

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV UPT SPF SDI GALANGAN KAPAL I
KOTA MAKASSAR**

Nurhalis¹, Muhammad Nawir², Syarifah Aeni Rahman³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹2017nurhalis@gmail.com, ²muhammadnawir@unismuh.ac.id,

³syarifah.aeni@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The main problem in this study is how the influence of Crossword Puzzle learning media on the learning outcomes of fourth grade students of UPT SPF SDI Galangan Kapal I Makassar City. This study aims to determine the influence of Crossword Puzzle learning media on the learning outcomes of fourth grade students of UPT SPF SDI Galangan Kapal I Makassar City. This type of research is quantitative research with a Pre-Experimental research design in the form of One Group Pretest-Posttest research. The subjects in this study were 17 fourth grade students of UPT SPF SDI Galangan Kapal I Makassar City. The data collection technique used learning outcome tests and observation data. The collected data were analyzed quantitatively using descriptive statistics and inferential statistics. The results showed that the average pretest score was 52.59 and the posttest was 92.00. Based on the results of the Independent Samples Test hypothesis test, the sig. (2-tailed) value <0.05, which indicates that (H₀) is rejected and (H₁) is accepted. Data on the success of learning social studies using Crossword Puzzle learning media has increased, students are very enthusiastic about learning when using Crossword Puzzle media.

Keywords: Learning outcomes, Social Studies, Crossword Puzzle Learning Media

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV UPT SPF SDI Galangan Kapal I Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV UPT SPF SDI Galangan Kapal I Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental* dalam bentuk penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA UPT SPF SDI Galangan Kapal I Kota Makassar sebanyak 17 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar serta data hasil observasi. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest 52,59 dan posttest 92,00. Berdasarkan hasil uji hipotesis *Independent Samples Test*, nilai sig. (2-tailed) < 0.05, yang menunjukkan bahwa (H₀) ditolak dan (H₁) diterima. Data keberhasilan belajar IPS

dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* mengalami peningkatan, peserta didik sangat antusias melakukan pembelajaran saat menggunakan media *Crossword Puzzle*

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPS, Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang esensial bagi peserta didik, yang melalui pembelajaran berfungsi sebagai bekal untuk kehidupan dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Sebagaimana diatur dalam pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan diartikan sebagai “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Dalam hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh

siswa. Hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan nasional pendidikan terutama pada mata pelajaran IPS, hasil belajar peserta didik pada dasarnya dipengaruhi berbagai faktor antara lain faktor dari dalam diri siswa (internal) dan juga faktor dari luar diri siswa itu sendiri (eksternal). Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar yang ingin dicapai (Lomu & Widodo, 2018: 745).

Pembelajaran IPS di SD mengajarkan siswa mampu menjadi orang yang memiliki kepekaan terhadap sosial yang tinggi dan juga bisa mengamalkan pengetahuan-pengetahuan yang didapatkan (Syaumi et al., 2022).

Pembelajaran IPS seringkali dianggap kaku dan membosankan. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang di ajarkan, yang dapat mengakibatkan rendahnya minat belajar. Menurut Rahayu (2021) rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran IPS menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Sekolah Dasar Inpres Galangan Kapal I yang akan menjadi subjek penelitian ini khususnya pada kelas IV. Berdasarkan awal observasi pada tanggal 23 November 2024, diperoleh nilai hasil belajar IPS siswa masi tergolong rendah, hanya terdapat 7 siswa yang mencapai nilai KKTP yakni 75, dan sebanyak 10 siswa yang belum mencapai nilai KKTP dengan perolehan nilai 68 sampai 74 , penyebab rendahnya nilai

