

PENGUNAAN MEDIA CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL PEMBELAJARAN IPAS KELAS III

Nama_1 (Lasmi¹), Nama_2 (Ricka Tesi Muskania²)

Institusi/lembaga Penulis (¹ S2 PGSD Universitas Tanjungpura Pontianak)

Institusi / lembaga Penulis (² S2 PGSD Universitas Tanjungpura Pontianak)

Alamat e-mail : (¹: lasminovia101@gmail.com), Alamat e-mail :

²ricka.muskania@gmail.com,

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media crossword puzzle (teka-teki silang) dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas III. Latar belakang penelitian didasarkan pada kebutuhan akan variasi media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna mengatasi kejenuhan siswa dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman materi. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus pada 18 siswa kelas III MIS Darussalam. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa skor presentase ketuntasan siklus I Ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 38,89%. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan crossword puzzle tidak hanya meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, tetapi juga memudahkan pemahaman materi IPAS secara menyenangkan dan efektif. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media crossword puzzle sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar

Kata Kunci: Media Crossword Puzzle, Hasil belajar IPAS, Inovasi pembelajaran,
ABSTRAK

This study aims to examine the effectiveness of using crossword puzzle media in improving learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) among third-grade students. The background of the research is based on the need for innovative and interactive learning media to overcome student boredom and enhance engagement and understanding of the material. The research method used is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles involving 18 third-grade students of MIS Darussalam. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results of the study showed a significant improvement in student learning outcomes, with the percentage of learning mastery increasing. Based on the data, it can be concluded that the mastery percentage score from Cycle I to Cycle II increased by 38.89%. These findings confirm that the use of crossword puzzles not only boosts student engagement and learning motivation but also facilitates a more enjoyable and effective understanding of IPAS material. This

study recommends the use of crossword puzzles as an alternative learning strategy to enhance learning outcomes in elementary schools.

Keywords: Crossword Puzzle Media, IPAS Learning Outcomes, Learning Innovation

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Belajar merupakan proses aktif di mana siswa mengkonstruksi pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru melalui pengalaman belajar yang bermakna (Khan, 2019; Umalihayati et al., 2024). Namun, dalam praktiknya, tidak jarang siswa mengalami kejenuhan akibat kurangnya variasi dalam penyampaian materi, sehingga efektivitas pembelajaran menjadi menurun (Mea, 2024). Oleh karena itu, guru perlu mengidentifikasi sumber kejenuhan dan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Dalam proses pendidikan, media pembelajaran yang diterapkan sangat menentukan tingkat keberhasilan hasil belajar siswa, di mana pendekatan tradisional yang monoton terbukti kurang efektif dalam mengoptimalkan potensi peserta didik (bidin A, 2017; Nurdyansyah, 2019; Saiful Rizal, 2023). Oleh karena itu, diperlukan

penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif, variatif, dan interaktif guna menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif membutuhkan penggunaan media yang tepat agar dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar (Baroya, 2018; Nisa Maghfiroh et al., 2024; Utomo, 2023). Dalam kegiatan pembelajaran, beragam jenis media dapat dimanfaatkan untuk mendorong keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka (Amanda, 2024; Kresnandya, 2020; Nurrita, 2018). Salah satu media yang terbukti efektif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan media crossword puzzle dalam pembelajaran (Mawardhani et al., 2023; Nurhakim et al., 2020; Ramadhania & Yamin, 2022).

Salah satu media pembelajaran yang mampu menumbuhkan keaktifan, kemandirian, dan rasa tanggung jawab siswa adalah crossword puzzle (Oktavera, 2015; Simbolon, 2013; Yunita & Supriatna, 2021). Melalui penggunaan media ini, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Sujana, 1991; Syamsuddin, 2012; Teknologi et al., 2024). Selain itu, media crossword puzzle juga efektif dalam mengurangi kejenuhan siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung kesejahteraan emosional peserta didik (Harsiwi & Arini, 2020; Miswandi, 2018).

