah *classroom action research* merupakan sebuah pendekatan dan cara yang dilakukan secara langsung dalam

rangka memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam selama proses pembelajaran di dalam kelas. Iskandar (2015) berpendapat bahwasanya PTK merupakan cara yang dilakukan peneliti melalui refleksi diri dalam situasi dan keadaan sosial (mencakup dunia pendidikan) yang tujuannya untuk meningkatkan praktik pendidikan, pemahaman praktik, pemahaman rasionalisasi, hal ini sangat penting dan bermanfaat bagi peneliti untuk dapat bekerjasama, meskipun terkadang dilakukan secara individu dan terkadang juga membutuhkan orang lain.

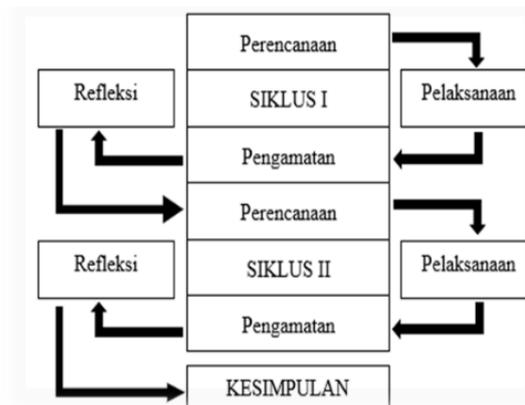
Berdasarkan pendapat atau pengertian para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan secara langsung dalam proses pembelajaran di dalam kelas, dengan tujuan untuk mengetahui cara atau langkah bagi seorang guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, dan mengetahui juga mengenai berbagai masalah yang ada kaitannya dengan proses pembelajaran di sekolah atau di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) juga dapat dikatakan sebagai penelitian yang dilaksanakan

dengan tujuan perbaikan kualitas pembelajaran, kedepannya kualitas guru yang baik akan berdampak positif terhadap proses pembelajaran dan Hasil Belajar siswa-siswi di kelas.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yakni penelitian yang dilaksanakan oleh seorang guru pada saat pembelajaran di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas kinerja guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK mempunyai dasar dalam menentukan aturan atau prosedur yang harus diperhatikan. Aturan dan prosedur tersebut berguna bagi peneliti yang akan menjalankan penelitian. PTK secara terstruktur merumuskan empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto, 2010).

Melalui alur tahapan di atas, bahwa Penelitian Tindakan Kelas yang dimulai dari tahap perencanaan sampai refleksi sangat erat kaitannya antara satu sama lain, karena setiap tindakan yang dilakukan oleh peneliti dimulai dengan tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran terlebih dahulu, dengan

menyiapkan dan menyediakan lembar kerja serta menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan. Selanjutnya melakukan observasi terhadap peserta didik atau guru untuk subjek penelitian. Kemudian, pada tahap refleksi, peneliti menyampaikan apa yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya proses pembelajaran yang kemudian melakukan tindak lanjut.



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas 2 Siklus (Sumber : Putri et al., 2023)

1. Tahap Perencanaan:

Pada tahap ini, peneliti harus mempersiapkan dan merancang konsep berupa tulisan terlebih dahulu. Arikunto (2010) berpendapat perencanaan adalah langkah pertama yang harus dilakukan oleh seorang peneliti sebelum memulai penelitian atau tindakan. Dalam tahap perencanaan memiliki beberapa langkah yang wajib diperhatikan oleh

peneliti yaitu: (1) membuat atau merancang skenario pembelajaran terlebih dahulu, (2) membuat lembar observasi, (3) membuat alat evaluasi.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan:

Melakukan pelaksanaan tindakan secara langsung di dalam kelas melalui skenario pembelajaran yang sudah dibuat. Peneliti juga harus memahami secara keseluruhan mengenai scenario pembelajaran serta langkah-langkah yang sudah di buat sebelumnya.

3. Tahap Pengamatan:

Tahapan ini yakni pengamatan melihat dan mencermati yang sudah dilaksanakan dalam tahap pelaksanaan tindakan (Arikunto, 2010). Pengamatan ini merupakan bagian dari pengimplementasian dari lembar observasi yang sudah dirancang dan dibuat pada tahap perencanaan.