pembelajaran IPS disebabkan karena permasalahan yang dihadapi siswa kelas IV SDI Galangan Kapal I yang dimana pada saat melakukan pembelajaran pendidik kurang melibatkan media terutama pada pembelajaran IPS, sumber hanya menggunakan buku paket, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat kurang fokus dalam pembelajaran dan cenderung lebih aktif bermain, kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pendidik kurang memberikan variasi dalam pengalaman belajar siswa sehingga terdapat beberapa peserta didik kurang minat dalam pembelajaran dan tidak memahami secara menyeluruh materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini perlu adanya media pembelajaran yang kreatif serta inovatif sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengaktifkan

partisipasi siswa dalam proses pembelajaran IPS di kelas tersebut.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang mengutamakan analisis data numerik dengan penggunaan metode statistik. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, jenis penelitian *pre-experimental design*. *Pre-experimental design* ditandai dengan tidak adanya kelompok pembanding (Dantes, 2023).

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA UPT SPF SDI Galangan Kapal I Kota Makassar Tahun ajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik sebanyak 17 peserta didik.

3. Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah

“*One Groups Pretest-Posttest Design*”, desain penelitian ini terdapat *Pretest* sebelum pemberian perlakuan dan *Posttest* setelah pemberian perlakuan. Berikut adalah rician desain penelitian ini.

Tabel 1 *One-Group Pretest-Post test design*

<i>Pre test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Post test</i>
O ₁	X	O ₂

(Sumber : Sugiyono, 2015)

4. Variabel Penelitian

1. Variabel independen (bebas)

Variabel independen adalah variabel yang menyebabkan perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Pada penelitian ini, variabel independen atau variabel bebas adalah media pembelajaran *Crossword Puzzle* (X).

2. Variabel dependen (terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen (bebas). Dalam

penelitian ini, variabel dependen adalah Hasil Belajar IPS siswa (Y).

5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian (Abdullah, 2022). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Pada penerapan media *crossword puzzle*, lembar observasi ini digunakan untuk memantau aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini memuat daftar item yang akan dipantau selama proses pembelajaran berlangsung

2. Lembar Tes

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS siswa adalah lembar tes berupa soal pilihan ganda (*multiple choice*). Tes hasil belajar ini terdiri dari jenis pretest dan posttest. Pretest

dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran *crossword puzzle*, sementara posttest dilakukan setelah siswa belajar dengan media pembelajaran *crossword puzzle*.

6. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Pada penerapan media *crossword puzzle*, lembar observasi ini digunakan untuk memantau aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini memuat daftar item yang akan dipantau selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Tes

Tes yang digunakan terdiri dari dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*. Pretest dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle*, sedangkan Posttest dilakukan setelah siswa menjalani pembelajaran dengan menerapkan media tersebut.

7. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun Langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini sebagai berikut:

a. Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b. Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana :

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden

Pada analisis data statistik deskriptif ini akan digambarkan hasil belajar siswa setelah menerima perlakuan media *crossword puzzle*

dan akan dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan media *crossword puzzle*. Hasil keterampilan belajar siswa juga bertujuan untuk mencapai pencapaian hasil belajar secara individual. Siswa dianggap berhasil jika mereka mencapai nilai minimal 75 dari KKTP yang telah ditetapkan sekolah. Tabel berikut menunjukkan standar ketuntasan hasil belajar siswa.

**Tabel 2. Standar
Ketuntasan Hasil Belajar**

Tingkat Penguasaan	Kategori Hasil Belajar
96 – 100	Sangat tinggi
86 – 95	Tinggi
75 – 85	Sedang
61 – 74	Rendah
0 – 60	Sangat rendah

Sumber: UPT SPF SDI Galangan Kapal I

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle*, peneliti mengadakan *pretest* dan *posttest* dengan memberikan 15 soal

pilihan ganda kepada siswa. Setelah mengumpulkan data dari hasil tes siswa kelas IVA pada mata pelajaran IPS. Peneliti menghitung skor hasil belajar siswa kelas IVA setelah diberikannya soal *pretest* dan *posttest*, maka dapat dilihat data hasil belajar siswa pada tabel dibawah:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Kelas IVA

