ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE PADA MUATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Ismawati I. Sugau¹, Nasriani², Hamna³:
^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Madako Tolitoli
ismawativeni07@gmail.com¹, nasriani.ani182@gmail.com²,
anhahamna70@gmail.com³

ABSTRACT

Pancasila Education learning in class IV of SD Negeri 2 Bokat tended to be passive and less engaging due to the dominance of the lecture method, resulting in low student participation and understanding of the material. This study aims to describe the use of crossword puzzle learning media as an alternative to improve learning effectiveness. The method used is descriptive qualitative with research subjects consisting of one teacher and three fourth-grade students. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, which were then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the implementation of crossword puzzle media significantly improved student understanding and learning outcomes. This medium successfully created a more interactive, collaborative, and enjoyable learning atmosphere. Students became more motivated, active, and able to enhance their critical thinking skills and memory of Pancasila values. Effective implementation was supported by five indicators: material explanation, IT-assisted puzzle creation, clue formulation, individual and group task distribution, and the provision of rewards

Keywords: Crossword Puzzle, Learning Media, Pancasila Education, Elementary School

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 2 Bokat cenderung bersifat pasif dan kurang menarik karena dominasi metode ceramah, yang mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa dan pemahaman terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penggunaan media pembelajaran teka-teki silang sebagai alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian terdiri dari satu guru dan tiga siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa penerapan media teka-teki silang secara signifikan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, dan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta ingatan terhadap nilai-nilai Pancasila. Implementasi yang efektif didukung oleh lima indikator: penjelasan materi, pembuatan teka-teki dengan bantuan teknologi informasi, formulasi petunjuk, pembagian tugas individu dan kelompok, serta pemberian penghargaan.

Kata Kunci: Teka-teki Silang, Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan fundamental dalam membentuk warga negara yang cerdas dan berkarakter (Sulaksono et al., 2024), sejalan dengan amanat Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Kasiono et al., 2023). Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, tujuan ini diperkuat melalui penekanan pada Profil Pelajar Pancasila, yang menempatkan muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai fondasi utama dalam internalisasi nilai-nilai luhur bangsa (Nurhayati et al., 2022). Namun, fenomena yang sering diamati di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal tersebut dengan praktik pembelajaran di kelas (Khozin & Taufik, 2021). Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila seringkali terjebak dalam metode konvensional yang bersifat monoton dan berpusat pada guru, sehingga materi yang seharusnya menjadi pedoman hidup

justeru terasa abstrak dan kurang menarik bagi siswa (Sumaryanti, 2023); (Wulandari & Fitra Raharja, 2022); (Mabrurroh, 2021). Akibatnya, pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila cenderung bersifat hafalan dan dangkal, belum menyentuh esensi pengamalannya dalam kehidupan sehari-hari (Afifah & Fadilah, 2023); (Pradana et al., 2023); (Riyanti et al., 2023)

Kondisi nyata ini ditemukan secara spesifik melalui observasi awal di kelas IV SD Negeri 2 Bokan, di mana pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab tradisional. Suasana kelas cenderung pasif, dengan tingkat partisipasi siswa yang rendah dan fokus yang mudah teralihkan. Siswa terlihat enggan untuk bertanya maupun menjawab, yang mengindikasikan kurangnya keterlibatan aktif dalam proses belajar. Kondisi ini secara langsung berdampak pada hasil evaluasi belajar yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila belum mencapai level optimal. Secara teoretis, kondisi ini bertentangan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa siswa

belajar secara maksimal ketika mereka terlibat secara mental dan fisik (Ismail & Groccia, 2022). Menurut Pardede et al. (2023); Zega and Tangkin (2023), metode belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa, seperti permainan edukatif, dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal. Ketiadaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu akar permasalahan yang menyebabkan proses belajar menjadi kurang efektif dan tidak bermakna bagi siswa (Khakimova et al., 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu mentransformasi suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Media crossword puzzle atau teka-teki silang (TTS) diajukan sebagai salah satu alternatif solusi yang potensial. Media ini mengubah proses peninjauan materi menjadi sebuah permainan yang menantang, yang dapat merangsang daya ingat, kemampuan analisis, serta kreativitas siswa. Beberapa penelitian terdahulu mendukung gagasan ini; misalnya,