4. Tahap Refleksi:

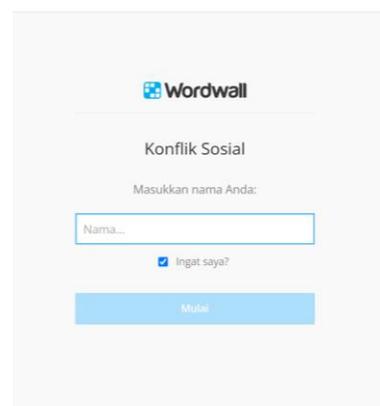
Tahapan refleksi ini seorang peneliti melakukan renungan dan mengingat kembali apa-apa yang sudah dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Arikunto, 2010). Selanjutnya, pada tahap refleksi ini guru akan mengevaluasi dan menganalisis observasi yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian

melakukan tindak lanjut kegiatan yang sudah dilaksanakan sudah mencapai kualitas pembelajaran yang diinginkan atau belum, khususnya target yang akan ditingkatkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1.Desain Media

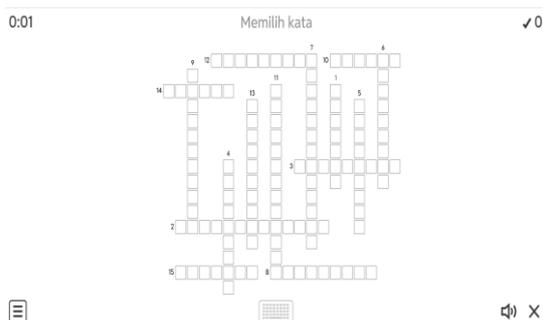
Berikut tampilan dari Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* menggunakan *Wordwall* yang telah dirancang oleh peneliti. Adapun tampilan ini terbagi menjadi 3 bagian, yaitu tampilan homepage media, tampilan awal masuk, tampilan utama media. Tampilan awal diperlihatkan. Tampilan homepage merupakan tampilan yang ditujukan untuk melakukan login bagi peserta. Tampilan awal masuk merupakan tampilan ketika peserta akan bersiap memulai permainan. Tampilan utama ialah tampilan ketika para peserta sedang melakukan permainan.



Gambar 2 Tampilan Homepage Media



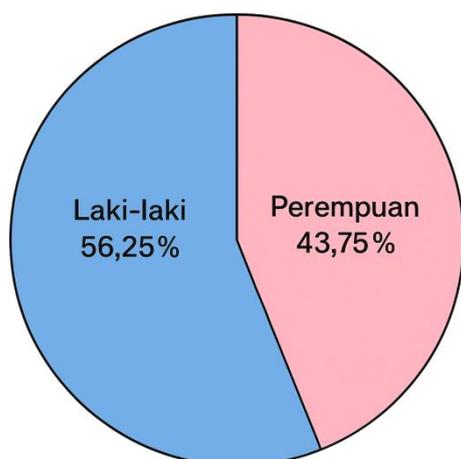
Gambar 3 Tampilan Awal Masuk



Gambar 4 Tampilan Utama Media

2. Karakteristik Responden

Peneliti menyajikan data pemetaan karakteristik peserta didik berdasarkan jenis kelamin, yaitu berjumlah 32 siswa dengan jumlah 18 laki-laki dan 14 perempuan.



Gambar 5 Karakteristik Responden

Berikut adalah hasil dari pre-test yang telah dilakukan kepada 32 siswa di kelas 8.

Tabel 1 Hasil Pre-Test Siswa

No.	Skor	No.	Skor	No.	Skor	No.	Skor
1.	40	9.	50	17.	40	25.	80
2.	40	10.	50	18.	50	26.	50
3.	70	11.	60	19.	40	27.	60
4.	80	12.	50	20.	40	28.	50
5.	60	13.	70	21.	60	29.	60
6.	40	14.	50	22.	50	30.	70
7.	70	15.	60	23.	60	31.	50
8.	60	16.	40	24.	60	32.	40

Hasil olah data menunjukkan bahwa rata-rata skor yang didapatkan siswa masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) di sekolah tersebut. Sekolah menyepakati untuk KKM ialah 80. Pada pre-test ini peneliti belum menggunakan Media Pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan teka-teki silang yang dikolaborasikan dengan media digital *Wordwall*. Adapun hasilnya seperti tabel di bawah ini.

