

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS X SMA IT AL-FITYAH PEKANBARU

Marsa Adellia Br Siahaan¹, Sri Erlinda², Haryono³

¹²³Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

1marsa.adellia3248@student.unri.ac.id, 2sri.erlinda@lecturer.unri.ac.id,

3haryono@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

Learning outcomes are a key indicator of learning effectiveness. Observations at SMA IT Al-Fityah Pekanbaru revealed that students' learning outcomes in Pancasila Education remained relatively low, as approximately 70% of students had only just reached the Minimum Competency Criteria (KKM), due to conventional lecture- and worksheet-based teaching that created a monotonous, low-engagement atmosphere. This study aimed to examine the effect of Crossword Puzzle learning media on students' learning outcomes in Pancasila Education. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design, involving 23 students from class XA as the experimental group and 23 students from class XB as the control group. Data were collected through a cognitive test of 30 valid multiple-choice questions with a Cronbach's Alpha reliability of 0.954, analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, an independent sample t-test, and N-Gain analysis with SPSS version 25. Results showed the experimental class achieved a posttest mean of 86.00, versus 77.05 in the control class. The independent sample t-test yielded a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating the alternative hypothesis was accepted. The N-Gain analysis revealed scores of 51.61% (moderate) for the experimental class and 35.17% (moderate) for the control class, a 15.36% difference showing Crossword Puzzle media was more effective. It is concluded that Crossword Puzzle media has a significant, positive effect on improving learning outcomes in Pancasila Education at SMA IT Al-Fityah Pekanbaru.

Keywords: Crossword Puzzle, learning outcomes, Pancasila Education.

ABSTRAK

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan pembelajaran. Observasi di SMA IT Al-Fityah Pekanbaru menunjukkan hasil belajar siswa pada Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah, dengan sekitar 70% siswa baru mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), diduga karena dominasi metode konvensional seperti ceramah dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang menyebabkan suasana belajar monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas X SMA IT Al-Fityah Pekanbaru. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experimental design) menggunakan desain pretest-posttest control

group design, melibatkan 23 siswa kelas XA sebagai kelas eksperimen dan 23 siswa kelas XB sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes kognitif berupa 30 soal pilihan ganda valid dengan reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,954, dianalisis melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, independent sample t-test, dan uji N-Gain dengan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 86,00, sedangkan kelas kontrol sebesar 77,05. Independent sample t-test memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Uji N-Gain menunjukkan persentase 51,61% pada kelas eksperimen (kategori sedang) dan 35,17% pada kelas kontrol (kategori sedang), dengan selisih 15,36% yang menunjukkan kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh signifikan dan positif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas X SMA IT Al-Fityah Pekanbaru.

Kata Kunci: *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan sebuah negara, karena pendidikan merupakan cerminan dari tinggi rendahnya kualitas suatu negara. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Kemendikbud, 2003). Berbicara mengenai dunia pendidikan, maka tidak terlepas dari proses pembelajaran, di mana siswa dituntut untuk lebih aktif, terampil, dan kreatif

dalam memahami serta mengaplikasikan materi pembelajaran.

Dalam pendidikan abad ke-21, media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, baik sebagai sarana penyampai pesan maupun sebagai komponen strategis dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual (Arsyad, 2021). Media pembelajaran sangat dibutuhkan khususnya pada mata pelajaran yang cenderung teoretis seperti Pendidikan Pancasila, karena mata pelajaran ini menuntut siswa memiliki pemahaman kognitif yang baik mengenai norma, hukum, dan prinsip-prinsip bernegara. Namun demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap kurang menarik oleh

peserta didik karena metode pengajaran yang masih konvensional, seperti ceramah dan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan berdampak pada rendahnya minat serta hasil belajar kognitif siswa (Suryani, 2020).