penelitian oleh Susanti (2024) menemukan bahwa penerapan crossword puzzle secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, sementara Bheke et al. (2021) menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran teka-teki silang secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Fakta-fakta ini menguatkan argumen bahwa crossword puzzle bukan sekadar permainan, melainkan sebuah strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan dan tidak menekan.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan dampak positif dari media crossword puzzle, implementasinya dalam konteks muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar masih perlu dianalisis lebih dalam. Terdapat kebutuhan untuk memahami bagaimana media ini digunakan secara praktis di dalam kelas, bagaimana guru merancang dan mengintegrasikannya dengan materi, serta bagaimana respons siswa terhadap metode pembelajaran ini. Oleh karena itu, fokus permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan

sebagai berikut: "Bagaimana penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Bokat?". Penelitian ini akan menggali secara mendalam proses implementasi media tersebut, mulai dari tahap persiapan oleh guru hingga dampaknya terhadap dinamika kelas dan pemahaman siswa.

Sejalan dengan fokus permasalahan tersebut, tujuan utama dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara komprehensif penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 2 Bokat. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada khazanah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan karakter di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Bagi guru, hasil

penelitian ini dapat menjadi referensi dan inspirasi untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Bagi sekolah, temuan ini dapat mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan studi yang lebih luas mengenai media pembelajaran di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan utama penelitian adalah untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam fenomena penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam konteks yang alamiah, yakni pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 2 Bokat. Jenis deskriptif memungkinkan peneliti untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai bagaimana media tersebut diimplementasikan oleh guru, bagaimana siswa berinteraksi dengannya, serta dinamika yang terjadi selama proses

pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan ini tidak bertujuan untuk mengukur efektivitas media secara kuantitatif, melainkan untuk menggali makna, proses, dan perspektif dari subjek penelitian, sehingga diperoleh pemahaman yang kaya dan holistik mengenai isu yang dikaji.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Bokat, Kecamatan Bokat, Kabupaten Buol, selama periode satu bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian yang menjadi sumber data utama terdiri dari satu orang guru wali kelas IV yang bertanggung jawab atas implementasi media pembelajaran, serta tiga orang siswa kelas IV yang dipilih untuk mewakili perspektif peserta didik. Untuk memperoleh data yang komprehensif dan kredibel, digunakan tiga teknik pengumpulan data yang saling melengkapi (triangulasi). Pertama, teknik observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas, mencatat interaksi guru dan siswa, serta suasana kelas saat media *crossword puzzle* digunakan. Kedua, teknik wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru dan siswa untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai

perencanaan, pelaksanaan, tantangan, serta persepsi mereka terhadap penggunaan media tersebut. Ketiga, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, materi *crossword puzzle* yang digunakan, dan dokumen relevan lainnya.

Seluruh data yang terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses merangkum, memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan data pada aspek-aspek yang relevan dengan tujuan penelitian, serta membuang data yang dianggap tidak perlu. Tahap kedua adalah penyajian data, di mana data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk teks naratif yang terstruktur dan sistematis agar mudah dipahami. Data disajikan secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penggunaan media *crossword puzzle* di lapangan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap ini, peneliti menyimpulkan temuan-temuan penting dari data yang telah disajikan

dan melakukan verifikasi kembali terhadap data mentah untuk memastikan keabsahan dan kredibilitas kesimpulan yang ditarik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Bokat, diperoleh data yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* pada muatan Pendidikan Pancasila telah terlaksana secara efektif dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Temuan utama mengindikasikan bahwa media ini berhasil mentransformasi suasana kelas dari pasif menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan. Keberhasilan implementasi ini dianalisis melalui lima indikator utama yang diamati selama proses penelitian, yaitu: (1) cara guru menjelaskan materi pembelajaran sebelum penggunaan media; (2) teknik penyusunan *crossword puzzle* dengan bantuan perangkat Teknologi Informasi (TI); (3) strategi penyusunan kata pemandu (*clue*); (4) metode pembagian teka-teki silang kepada siswa, baik secara individu