Crossword puzzle merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang melibatkan seluruh peserta didik untuk berpikir secara kritis dengan cara mengisi teka-teki silang selama proses belajar (Febrianti et al., 2024; Nadimah & Raharjo, 2018; Siagian, 2024). Sebagai teknik pengembangan kosakata, penggunaan teka-teki silang terasa lebih menarik karena mengandung unsur permainan sekaligus hiburan yang membuat

siswa lebih bersemangat (Indriyanti, Sri Nurlina, 2023; Nadimah & Raharjo, 2018; Wulan et al., 2019). Media ini tidak hanya mendorong kerja sama dan rasa tanggung jawab dalam kelompok, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa melalui terciptanya suasana pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan (Nopirianti, 2021; Sulistri & Suprpto, 2024; Ulfiah & Wahyuningsih, 2023).

Media pembelajaran crossword puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang didukung oleh hasil uji hipotesis signifikan pada berbagai mata pelajaran (Alfiansyah et al., 2023; Amanda, 2024; Emanita, 2013; Indriyanti, Sri Nurlina, 2023; Irawan et al., 2022; N. R. Khasanah et al., 2020; Miswandi, 2018; Qadrifuddin et al., 2024; Ramadhania & Adnan, 2022; Ramadhania & Yamin, 2022; Suhaimi & Rahayu, 2023; Wulan et al., 2019). Penggunaan crossword puzzle juga dapat diterapkan di berbagai materi pelajaran seperti materi peduli terhadap lingkungan (K et al., 2023; Luzyawati, 2018; Munawir et al., 2023; Puspitasari &

Widiyanto, 2016; Taufiq et al., 2014). Dengan berbagai temuan tersebut, pengembangan media crossword puzzle untuk siswa SD dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran pada berbagai materi dan mata pelajaran (Bokingo et al., 2022; Munawaroh, S., 2015; Munawir et al., 2023; Muzakir et al., 2018; Nisa Maghfiroh et al., 2024; Prastyo & Myori, 2023; Widana et al., 2023; Yulianti & Andriyanto, 2020) Bahkan, implementasi media ini dinilai relevan dan sangat cocok untuk diterapkan tidak hanya di jenjang SD, tetapi juga di tingkat SMP dan SMA (Munawaroh, S., 2015; Munawir et al., 2023; Saraswati et al., 2023; Yulianti & Andriyanto, 2020)

Selain itu, crossword puzzle juga dapat kolaborasikan dengan berbagai strategi pembelajaran lainnya untuk meningkatkan efektivitas (Bokingo et al., 2022; A. F. A. Khasanah et al., 2023; Munawaroh, S., 2015; Nurhakim et al., 2020; Pratama et al., 2022; Puspitasari & Widiyanto, 2016; Sulistri & Suprpto, 2024; Syafmen & Indri, 2023; Yudiati & Rizqi, 2022; Yulianti, Wulandari, 2019) . Selain penggabungan dengan

strategi pembelajaran, crossword puzzle juga dapat dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran seperti Model Project Based Learning (PjBL) (Pratama et al., 2022) model kooperatif berbantuan media pembelajaran crossword puzzle (Sofianti, 2020) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble (WARUWU & SUSANTI, 2019) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Crossword Puzzle (Pranata et al., 2013) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dengan Media Crossword Puzzle (Günter, 2023; Sa'diyyah, 2022; Vinet & Zhedanov, 2011a; Yelviana, 2023) Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran (Ray et al., 2025; Rosita Putri Rahmi Haerani et al., 2023a; Sholeh et al., 2023; Sumantri et al., 2024; Wijastuti, 2013). Penelitian mengenai efektivitas berbagai model pembelajaran menjadi penting untuk terus dikembangkan dalam rangka

meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar (Anatasya, 2022; Sennen, E., Pelian, MY, & Helmon, 2020; Sholeh et al., 2023; Sumirat, 2017; Zumrotun et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (Asral & Chandra, 2021; Khotimah et al., 2023; Rahmadhani et al., 2023; Yuniarti et al., 2023).