Hasil belajar kognitif merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Jihad dan Haris (2020, hlm. 74), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar dan menjadi acuan dalam evaluasi pembelajaran. Westley (2011, hlm. 75) melalui taksonomi Bloom mengklasifikasi ranah kognitif menjadi enam tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan mencipta. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, kemampuan kognitif ini penting untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, sistem demokrasi, dan hukum yang berlaku di Indonesia. Standarisasi keberhasilan menurut Kemendikbud (2013, hlm. 131) adalah siswa mencapai nilai minimal 75, dan ketuntasan klasikal dinyatakan tercapai apabila

sekurang-kurangnya 75% siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (Panjaitan et al., 2021, hlm. 2185).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA IT Al-Fityah Pekanbaru, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan modul pegangan guru, sehingga partisipasi aktif siswa dalam diskusi maupun kegiatan kelas masih rendah. Standar ketuntasan belajar menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan nilai minimal 75 (Kemendikbud, 2013), sedangkan hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sekitar 70% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang berarti ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai karena idealnya minimal 75% peserta didik harus mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan (Panjaitan et al., 2021). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Salah satu solusi inovatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *Crossword*

Puzzle (teka-teki silang) melalui website *Puzzle Maker*. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga merangsang kemampuan berpikir kritis dan logis peserta didik, serta membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menarik (Sari & Setiawan, 2018).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas X SMA IT Al-Fityah Pekanbaru. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang Pendidikan Pancasila. Secara praktis, temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran digital yang inovatif, membantu peserta didik meningkatkan kreativitas dan hasil belajarnya, serta menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi sekolah dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, yaitu *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) dengan pendekatan *control group pretest-posttest design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2023). Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle*, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan pembelajaran konvensional. Kedua kelas diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan untuk melihat perbedaan hasil belajar yang diperoleh.

Sampel penelitian terdiri atas dua kelas. Penentuan sample dilakukan melalui teknik random sampling. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 46 orang, terbagi atas kelas X A dan X B, setelah seluruh kelas pada populasi dinyatakan homogen, sehingga diperoleh kelas X A sebagai kelas eksperimen dan kelas X B sebagai kelas kontrol, dengan 23 siswa pada masing-masing kelas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X SMA IT Al-Fityah Pekanbaru. Proses pembelajaran berlangsung selama dua kali pertemuan dengan materi Tata Urutan Peraturan Perundang-undangan di Indonesia. Pada kelompok eksperimen, kegiatan pembelajaran memanfaatkan media *Crossword Puzzle* berbasis website *Puzzle Maker* sebagai sarana penyampaian materi, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran melalui metode ceramah dan diskusi konvensional.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, penerapan media *Crossword Puzzle* menunjukkan pelaksanaan yang sangat sempurna, dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen

No	Aspek yang Diamati	Skor	Klasifikasi
1.	Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdoa bersama siswa.	5	Sangat Sempurna
2.	Guru melakukan presensi/mengecek kehadiran siswa.	5	Sangat Sempurna
3.	Guru menyampaikan	5	Sangat Sempurna

	tujuan pembelajaran dengan jelas.		
4.	Guru menjelaskan materi Tata Urutan Peraturan Perundang-undangan di Indonesia.	5	Sangat Sempurna
5.	Guru menjelaskan petunjuk penggunaan media <i>Crossword Puzzle</i> .	5	Sangat Sempurna
6.	Guru meminta siswa menjawab pertanyaan yang tersedia di <i>Crossword Puzzle</i> .	5	Sangat Sempurna
7.	Guru membimbing siswa selama mengerjakan <i>Crossword Puzzle</i> Pendidikan Pancasila.	4	Sempurna
8.	Guru mengajak siswa berpartisipasi aktif dalam evaluasi pembahasan jawaban.	5	Sangat Sempurna
9.	Guru bersama siswa membuat kesimpulan materi.	5	Sangat Sempurna
10.	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	5	Sangat Sempurna
	Jumlah Skor	54	Sangat Sempurna

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran, secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* Pendidikan Pancasila berada

dalam kategori Sangat Sempurna. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan skor total sebesar 54 dari skor maksimal 55, mencerminkan bahwa hampir seluruh aspek kegiatan pembelajaran terlaksana secara optimal. Dari 10 aspek yang diamati, terdapat 9 aspek berkategori Sangat Sempurna dan 1 aspek berkategori Sempurna pada aspek bimbingan siswa selama mengerjakan *Crossword Puzzle*. Tingginya aktivitas guru mengindikasikan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang terarah dan kondusif.