maupun kelompok; dan (5) praktik pemberian penghargaan sebagai bentuk motivasi. Seluruh indikator ini menunjukkan adanya upaya terstruktur dari guru untuk mengintegrasikan media permainan edukatif ini secara optimal guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Pada tahap implementasi, proses dimulai dengan penjelasan materi oleh guru secara komprehensif sebelum memperkenalkan media *crossword puzzle*. Guru memastikan siswa memiliki pemahaman dasar mengenai topik yang akan dibahas, seperti simbol-simbol Pancasila. Setelah itu, guru memanfaatkan perangkat TI seperti laptop yang terhubung dengan proyektor (infokus) untuk menampilkan teka-teki silang yang telah dibuat menggunakan platform daring. Dari hasil wawancara, guru menjelaskan bahwa teknik penyusunan teka-teki melibatkan beberapa langkah strategis, mulai dari penentuan tema yang relevan, pemilihan kata kunci, hingga pengaturan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Siswa pun mengonfirmasi

bahwa media yang digunakan bervariasi, mulai dari tampilan digital melalui infokus dan tautan daring, hingga lembar kerja cetak, yang menunjukkan adanya fleksibilitas dalam penyajian media. Penggunaan TI tidak hanya mempermudah guru dalam membuat media yang menarik secara visual, tetapi juga berhasil menarik atensi dan minat siswa secara signifikan.

Aspek krusial lainnya yang ditemukan adalah strategi penyusunan kata pemandu dan metode distribusi teka-teki. Guru sangat memperhatikan kejelasan, ketepatan, dan relevansi kata pemandu dengan materi agar tidak menimbulkan ambiguitas. Sebagai contoh, untuk jawaban "BINTANG", kata pemandu yang digunakan adalah "Lambang sila pertama dalam Pancasila". Menariknya, wawancara dengan siswa mengungkapkan preferensi yang kuat terhadap kata pemandu yang singkat dan langsung pada inti, karena dianggap lebih mudah dipahami dan tidak membingungkan. Selanjutnya, dalam pendistribusiannya, guru menerapkan dua pendekatan: pengerjaan secara individu dan kelompok. Pengerjaan individu ditujukan untuk evaluasi

pemahaman personal, sedangkan pengerjaan kelompok dirancang untuk mendorong kolaborasi dan diskusi. Respons siswa terhadap kedua metode ini bervariasi; sebagian merasa lebih senang bekerja dalam kelompok karena dapat berdiskusi, sementara sebagian lainnya merasa lebih tertantang saat mengerjakannya secara mandiri. Variasi respons ini menunjukkan bahwa kedua pendekatan memiliki manfaatnya masing-masing dalam mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda.

Sebagai penutup siklus pembelajaran, praktik pemberian penghargaan menjadi faktor penting yang berhasil meningkatkan motivasi siswa. Guru secara konsisten memberikan apresiasi, baik berupa pujian verbal, nilai tambah, maupun hadiah kecil, kepada siswa atau kelompok yang berhasil menyelesaikan teka-teki dengan baik. Hasil wawancara dengan guru menegaskan bahwa penghargaan sangat penting untuk menumbuhkan antusiasme dan semangat kompetisi yang sehat. Hal ini diperkuat oleh testimoni para siswa yang menyatakan perasaan senang, bangga, dan lebih termotivasi untuk

belajar setelah menerima penghargaan. Secara keseluruhan, meskipun menghadapi tantangan seperti keterbatasan jaringan internet yang memaksa guru untuk beradaptasi dengan media cetak, kelima indikator menunjukkan bahwa penggunaan *crossword puzzle* telah terlaksana dengan baik dan berhasil mencapai tujuannya untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih hidup, bermakna, dan efektif di SD Negeri 2 Bokat.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Penelitian Berdasarkan Indikator Implementasi