Dari berbagai kajian literatur menunjukkan bahwa penelitian serupa telah banyak dilakukan, dengan kesamaan terletak pada penggunaan media *crossword puzzle*, namun berbeda dari sisi konteks sekolah, mata pelajaran, sampel, serta kolaborasi model dan strategi pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini merupakan kuantitatif jenis PTK di mana guru bersedia untuk mengintropeksi, bercermin, merefleksi atau mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai seorang guru/pengajar diharapkan professional untuk selanjutnya, diharapkan dari peningkatan kemampuan diri tersebut dapat berpengaruh terhadap kualitas anak didiknya, baik dalam aspek penalaran, keterampilan, pengetahuan hubungan sosial maupun aspek – aspek lain yang bermanfaat bagi anak didik untuk menjadi lebih baik kedepannya (Dkk, 2024; Siswa et al., 2014)

Dalam pelaksanaan PTK, peneliti melakukan dua siklus. Apabila dalam siklus 1 tujuan penelitian belum tercapai maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya, hingga mencapai hasil yang diinginkan (Juliyanti et al., 2019; Septiana & Kurniawan, 2018).

Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap perencanaan atau *planning*. Pada tahapan ini peneliti menentukan materi pokok yang akan diajarkan atau yang disampaikan, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

sesuai dengan materi yang telah ditetapkan, membuat teka teki silang, menentukan jadwal pelaksanaan penelitian, menyiapkan sumber dan bahan pembelajaran, menyiapkan soal evaluasi, serta menyiapkan lembar pengamatan.

Tahap selanjutnya ialah tahap pemberian tindakan atau pelaksanaan atau *acting*. Pada tahapan ini peneliti membagi kelas dalam empat kelompok, membagikan teks bacaan dan kertas teka teki silang ke setiap kelompok, meminta siswa membaca teks bacaan tentang BBM, bertanya tentang materi yang sudah siswa bacakan, menjelaskan cara menggunakan media teka teki silang, mengisi kolom-kolom yang ada di teka teki silang secara berdiskusi dengan mengisi bagian kolom huruf yang sesuai dengan jawaban dari soal mandatar dan menurun, meminta siswa dari setiap perwakilan kelompok untuk mengumpulkan hasil dari mengerjakan teka teki silang, memberikan pujian pada kelompok yang menyelesaikan dengan cepat dan benar, menjelaskan hak dan kewajiban terhadap sumber energi

BBM dalam kehidupan sehari-hari., meminta siswa memberikan contoh hak dan kewajiban terhadap sumber energi BBM dalam kehidupan sehari-hari, memberikan konfirmasi atau penegasan materi mengenai materi sumber energi.

Pada tahap selanjutnya, yang dikenal sebagai pengamatan atau pengamatan, peneliti melihat bagaimana pembelajaran dilaksanakan dan memperbaikinya..

KKM	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
≥ 75	11	61,11%	Tuntas
≤ 75	7	38,88%	Tidak Tuntas
Jumlah	18	100%	

Tahap terakhir adalah refleksi. Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas berbicara tentang apa yang dipelajari dari hasil observasi dan mengevaluasi seberapa baik instruksi dilaksanakan. Setelah tahap ini selesai, siklus kedua akan dimulai dari tahap pertama hingga terakhir.

Pada penelitian ini sampelnya siswa kelas III MIS Darussalam. Sedangkan populasi pada penelitian ini adalah 18 siswa yang

terdiri dari 10 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki.

Dalam pengumpulan data ini, menggunakan, tes,. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Crossword Puzzle*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Data skor tertinggi adalah 90 dan data skor terendah adalah 70 dalam analisis skor siklus pertama. Sebaliknya, dalam analisis skor pretest siklus kedua, data skor tertinggi adalah 100 dan data skor terendah adalah 80.

Tabel 1

Hasil Belajar Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) siklus I

Tabel 2

Hasil Belajar Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) siklus II

KKM	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
≥ 75	18	100%	Tuntas
≤ 75	0	0%	Tidak Tuntas
Jumlah	18	100%	

Dari hasil penelitian ini diperoleh skor presentase ketuntasan hasil belajar IPAS dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*. Dengan memperhatikan tabel 1, Skor presentase ketuntasan siklus 1 yaitu 61,11%. Dan dengan memperhatikan tabel 2 skor presentase ketuntasan siklus 2 yaitu 100%.