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Nilai <i>pretest</i>	17	27	40	67	52.59	9.131	83.382
Nilai <i>posttest</i>	17	27	73	100	92.00	8.951	80.125
Valid (listwise)	N17						

Sumber: Hasil Olahan Data IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan Hasil Uji Deskriptif pada tabel diatas, dapat kita gambarkan distribusi data yang di peroleh oleh peneliti adalah:

Pada *Pre-Tes* Kelas eksperimen dengan jumlah sampel 17 orang dengan rentan jarak maksimum dan minimum sebesar 27, pada nilai minimum di peroleh 40, nilai maksimum 67, dengan nilai rata-rata 52,59 dengan standar deviation di peroleh 9.131. Pada *Post-Tes* Kelas eksperimen dengan jumlah sampel 17 orang dengan rentan jarak maksimum dan minum sebesar 27, pada nilai minimum di peroleh 73, nilai maksimum 100, dengan nilai rata-rata 92.00 dengan standar deviation di peroleh 8.951.

Berdasarkan keseluruhan nilai hasil belajar IPS yang diperoleh siswa saat menerapkan media *Crossword Puzzle* dapat di kelompokkan pada tabel distribusi frekuensi yang dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil belajar IPS Kelas IVA

No	Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase	
			Pre test	Post test	Pre test	Post test
	96 - 100	Sangat Tinggi	0	6	0	35%
2	86 - 95	Tinggi	0	8	0	47%
3	75 - 85	Sedang	0	1	0	6%
4	61 - 74	Rendah	3	2	18%	12%
5	0 - 60	Sangat Rendah	14	0	82%	0
Jumlah			17	17	100	100

Sumber: Hasil Olahan Data

Berdasarkan tabel terlihat bahwa persentasi hasil belajarn IPS siswa Ketika diberikan *Pre-Test* sebanyak 17 siswa terdapat 14 siswa atau 82% siswa yang masuk kategori sangat rendah, 3 siswa atau 18% siswa yang masuk kategori rendah. Sedangkan persentasi hasil belajar IPS siswa setelah diberikannya *Post-Test* atau diberikannya perlakuan sebanyak 17 siswa terdapat 2 siswa atau 12% siswa yang masuk kategori rendah, 1 siswa atau 6% yang masuk kategori sedang, 8 siswa atau 47%

yang masuk kategori tinggi, 6 siswa atau 35% yang masuk kategori sangat tinggi.

Tabel 5. Hasil Observasi

No	Hal yang diamati		Pertemuan Ke-				Rata-rata (x)	Persentase %
		I	II	III	IV			
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan	PRE TEST	15	17	17	POST TEST	16	94
2	Mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami		12	14	11		12	70
3	Peserta didik aktif dalam pembelajaran menggunakan <i>Crossword Puzzle</i>		16	17	17		16	94
4	Peserta didik mengerjakan LKPD yang telah dibagikan		17	17	17		17	100
5	Peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dipelajari		17	16	15		16	94
6	Peserta didik melakukan refleksi terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan		17	17	17		17	100
7	Berani tampil di depan kelas		14	17	17		14	82
8	Peserta didik menyimak dan mencatat informasi yang disampaikan oleh guru		17	17	17		17	100
		Jumlah						734
		Rata-Rata						92%

Berdasarkan tabel di atas dimana persentase murid

meperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan sebanyak 94%, persentase murid Mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami 70%, persentase murid aktif dalam pembelajaran menggunakan *crossword puzzle* sebanyak 94%, persentase murid mengerjakan LKPD yang telah dibagikan sebanyak 100%, persentase murid menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dipelajari sebanyak 94%, persentase murid melakukan refleksi terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan sebanyak 100%, persentase murid Berani tampil didepan kelas sebanyak 82%, persentase murid menyimak dan mencatat informasi yang disampaikan oleh guru sebanyak 100%. Dari beberapa aktivitas yang di amati selama dua kali pertemuan maka, rata-rata persentase aktivitas murid yaitu sebanyak 92%. Sesuai dengan

kriteria aktivitas murid yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas murid peraspek maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas telah mencapai 92% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran telah mencapai kriteria aktif.