Indikator Implementasi	Strategi Guru	Respons dan Persepsi Siswa
Penjelasan Materi	Menjelaskan konsep dasar Pancasila secara verbal terlebih dahulu, kemudian memberikan instruksi cara bermain teka-teki silang.	Siswa merasa terbantu karena mendapatkan pemahaman awal sebelum bermain, sehingga lebih mudah menghubungkan materi dengan permainan.
Penyusunan Media (TI)	Menggunakan platform daring (<i>puzzle.org</i>) untuk	Siswa merasa pembelajaran lebih modern dan menarik. Mereka

	membuat TTS, kemudian menampilkan melalui laptop dan infokus, serta menyediakan tautan digital.	antusias melihat tampilan digital dan menganggapnya lebih seru daripada buku teks.
Metode Distribusi	Menerapkan dua mode: individu (untuk evaluasi) dan kelompok (untuk kolaborasi dan diskusi).	Respons siswa terbagi; sebagian besar menyukai mode kelompok karena bisa berdiskusi dan lebih menyenangkan, sebagian kecil menyukai mode individu karena merasa lebih tertantang.
Pemberian Penghargaan	Memberikan pujian, nilai tambah, atau hadiah kecil kepada siswa/kelompok yang berhasil menyelesaikan TTS dengan baik.	Siswa merasa sangat senang, dihargai, dan lebih termotivasi. Penghargaan dianggap sebagai pendorong semangat untuk belajar lebih giat.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan

media crossword puzzle secara signifikan meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya partisipasi siswa dalam proses konstruksi pengetahuan. Ketika siswa dihadapkan pada format teka-teki yang menantang, mereka tidak lagi menjadi penerima informasi yang pasif. Sebaliknya, mereka didorong untuk berpikir kritis, menganalisis petunjuk, dan mengingat kembali konsep yang telah dipelajari. Hal ini mengonfirmasi pernyataan Khakimova et al. (2022) bahwa metode belajar yang melibatkan partisipasi aktif akan menciptakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal. Fenomena di SD Negeri 2 Bokat, di mana suasana kelas berubah menjadi lebih hidup dan kolaboratif, membuktikan bahwa gamifikasi melalui crossword puzzle mampu mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran yang sering dianggap teoretis dan membosankan menjadi sebuah aktivitas yang menarik dan bermakna.

Keberhasilan implementasi media ini juga sangat bergantung pada kompetensi pedagogis guru dalam merancang dan mengintegrasikan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru tidak sekadar menggunakan aplikasi pembuat teka-teki, tetapi juga melakukan pertimbangan didaktis yang matang, seperti pemilihan tema yang relevan, penyesuaian tingkat kesulitan, dan perancangan kata pemandu yang efektif. Ini sejalan dengan penelitian oleh Bastomi et al. (2024); Naik and Purohit (2023) yang menyatakan bahwa media crossword puzzle dapat membantu siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan membuat pembelajaran lebih mudah diingat. Kemampuan guru di SD Negeri 2 Bokat dalam memanfaatkan TI untuk menciptakan media yang relevan, serta kemampuannya untuk beradaptasi (misalnya dengan beralih ke media cetak saat jaringan internet bermasalah), menunjukkan bahwa teknologi hanyalah alat. Faktor penentu keberhasilan tetap terletak pada bagaimana guru merancang pengalaman belajar yang utuh. Hal ini memperkuat temuan Nofriza and Zen (2024); Ramadhania and Adnan

(2022) yang menyimpulkan bahwa E-Crossword Puzzle layak dijadikan media pembelajaran, di mana kelayakan tersebut tidak hanya ditentukan oleh teknologinya, tetapi juga oleh desain instruksional yang melingkupinya.