Adanya perbedaan skor presentase ketuntasan pada hasil belajar IPAS tersebut disebabkan karena penggunaan media *Crossword Puzzle* terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

PEMBASAHAN

Penggunaan media *crossword puzzle* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena mampu menumbuhkan kreativitas dan motivasi belajar secara optimal (Joag, 2014; Mawarni & Yulia, 2023; Nurhayati et al., 2013). Berdasarkan temuan tersebut, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *crossword puzzle* memiliki kontribusi penting terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan kesamaan dengan studi ini, di mana penggunaan media *crossword puzzle* dalam mata pelajaran IPAS secara konsisten memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar (Alfiansyah et al., 2023; Arfianda et al., 2023; N. R. Khasanah et al., 2020; Leni Diah Putri et al., 2023; Luzyawati, 2018; Masripah et al., 2023; Mawardhani et al., 2023; Muslihasari & Yunita, 2022; Salsabillah et al., 2022)

Hasil penelitian ini diperkuat oleh studi yang dilakukan oleh Alfiansyah dan Dimas yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi asil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV (Aniza, 2019; Budiyanto et al., 2018; G et al., 2024; Oktavilia et al., 2021; Ramdani & Mintohari, 2023; Rohman et al., 2021; Sulasmi, 2018; Usman, 2018; Vinet & Zhedanov,

2011b; Wijiastuti, 2013; Yuliana, 2016). Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Qadrifuddin dan Rekan-rekannya juga mengungkapkan bahwa media *crossword puzzle* memberikan pengaruh yang baik terhadap Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV (Leni Diah Putri et al., 2023; Masripah et al., 2023; Purwaningsih, 2019; Qadrifuddin et al., 2024; Rosita Putri Rahmi Haerani et al., 2023b). Hasil yang serupa diperoleh dari penelitian yang dilakukan oleh Indrawati dan rekan-rekannya, yang menyatakan bahwa media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika di jenjang pendidikan dasar (Indrawati & Aprisha, 2022; Yani et al., 2022)

E. Kesimpulan

Penggunaan media crossword puzzle dalam pembelajaran IPAS kelas III terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan media ini mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian

menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar dari 61,11% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian, media crossword puzzle layak digunakan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, D. C., Tri Prasasti, P. A., & Yulistianasari, I. (2023). Penggunaan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sdn Bader 03. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2199–2211.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8321>
- Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 185–199.
- Anatasya, S. (2022). Analisi Guru Penggerak Dalam Proses Pembelajaran Di Sd Negeri 1/lv Kota Jambi. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Aniza, N. (2019). Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Teka-teki Silang. *Inovasi Sekolah Dasar*.
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/view/8639%0Ahttps://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/viewFile/8639/4638>
- Arfianda, R., Nurdin, & Syamsuriyanti. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 133–142.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.773>
- Asral, S., & Chandra, R. (2021). Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz dengan Media Evaluasi Pembelajaran Konvensional. *MSI Transaction on Education*, 2(2), 97–104.
<https://doi.org/10.46574/mted.v2i2.53>
- Baroya, E. H. (2018). Strategi Pembelajaran Abad 21. *As-Salam*, 1(01), 101–115.
- bidin A. (2017). Sumber Dan Media Pembelajaran Tematik. *Вестник Росздравнадзора*, 4(1), 9–15.
- Bokingo, O., Supartin, S., & Odja, A. H. (2022). The Effect Of Discovery Learning Models With Blended Learning Strategies Assisted By Crossword Puzzle Media On Understanding Physics Concepts. *SEJ (Science Education Journal)*, 6(1), 35–47.
<https://doi.org/10.21070/sej.v6i1.1620>
- Budiyanto, D., Listyarini, I., & ... (2018). Keefektifan Model Tgt Berbantu Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Negeri Kemiri *Nasional Hima Dan ...*, 1964–1971.
<http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/SD2017/pgsd20172/paper/view/2287>
- Dkk, R. fitri ginting. (2024). penggunaan metode talaqqi untuk meningkatkan bacaan Al Qur'an siswi kelas VI SDIT Luqmanul hakim pada mata pelajaran tahsin. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 342.
- Emanita, M. (2013). Efektivitas Metode Pembelajaran Crossword Puzzle silengkapi The Power Of Two Terhadap Peningkatan Hasil Belajar