Tabel 6. Perbandingan Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase (%)	
		Prest	Posttest	Prest	Posttest
≥ 75	Tuntas	0	15	0	88 %
≤ 75	Tidak Tuntas	17	2	100 %	12 %

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pencapaian ketuntasan nilai siswa.

Dapat dilihat bahwa pada *pretest* terdapat 17 siswa yang memperoleh nilai dengan kategori tidak tuntas dengan persentase 100%. Sedangkan pada *posttest* hanya terdapat 2 siswa yang memperoleh kategori tidak tuntas dengan persentase 12% dan terdapat 15 siswa yang memperoleh kategori tuntas dengan persentase 88%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran IPS di SDI Galangan Kapal I Kota Makassar.

Tabel 7. Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Hasil Belajar IPS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> (eksperimen)	.188	17	.113	.906	17	.086
<i>Posttest</i> (eksperimen)	.309	17	.111	.787	17	.102

Sumber: Hasil Olahan Data IBM SPSS Statistic Version 25.0

Dari hasil output Spss 25 yang terdiri dari 2 variabel di peroleh nilai signifikansi (Sig) untuk semua data baik pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk > 0.05 Maka dapat di simpulkan bahwa data perolehan berdistribusi normal.

Tabel 8. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Ha Based on	Mean	.094	1	32	.762
	Median	.253	1	32	.618
	Median and with adjusted df	.253	1	31.181	.618
	Based trimmed mean	.215	1	32	.646

Sumber: Hasil Olahan Data IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan perolehan data di atas di ketahui nilai Signifikansi (Sig) *Based on Mean* adalah sebesar 0.762 > 0.05 . Sehingga dapat di simpulkan bahwa Varians data *Pretest* kelas eksperimen dan data *Posttest* kelas eksperimen adalah homogen.

Tabel 9. Uji Hipotesis

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pretest</i> (eksperimen)	17	52.59	9.131	2.215
<i>Posttest</i> (eksperimen)	17	92.00	8.951	2.171

Sumber: Hasil Olahan Data IBM SPSS Statistic Version 25.0

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
				F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
		Lower	Upper							
Hasil	Equal variances assumed	.094	.762	-12.708	32	.000	-39.412	3.101	-45.709	-33.115
	Equal variances not assumed			-12.708	31.987	.000	-39.412	3.101	-45.709	-33.115

Sumber: Hasil Olahan Data IBM SPSS Statistic Version 25.0

Berdasarkan perolehan data di output *Independent Samples Test*, Diketahui nilai Sig.(2-tailed) < 0.05, Maka dapat di simpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IVA UPT SPF SDI Galangan Kapal I Kota Makassar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data deskriptif dan inferensial yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap Hasil belajar siswa kelas IV di UPT SPF SDI Galangan Kapal I Kota Makassar. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) adalah 52,59 berada pada kategori rendah. Sedangkan setelah menerapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata setelah perlakuan (*posttest*) menjadi 92,00 berada pada kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2022). *Lembaga Pendidikan Suatu sistem Sosial (Studi tentang Peran Lembaga Pendidikan di Indonesia dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional)*. 18, No. 1, 38–48. <http://simkeu.kemdikbud.go.id>
- Ali, S., Moonti, U., & Yantu, I. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1553. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.1553-1560.2022>
- Amin, & Sumendap, S. Y. L. (2022). *Model Pembelajaran Kontemporer*. LPPM Universitas Islam 45.
- Amruddin, Prianda, R., & Agustina, T. S. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PradinaPustaka. <https://books.google.co.id/books?id=B5t1EAAAQBAJ&lpg=PA1&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q&f=false>
- Azizah, A. A. M. (2021). Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI dalam Kurikulum 201. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- Dantes, N. (2023). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: PT RajaGrafindo Persada. <https://books.google.co.id/books?id=m2zdEAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Fadilah. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 11.
- Fauzi, A. S., & Mustika, D. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses Pendidikan bagi Rakyat sesuai dengan amanat Undang-undang Nomor 20 Tahun 2013 Tentang Pendidikan Nasional. *Jurnal EduTech*, 2(1).
- Hibatulloh, H. M. (2024). Pengaruh Aktivitas Fisik Terhadap Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(2), 18. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i2.2024.18>
- Hidayat, I. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. DIVA Press.
- Irmayanti, & Amalia, R. (2022). Pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, 1, 12.
- Januari, S. T. (2014). *Penggunaan Media Crossword Puzzle Untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Vol. 01).
- Lomu, D., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPEB)*, 4, 745.
- Marlina, Y. (2021). Peningkatan Hasil belajar IPS melalui model Guided Discovery dalam materi kerja sama pada siswa kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan. 3(1).