Temuan mengenai variasi preferensi siswa terhadap metode kerja individu dan kelompok memberikan wawasan penting tentang keberagaman gaya belajar. Sebagian siswa yang menyukai kerja kelompok menunjukkan kebutuhan akan interaksi sosial dan pembelajaran kolaboratif (peer learning), di mana mereka dapat saling bertukar ide dan memvalidasi pemahaman. Pendekatan ini mendukung teori belajar sosiokultural Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dalam perkembangan kognitif (Luong, 2022). Di sisi lain, preferensi beberapa siswa untuk bekerja secara individu menyoroti pentingnya ruang untuk refleksi personal dan pengembangan kemandirian. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh RAHMAWATI (2023) yang menyebutkan bahwa teka-teki silang dapat memunculkan sifat kompetitif yang sehat, yang seringkali lebih terasah saat bekerja

secara individu. Oleh karena itu, strategi guru yang menggabungkan kedua pendekatan—individu untuk evaluasi dan kelompok untuk kolaborasi—merupakan praktik terbaik yang dapat mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih komprehensif.

Aspek motivasi yang ditimbulkan melalui pemberian penghargaan terbukti menjadi pendorong yang kuat dalam proses pembelajaran ini. Praktik yang dilakukan guru di SD Negeri 2 Bokat selaras dengan prinsip penguatan positif (positive reinforcement) dalam teori behaviorisme, di mana perilaku yang diinginkan (partisipasi aktif dan penyelesaian tugas) diperkuat dengan adanya stimulus yang menyenangkan (penghargaan). Hasil wawancara yang menunjukkan siswa merasa senang dan termotivasi setelah menerima penghargaan mengonfirmasi penelitian oleh Nadhifa et al. (2024) yang menyatakan bahwa penghargaan dari guru memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Lebih dari itu, penghargaan dalam konteks ini tidak hanya berfungsi sebagai imbalan ekstrinsik,

tetapi juga membangun kepercayaan diri dan persepsi positif siswa terhadap proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa elemen sederhana seperti pengakuan dan apresiasi dapat menjadi katalisator yang kuat untuk menciptakan budaya kelas yang positif dan mendorong siswa untuk terus terlibat secara aktif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* pada muatan Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 2 Bokat telah terlaksana secara efektif melalui lima indikator utama: penjelasan materi yang komprehensif, penyusunan teka-teki dengan bantuan perangkat TI, perancangan kata pemandu yang jelas, metode distribusi tugas secara individu maupun kelompok, serta pemberian penghargaan sebagai pendorong motivasi. Implementasi media ini berhasil menjawab tujuan penelitian dengan menunjukkan bahwa penggunaannya mampu mentransformasi suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan, sehingga secara signifikan

meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Sebagai saran perbaikan, guru disarankan untuk terus berinovasi dengan mengembangkan variasi media pembelajaran interaktif lainnya untuk menjaga dinamika belajar, sementara pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas pendukung, terutama akses jaringan internet, untuk memaksimalkan pemanfaatan media digital. Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar dilakukan penelitian kuantitatif untuk mengukur secara statistik pengaruh media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa atau mengkaji penerapannya pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda untuk memperluas relevansi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, R., & Fadilah, N. R. (2023). Implementation of Pancasila Values in Students in Everyday Life. *The Easta Journal Law and Human Rights*, 1(02), 51–57. <https://doi.org/10.58812/eslhr.v1i02>.55
- Bastomi, M. L. R., Pratiwi, W., Zuniati, M., & Irhamudin, I. (2024). Developing Learning Media Of

- Crossword Puzzle To Improve Students' Vocabulary. *International Journal of Research on English Teaching and Applied Linguistics*, 5(2), 61–70. <https://doi.org/10.30863/ijretal.v5i2.6227>
- Bheke, E., Pritem, S., & Pujarih, S. (2021). The Effect of Application of Crossword Puzzle Learning Strategy on Student Learning Outcomes. *Journal La Edusci*, 2(3), 10–15. <https://doi.org/10.37899/journallaedusci.v2i3.398>
- Ismail, E. A., & Groccia, J. E. (2022). Students engaged in learning. *New Directions for Teaching and Learning*, 2022(170), 31–38. <https://doi.org/10.1002/tl.20505>
- Kasiono, Rama, B., & Rasyid, M. R. (2023). Nuansa Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas: Peran dan Tujuan Pendidikan Nasional. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 91–101. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.133>
- Khakimova, L., Lapasova, M., & Lapasova, Z. (2022). The use of innovative learning methods in high educational establishments as a stage of implementation of improving the quality of the educational process. *Общество и инновации*, 3(1/S), 121–125. <https://doi.org/10.47689/2181-1415-vol3-iss1/s-pp121-125>
- Khozin, W., & Taufik, O. A. (2021). Gaps Identification Of Inclusive Education: Evaluative Study At Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Sidomulyo, Kebumen. *Edukasi : Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 19(1), 40–50. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v19i1.884>
- Luong, P. A. (2022). Applying the Concepts of “Community” and “Social Interaction” from Vygotsky’s Sociocultural Theory of Cognitive Development in Math Teaching to Develop Learner’s Math Communication Competencies. *Vietnam Journal of Education*, 6(3), 209–215. <https://doi.org/10.52296/vje.2022.243>
- Mabrurroh, U. (2021). Re-exploration of Pancasila as An Improvement in The Quality of Moral Education for The Indonesian Nation. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference*
-