IPA Siswa Kelas IV MIN TEMPEL Tahun Ajaran 2012/2013. *Slideshare.Net*, 2(1), 545–555. <https://www.slideshare.net/ALBICEE/embar-observasi-siswa-50178674>

Febrianti, F., Aulia, A., Nur, F., Ratnaningtiyas, R., & ... (2024). Pendampingan belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran crossword puzzle. *Jurnal*

<https://ojs.umrah.ac.id/index.php/anugerah/article/view/7271>

G, C., Suardi, S., & Rahman, S. A. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV IPS SD Negeri Minasa Upa Makassar. *Journal on Education*, 7(1), 3162–3174.

<https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6911>

Günter, T. (2023). Using CBA REACT Strategy Supported by Crossword Puzzle Game on the Topic of Acid-Base Titrations. *Journal of Science Learning*, 6(1), 87–99. <https://doi.org/10.17509/jsl.v6i1.51116>

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

Indrawati, D., & Aprisha, S. I. (2022). Penerapan Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Interaksi dan Hasil Belajar Matematika di Kelas II. *Jpgsd*, 10(4), 723–734.

Indriyanti, Sri Nurlina, L. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosakata Ilmiah Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Teks Diskusi. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 48–56.

<https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2040>

Irawan, A., Yaumi, M., Usman, & Suharti. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Mini Book Dan Crossword Puzzle Pada Materi Keragaman Di Indonesia Terhadap Pemahaman Konsep. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 94–104.

<https://doi.org/10.24252/auladuna.v9i1a8.2022>

Joag, S. D. (2014). An effective method of introducing the periodic table as a crossword puzzle at the high school level. *Journal of Chemical Education*, 91(6), 864–867. <https://doi.org/10.1021/ed400091w>

Juliyanti, E., Julyanti, E., Rohanita Hasibuan, L., Siregar, S. U., Listiana, W., & Adelina, Y. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Di Kelas Vii Smp Budi Utomo Learning Model of Snowball Throwing for Improving Learning Results in Class Viii Students of Budi Utomo School. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 5(2), 43–46. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/1504/1485>

K, S. B., Jusuf, H., Lalu, N. A. S., Nakoe, M. R., Maksum, T. S., Hadju, V. A., & Aulia, U. (2023). Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Banjir melalui Video Animasi dan Crossword Puzzle di SMP Negeri 7 Gorontalo. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 73–89. <https://doi.org/10.31943/abdi.v5i1.100>

Khan, F. A. (2019). Learning to teach. In *Science* (Vol. 366, Issue 6472). McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages. <https://doi.org/10.1126/science.366.6472.1574>

Khasanah, A. F. A., Rofi'ah, S., & Mubarok, T. A. (2023). Developing

Crossword Puzzle As English Learning Media Media To Teach Vocabulary At Madrasah Aliyah Al Khoiriyah Gondanglegi. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5531>

Khasanah, N. R., Atnuri, & Fanani, A. (2020). Pengaruh Crossword Puzzle Berbasis 4C Terhadap Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30s), 41–48. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s.a2756>

Khotimah, S. N., Mulyaningsih, S., & Nurkamilah, S. (2023). Perbandingan Hasil Belajar yang menggunakan Model Pembelajaran Crossword Puzzle dengan Word Square pada materi Ekosistem siswa kelas X Mipa di MAN 1 Garut. *Jurnal Life Science: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1), 31–38. <https://doi.org/10.31980/jls.v5i1.2608>

Kresnandya, T. F. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v2i1.1810>

Leni Diah Putri, Ida Dwijayati, & Ngatmini. (2023). Pengembangan Media Digitalmath Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Siswa Kelas Iii Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 744–752. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1648>

Luzyawati, L. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Materi Ekosistem Yang Menggunakan Media Word Square Dengan Crossword

Puzzle. *Wacana Didaktika*. <http://wacanadidaktika.unwir.ac.id/index.php/wd/article/view/51%0Ahttps://wacanadidaktika.unwir.ac.id/index.php/wd/article/download/51/47>

Masripah, M., Fatonah, N., Nasrullah, Y. M., & Nurhasanah, N. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(01), 23–37. <https://doi.org/10.30762/allimna.v2i01.680>

Mawardhani, M. A., Dewi, A. L. S., & Andjariani, E. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4744>

Mawarni, Y., & Yulia, N. (2023). Efektivitas Media Teka-Teki Silang Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA. *Omiyage: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 6(2), 362–372. <https://doi.org/10.24036/omg.v6i2.722>

Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275.