Tabel 2 Hasil Post-Test Siswa

No.	Skor	No.	Skor	No.	Skor	No.	Skor
1.	80	9.	90	17.	80	25.	100
2.	80	10.	90	18.	100	26.	80
3.	80	11.	90	19.	90	27.	100
4.	100	12.	70	20.	100	28.	100
5.	80	13.	90	21.	100	29.	90
6.	90	14.	80	22.	80	30.	100
7.	100	15.	90	23.	70	31.	90
8.	100	16.	100	24.	100	32.	90

Hasil post-test yang telah dilakukan oleh peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata siswa dari 32 siswa mendapatkan nilai 90. Maka peningkatan ini dapat dilihat bahwa mayoritas siswa sudah sesuai dengan KKM dari sekolah tersebut. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai skor 80.

Proses penelitian yang telah dilaksanakan ini mengambil subjek di kelas 8 salah satu SMP Negeri 14 Malang. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Siklus pertama dilakukan tanpa adanya bantuan media inovasi. Sedangkan pada siklus kedua dibantu dengan media inovasi. Pada siklus ini fokus materi pembelajaran IPS mengenai konflik sosial yang ada di Indonesia. Penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* menggunakan *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar IPS yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan (Amaliyah et al., 2024). Awalnya, sebelum Media Pembelajaran ini diterapkan, hanya sekitar 2 siswa yang sudah mencapai nilai di atas KKM (nilai 80). Namun, setelah dua siklus pembelajaran dengan pendekatan permainan kata, terjadi peningkatan. Sebanyak 30 dari 32 siswa berhasil meraih nilai di atas 80, bahkan lima di antaranya mencapai nilai sempurna. Ini menunjukkan, ketika pembelajaran dikemas secara interaktif, siswa menjadi lebih termotivasi dan mampu menyerap materi dengan lebih baik (Ghofur & Youhanita, 2020).

Keberhasilan ini tidak lepas dari sifat *Crossword Puzzle* yang menantang sekaligus mendorong kolaborasi. Siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga saling berdiskusi untuk menyelesaikan puzzle, sehingga konsep-konsep IPS yang menurut mereka abstrak bisa menjadi lebih mudah dipahami. Fitur umpan balik instan dari *Wordwall* membantu segera mengetahui kesalahan dan memperbaikinya (Rohman & Khaliza, 2024).

Hambatan atau tantangan teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil sempat menghambat proses pembelajaran (Fitrani et al., 2023). Namun hal ini berhasil diatasi melalui pendampingan intensif dari guru selama sesi belajar. Sebagai solusi alternatif, Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* diunduh terlebih dahulu dan digunakan mode offline sehingga aktivitas pembelajaran tetap berjalan lancar meski tanpa koneksi internet yang memadai.

Keberhasilan dari penggunaan Media Pembelajaran ini adalah dapat dilihat dari antusiasme siswa selama proses pembelajaran (Ashrafah et al., 2025). Mereka sudah tidak lagi menganggap IPS sebagai pelajaran membosankan, melainkan sebagai

tantangan yang menyenangkan. Hasil ini membuat semangat guru untuk terus berinovasi dengan memadukan teknologi dan metode pembelajaran aktif (Imran et al., 2024). Jika diterapkan secara konsisten, bisa meningkatkan nilai, menumbuhkan kecintaan siswa terhadap belajar.

Penelitian ini menjadi bukti bahwa dengan kreativitas dan pemanfaatan teknologi sederhana, kita bisa menciptakan perubahan besar dalam dunia pendidikan. Tantangan ke depan adalah bagaimana memperluas inovasi ini ke materi lain sekaligus memastikan bahwa setiap siswa, terlepas dari gaya belajarnya, bisa merasakan manfaat yang sama.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* menggunakan *Wordwall* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong siswa lebih termotivasi dan aktif dalam

memahami materi. Dibuktikan melalui hasil post-test, terdapat peningkatan signifikan pada pencapaian nilai siswa, dari sebelumnya mayoritas di bawah KKM menjadi mayoritas di atas KKM setelah penerapan Media Pembelajaran. Media Pembelajaran berhasil membangkitkan minat belajar, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong keterlibatan kolaboratif antar siswa. Dengan demikian, penggunaan Media Pembelajaran berbasis permainan edukatif sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, L. N., Azka, B. A., Alfaris, M. R., & Nur, D. M. M. (2024). Implementasi Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP 4 Bae Kudus. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(01), 01–02. <https://doi.org/10.70294/mwjy1c59>
- Andi, I. P., Rayendra, Z., Rayendra, R., & Amilia, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*) pada Pembelajaran Sejarah X SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 8.