- Series, 4(4), 253.
<https://doi.org/10.20961/shes.v4i4.50618>
- Nadhifa, I., Yulianti, F., & Tulaila, F. (2024). The Effectiveness of Giving Rewards in Increasing Students' Learning Motivation. In *Trend : International Journal of Trends in Global Psychological Science and Education*, 1(4), 92–98.
<https://doi.org/10.62260/intrend.v1i4.279>
- Naik, S. T., & Purohit, J. A. (2023). Effectiveness of e-Crossword Puzzle tool in the Multidisciplinary course for the undergraduate students.
<https://doi.org/10.1145/3627217.3627226>
- Nofriza, Y., & Zen, Z. (2024). Analysis Validation and Practicality of Crossword Puzzle Learning Media in Science Subjects for Class VII in Junior High Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 2891–2897.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7489>
- Nurhayati, Jamaris, & Marsidin, S. (2022). Strengthening Pancasila Student Profiles In Independent Learning Curriculum In Elementary School. *International Journal of Humanities Education and Social Sciences (IJHESS)*, 1(6).
<https://doi.org/10.55227/ijhess.v1i6.183>
- Pardede, L., Sihotang, W., Simbolon, F., Togatorop, Y., Simanjuntak, Y., Harianja, S., & Simanjuntak, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Belajar Sambil Bermain Development Of Learning Media Based On Learning While Playing. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 1(3), 167–170.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v1i3.42>
- Pradana, K. P., Cahyono, H., & Suhartanti, N. (2023). Upaya Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila Melalui Media Waterfall Card Peserta Didik Kelas 5 Sdn Punten 1 Batu. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2391–2401.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8359>
- Rahmawati, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Materi Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah. *Teacher: Jurnal Inovasi*
-

- Karya Ilmiah Guru, 2(4), 385–392.
<https://doi.org/10.51878/teacher.v2i4.1920>
- 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>
- Riyanti, R. F., Rahmawati, F. P., Widyastuti, A. D., & Hasna, L. (2023). Understanding the Values of Pancasila and the Kebhinekaan Tunggal Ika Diversity in the Middle of the Diversity of Students. *Jurnal VARIDIKA*, 35(2), 94–109. <https://doi.org/10.23917/varidika.v1i2.23209>
- Sulaksono, T. P., Komalasari, K., Bestari, P., & Fitriaasri, S. (2024). Education For Young Citizens To Strengthen Citizen Character. *Proceedings of International Conference on Education*, 2(1), 614–618. <https://doi.org/10.32672/pice.v2i1.1425>
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.36418/jist.v4i1.564>
- Susanti, Y. (2024). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran PAI. *Maslahah: Journal of Islamic Studies*, 3(2), 39–52. <https://jurnalsains.id/index.php/maslahah/article/view/166>
- Wulandari, S., & Fitra Raharja, H. (2022). Inculcating Pancasila Values Through Pop Up Storybook Thematic Learning Strategies in Grade 2 SDN Sidokerto 2. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(2), 11–16. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i2.1818>
- Zega, Y., & Tangkin, W. P. (2023). Implementation Of Learning-Based Game Method To Improve Elementary Students' Learning Activeness. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 473–473. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v12i2.9727>