Miswandi, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD melalui Stategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 2(3), 300. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.66

Munawaroh, S., dkk. (2015). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada

Materi Tata Nama Senyawa. *Universitas Negeri Semarang*.

Munawir, M., Rahmah, A., & Nurkhasanah, M. (2023). Use of Word Square Learning Media in Learning The History of Islamic Culture at Madrasah Ibtidaiyah. *Journal Analytica Islamica*, 12(2), 244. <https://doi.org/10.30829/jai.v12i2.17590>

Muslihasari, A., & Yunita, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Education and Creative Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn Kademangan 02. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 2(1), 67–77. <https://doi.org/10.33379/primed.v2i1.1236>

Muzakir, Y. C., Junaid, & Prasetya, F. (2018). Efektivitas Media Teka-Teki Silang Dengan Metode NHT (Number Heads Together) Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 5 Kendari Tahun 2017. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*, 3(1), 1–9. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/JIMKESMAS/article/viewFile/3901/2981>

Nadimah, N. A., & Raharjo. (2018). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Siswa Kelas X SMA Pada Materi Fungi. *BioEdu, Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(2), 433–440. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/download/28808/26376>

Nisa Maghfiroh, A., Muhammad Ferelian El Hilaly Daksana, & Nikhlatus Salma, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya*

Journal of Mathematics Education and Application, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>

Nopirianti, R. (2021). *Upaya Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan melalui Belajar sambil Bermain*. 1–12. [10.31219/osf.io/hgbwx](https://doi.org/10.31219/osf.io/hgbwx)

Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>

Nurhakim, Nurmeida, A., Hasanah, N., & Astuti, P. . (2020). Inovasi Media Pembelajaran Teka Teki Silang Fisika dalam Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Untirta*, 3(1), 323–329.

Nurhayati, F., Redjeki, T., & Utami, B. (2013). Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Drill and Practice Dan Learning Cycle 5-E Disertai Media Crossword Puzzle Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(3), 191–198. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/2730>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Oktavera, S. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 312. <https://doi.org/10.21009/jpd.062.13>

- Oktavilia, A. D., Fatmawati, L., Rahayu, R., Guru, P. P., Dahlan, U. A., Guru, P. P., Dahlan, U. A., Silang, M. T., Belajar, M., & Belajar, H. (2021). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Teka-Teki Silang Di Sd Negeri 1 Jambukidul. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan*, 1(1), 275–288.
- Pranata, P. A., Sudirtha, I. G., & ... (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas VII 2. *KARMAPATI (Kumpulan ...)*, 2, 536–543. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/19675>
- Prastyo, W. T., & Myori, D. E. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team GameTournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TITL pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik. *PAKAR Pendidikan*, 21(2), 203–213. <https://doi.org/10.24036/pakar.v21i2.403>
- Pratama, S., Agustin, M., & ... (2022). Effectivity of Model Project Based Learning (PjBL) Type Make Crossword Puzzle Project to Improve 5th Grade Elementary Student's Collaboration Skills. *ICEE-4 The Direction of Elementary Education in the Future Challenge*, 753–759. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/icee/article/view/2052%0Ahttp://proceedings2.upi.edu/index.php/icee/article/download/2052/1894>
- Purwaningsih, S. (2019). Permainan Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Materi Sumpah Pemuda pada Siswa Kelas III SDN 1 Sidowayah Polanharjo Klaten Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(4), 314. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v5i4.46437>
- Puspitasari, C., & Widiyanto, J. (2016). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Menggunakan Media Teka-Teki Silang Dengan Model Pembelajaran Talking Stick Pokok Bahasan Ekosistem Kelas Vii Smpn 1 Kartoharjo. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 3(1), 39. <https://doi.org/10.25273/florea.v3i1.786>
- Qadrifuddin, T. A. A., Nurhasanah, N., & Amrullah, L. W. Z. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SDN 46 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 47–51. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2013>
- Rahmadhani, G. F., Satyani, E. A., Suprobo, P. W., Puspita, R. U., Sari, K., Setiawan, R., Studi, P., Bahasa, P., & Indonesia, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Digital & Media Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al Azhar 7 Solo baru. *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023*, 171–178.
- Ramadhania, S., & Adnan, H. (2022). Crossword Puzzle Learning Media to Improve Indonesian Vocabulary Mastery for Grade 2 Elementary School Students. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 1(2), 50–55. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v1i2.177>
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media

Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>

Ramdani, M., & Mintohari. (2023). Penerapan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Iv a Sdn Manukan Kulon li/499 Surabaya. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 68–76.

Ray, S., Das, J., Pande, R., & Nithya, A. (2025). *Swati Ray 1 , Joyati Das 2* , Ranjana Pande 3 , and A. Nithya 2. 6(2), 195–222.* <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>

Rohman, T., Surachmi W, S., & Murtono, M. (2021). Pengaruh Model Think Pair Share Dan Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Di Ngembalrejo Bae Kudus. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(6), 1544. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i6.8341>

Rosita Putri Rahmi Haerani, Vina Aulia Putri, Muhlis, M., Muh. Ramli Buhari, & Andi Asrafiani Arafah. (2023a). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Crossword Labs di SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 952–962. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1236>

Rosita Putri Rahmi Haerani, Vina Aulia Putri, Muhlis, M., Muh. Ramli Buhari, & Andi Asrafiani Arafah. (2023b). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Crossword Labs di SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 952–962.

<https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1236>

Sa'diyyah, H. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Memprogram *Etheses UIN Malang*, 03(01). <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/ptmesin/article/view/1446>

Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1), 11–28. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamanandanpendidikan.v14i1.329>

Salsabillah, Y., Aryaningrum, K., & Suryani, I. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 32 Prabumulih. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 1349–1358.

Saraswati, M., Alfianandra, & Rita Murniati, S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas IX.6 di SMP Negeri 57 Palembang. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(2), 117–127. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.8820>

Sennen, E., Pelian, MY, & Helmon, A. (2020). Efektivitas Model Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Berbasis Hots Dalam Pembelajaran Matematika Sd. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar Vol.*, 1(2), 14–20. <https://jlpdpgsd-unikastpaulus.id/JLPD/article/view/33>

Septiana, T. S., & Kurniawan, M. R. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sd

Muhammadiyah Kauman Tahun 2016/2017. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(1), 94. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i1.74>

Sholeh, B., Hufad, A., & Fathurrohman, M. (2023). Pemanfaatan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Mandiri Sesuai Kapasitas Siswa. *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(2), 2614–3275.

https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i2.458.

Siagian, N. (2024). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Bergambar untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 67–78. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/elementary/article/view/9358>

Simbolon, M. P. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Kerja Keras Serta Hasil Belajar Pada Pengajaran Larutan Di SMA. UNIMED.* <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/4175>

Siswa, B., Mata, P., Ips, P., & Sekolah, D. I. (2014). *PENGUNAAN MEDIA GAMES CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL.* 01(1), 1882–1891.

Sofianti, A. R. (2020). Pembelajaran kooperatif berbantuan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa di madrasah tsanawiyah guppi jambi. In *Disertasi.* <http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/3791>

Suhaimi, S., & Rahayu, P. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pintar pada Muatan IPA Kelas

IV SDN SN Surgi Mufti 1 Banjarmasin. *Jurnal Global Ilmiah*, 1(2), 89–96. <https://doi.org/10.55324/jgi.v1i2.12>

Sujana, D. (1991). *Efektivitas Penggunaan Media Teka Teki Silang Dalam Pembelajaran Katakana* (Vol. 43, Issue 10, pp. 8509–8515). Universitas Komputer Indonesia.

Sulasmi, N. M. T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Pogil Berbantuan Media Permainan Tts Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2). <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i2.14718>

Sulistri, E., & Suprpto, W. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA TTS (TEKA-TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF PEMBELAJARAN IPAS SISWA KELAS V SDN 5 SINGKAWANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 456–470.