- Murti, I. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPS Kelas III*. VI Nomor 2, 2477–2143.
- Muryaningsih, S. (2021). *Media pembelajaran berbahan loose part dalam pembelajarann eksak di MI Kedungwuluh Lor*. 15, 85–86.
- Nawir, Muhammad. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Inpres Sarudu V Kabupaten Pasangkayu Provinsi Sulawesi Barat* (Vol. 2, Nomor 2).
- Nidawati. (2020). *Penerapan Peran dan Fungsi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran*.
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75.
<https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Novita, D. (2022). Penggunaan Media Puzzle untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS pada materi tokoh yang berpengaruh pada kerajaan Hindu Buddha. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 1, No. 2.
- Nurlina, Nurfadilah, & Aliem Bahri. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *Alarcity: Journal Of Education*, 2(3).
<http://lpppipublishing.com/index.php/alacrity>
- Oktarika, D. (2023). *Pengembangan Media Crossword Puzzle Pada Materi Membuat Dokumen Pengolahan Angka Sederhana Dikelas VIII SMP Negeri 1 Ketapang. Dalam Jurnal Cendekia Sambas*.
- Permana. (2021). Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang (Teka-teki Silang) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1–7.
- Rahayu, F. (2023a). Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri 78 Palembang. *Journal Of Social Science Research*, 3, 5600–5612.
- Rahayu, F. (2023b). *Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri 78 Palembang*.
- Rahayu, S. (2021). Strategi Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas. *Jurnal Pendidikan*.
- Rahman, S. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(4), 243–249.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i4.751>
- Rismayani, L. D., Kertih, I. W., & Sendratari, L. P. (2020). Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran IPSPada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 8–15.
<https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3164>
- Rukminingsih, Adnan, G., Mohammad, A., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Erhaka utama Yogyakarta*. www.erhakautama.com

- Sari, E. I. (2020). *Pengaruh Startegi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri 037 Buttu Dakka Kabupaten Polewali Mandar*.
- Siska, Y., Pd, M., & Wicaksono, A. (2016). *Konsep Dasar IPS Untuk Sd/MI*. Garudhawaca.
www.penerbitgarudhawaca.com
- Sudirman. (2024). *Penerapan Media Teka-Teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD pada Pelajaran IPS*. 8(2).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara Mudah Menulis Artikel Pada Jurnal Internasional)*. Alfabeta.
- Sudjana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4, Nomor 1, 745.
<http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW>
- Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Pernada Media Group.
- Syaumi, I. K., Putra, W., Adi, S., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). *Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran IPS di SD*.
- Wati, S. (2024). *PROSA Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 2 No.4.
<https://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.3935>
- Wawa, A., Agustina, M., & Hafidz Azzahra, A. (2023). *Game Sebagai Media Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP): Literature Review*. 2(1), 101–112.
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>