- <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.413>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ashrafah, A. A., Putri, B. T., Hayati, D. K., Basri Btr, M. H., & Nasution, S. (2025). Optimalisasi Media Pembelajaran Puzzle Maker Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab: Studi Inovasi dalam Pembelajaran. *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*, 5(2), 1058–1075. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1378>
- Fitriani, L. D., Al Hafidz, M., Muazaroh, M., Iramani, I., & Karyawan, M. A. (2023). Training and Assistance in the Implementation of Interactive Learning Media and Utilization of Technology by Using the *Wordwall* Application. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 6(3), 459–466. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v6i3.2269>
- Ghofur, Abd., & Youhanita, E. (2020). Interactive Media Development to Improve Student Motivation. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i1.2026>
- Harlina, H., & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68.
- Imran, I., Ramadhan, I., Prancisca, S., Zatalini, A., & Astari, Z. (2024). INCREASE TEACHER CREATIVITY AND COMPETENCE WITH INTERACTIVE LEARNING MEDIA THROUGH THE *WORDWALL* APPLICATION AT SD NEGERI 1 SEGEDONG. *Abdi Dosen : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(1), 421–426. <https://doi.org/10.32832/abdidos.v8i1.2295>
- Julianto, B., & Agnanditiya Carnarez, T. Y. (2021). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI ORGANISASI PROFESSIONAL: KEPEMIMPINAN, KOMUNIKASI EFEKTIF, KINERJA, DAN EFEKTIVITAS ORGANISASI (SUATU KAJIAN STUDI LITERATURE REVIEW ILMU MANAJEMEN TERAPAN). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(5), 676–691. <https://doi.org/10.31933/jimt.v2i5.592>
- Mirawati, M. (2023). Pengaruh Model Student Teams Achievement Divisions Terintegrasi *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(2), 90–107. <https://doi.org/10.36312/educatori.v3i2.171>
- Mukhamedaly, S. B., Bash, O., & Kuralbayeva, A. A. (2024). The Importance of Values Education and Its Impact on Character Development. *lasaýı Ýniversitetiniń Habarshysy*, 134(4), 412–422. <https://doi.org/10.47526/2024-4/2664-0686.131>
-

- Rohman, A. D., & Khaliza, T. N. (2024). INOVASI Media Pembelajaran *WORDWALL* BERBASIS QUIZZ : ALTERNATIF DALAM MENINGKATKAN CRITICAL THINKING SISWA DI ERA ABAD 21. *Jurnal Masyarakat Berdikari Dan Berkarya (Mardika)*, 2(2), 72–79. <https://doi.org/10.55377/mardika.v2i2.10159>
- Saerang, H. M., Lembong, J. M., Sumual, S. D. M., & Tuerah, R. M. S. (2023). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 65–75. <https://doi.org/10.19109/elidare.v9i1.16555>
- Setiyati, S., Tarman, T., Metta, M., & Warman, W. (2024). Perencanaan Strategik dalam Membangun Mutu Pendidikan di Madrasah Syaichona Kholil Teluk Pandan. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(2), 267–281. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i2.8749>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syifa, M. M., & Supriatna, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang 7. *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 41–48. <https://doi.org/10.37150/perseda.v5i1.1574>
- Tanjung, Nasution, B., & Trisoni, R. (2024). Perkembangan Sistem Pendidikan Nasional Indonesia. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 23(2), 918–925. <https://doi.org/10.47467/mk.v23i2.1507>
- Putri Y, Nurhuda A, Huda, A, N, S. (2023). Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas : Sebuah Pengantar dalam Metode Penelitian Pendidikan. *Jurnal Belaindika : Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*. 5(2). 43-50.