Sumantri, A., Tamyis, & Ekowati, E. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Pendidikan Agama Islam. *Unisan Jurnal*, 3(1), 299–311. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal/article/view/2089>

Sumirat, F. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Predict Observe Explain (Poe) Untuk Memfasilitasi Perubahan Konseptual Siswa Sd Dalam Pembelajaran IPA. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi ...*, 3(1), 76–85. <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/319>

Syafmen, W., & Indri, S. (2023). Development of M-Learning Media Illustrated Crossword Puzzles to Increase Learning Motivation for

Middle School Students. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 9(2), 111. <https://doi.org/10.26858/est.v9i2.44064>

Syamsuddin. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Konseling Pendidikan*, 3(1), 70–78.

Taufiq, M., Dewi, N. R., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran ipa terpadu berkarakter peduli lingkungan tema “konservasi” berpendekatan science-edutainment. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2), 140–145. <https://doi.org/10.15294/jpii.v3i2.3113>

Teknologi, J., Dan, P., Jtpp, P., No, V., April, E., Hal, J., Adila, Y., Nisa, S., Suriani, A., No, V., April, E., & Hal, J. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 01(04), 761–767.

Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah*, 6(2), 403–410. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>

Umalihayati, U., Salimi, M., Andriana, E., Fajari, L. E. W., Sa'diyah, H., Aini, S., Cahyaningsih, A. P., Havita, V. N., & Astrianingsih, D. (2024). *Model-Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar: Teori dan Implementasinya*.

Usman, R. (2018). Peningkatan Metode Tekateki Silang (Crossword Puzzle) Dalam Motivasi Dan Hasil Belajar Pokok Bahasan Instrinsik Dan

Ekstrinsik Sastra Siswa Kelas V Sd Negeri 165 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 233. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i2.6268>

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>

Vinet, L., & Zhedanov, A. (2011a). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>

Vinet, L., & Zhedanov, A. (2011b). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>

WARUWU, A. M., & SUSANTI, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Teka–Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa Di Kelas X SMA Swasta Parulian 1 Medan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 1(2), 81. <https://doi.org/10.24114/jipk.v1i2.15517>

Widana, I. W., Sumandya, I. W., Citrawan, I. W., Widana, I. N. S., Ibarra, F. P., Quicho, R. F., Santos, M. R. H. M. D., Velasquez-Fajanela, J. V., & Mukminin, A. (2023). The Effect of Teacher's Responsibility and Understanding of the Local Wisdom Concept on Teacher's Autonomy in Developing Evaluation of Learning Based on Local Wisdom in Special

Needs School. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(10), 152–167. <https://doi.org/10.33423/jhetp.v23i10.6189>

Wijastuti, R. (2013). Keefektifan Strategi Crossword Puzzle Pada Hasil Belajar Ips. *Journal of Elementary Education*, 2(2), 30–34. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>

Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66–74.

Yani, M., Authary, N., Nazariah, N., & Azkia, A. (2022). Pengaruh Crossword Puzzle Matematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Dan Habits of Mind Matematis Siswa. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 7(2). <https://doi.org/10.24269/silogisme.v7i2.6029>

Yelviana, N. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Perbantuan Media Ceossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran SKI Di MA Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepara 2022/2023. In *Repositori IAIN Kudus*.

Yudiati, R., & Rizqi, H. (2022). The Effect of Android-Based Learning Media Using Crossword Puzzles On English Vocabulary Mastery. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 10(3), 766. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v10i3.5695>

Yuliana. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Aktif

Tipe Crossword Puzzle. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2097–2104.

Yulianti, Wulandari, D. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Crossword Puzzle dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, Vol 3, 149–157.

Yulianti, E., & Andriyanto, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang IPA Terpadu Untuk Siswa Kelas VII SMPN 56 Merangin. *Biodik*, 7(2), 153–162. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.10971>

Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999–2006. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i8.1451>

Zumrotun, E., Widyastuti, E., Utama, S., Sutopo, A., & Murtiyasa, B. (2024). Peran Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 1003–1009. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.907>