Observasi aktivitas siswa juga dilakukan di kelas eksperimen untuk melihat apakah siswa mengikuti tahapan pembelajaran dengan baik. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

N o	Aspek yang Diamati	Skor Melakukannya	Skor Tidak Melakukannya
1.	Siswa menjawab salam dan	20	0

	berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran.		
2.	Siswa memperhatikan dan merespons absensi dari guru.	20	0
3.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	20	0
4.	Siswa memperhatikan penjelasan guru.	20	0
5.	Siswa memahami petunjuk pengerjaan <i>Crossword Puzzle</i> yang dijelaskan guru.	20	0
6.	Siswa mengerjakan <i>Crossword Puzzle</i> Pendidikan Pancasila secara aktif dan mandiri.	20	0
7.	Siswa mengikuti arahan guru selama mengerjakan <i>Crossword Puzzle</i> dengan aktif.	20	0
8.	Siswa aktif	20	0

	dalam evaluasi pembahasan jawaban <i>Crossword Puzzle</i> bersama guru.		
9.	Siswa bersama guru menyimpulkan materi.	20	0
10.	Siswa mengikuti kegiatan penutup (doa dan salam) dengan tertib.	20	0
	Jumlah Skor	200	0
		Sangat Tinggi	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada kelas eksperimen yang dilakukan terhadap 20 siswa (dari total 23 siswa; 3 siswa tidak hadir) dengan 10 aspek yang diamati menggunakan skala Guttman, diperoleh total skor aktivitas siswa sebesar 200 dari skor interval maksimal 230 dengan kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam memperhatikan penjelasan guru, memahami petunjuk pengerjaan, mengerjakan *Crossword Puzzle* secara mandiri, serta mengerjakan tugas yang diberikan. Tingginya aktivitas siswa

mengindikasikan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 3 Statistik Deskriptif Hasil Belajar kelas eksperimen

Sumber: Olahan Data SPSS (2025)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	20	53	83	71.70	8.755
Posttest Eksperimen	20	73	100	86.00	7.894
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 71,70 dan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 86,00. Kenaikan yang terjadi pada kelas eksperimen sebesar 14,30 poin lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat 12,45 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* memberikan kontribusi yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 4 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	20	43	86	64.60	12.072
Posttest Kontrol	20	63	89	77.05	6.549
Valid N (listwise)	20				

Sumber: Olahan Data SPSS (2025)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada kelas kontrol hanya menggunakan metode konvensional, rata-rata (mean) hasil belajar siswa sebelum pembelajaran (pretest) sebesar 64,60 dan meningkat menjadi 77,05 setelah pembelajaran (posttest). Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 12,45 poin. Selain itu, nilai minimum meningkat dari 43 menjadi 63 dan nilai maksimum meningkat dari 86 menjadi 89. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan pada kelas kontrol juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, peningkatan yang terjadi relatif lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *crossword puzzle*.

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena ukuran sampel < 50 . Seluruh data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil pengujian homogenitas menggunakan *Levene's Test*

menunjukkan nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,363, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa varians data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, sehingga analisis uji *t* dapat dilakukan.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) dan N-Gain

Kelompok	Sig.	Ket.	N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,000	H_a diterima	51,61 %	Sedang
Kontrol	0,000	H_a diterima	35,17 %	Sedang

Sumber: Olahan Data SPSS (2025)

Hasil pengujian menggunakan *Independent Sample t-test* menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA IT Al-Fityah Pekanbaru. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran mampu

meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain yang dikemukakan oleh Herlanti (2014, hlm. 70), diperoleh rata-rata nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 35,17% yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 51,61% juga berada pada kategori sedang ($30\% < G < 70\%$). Meskipun keduanya berada pada kategori yang sama, terdapat selisih sebesar 15,36% yang menunjukkan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki efektivitas yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penerapan *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Melalui kombinasi permainan kata dengan konten materi Pendidikan Pancasila, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Selama kegiatan

belajar berlangsung, siswa pada kelas eksperimen tampak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, memberikan perhatian yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan, serta berpartisipasi lebih aktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *Crossword Puzzle* mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Larasati et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi menggunakan media interaktif *crossword puzzle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila karena membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, hasil penelitian Kurniawati et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik dari 47% pada pra-siklus menjadi 86% pada siklus II. Oleh karena itu, *crossword puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Aktivitas guru selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* berada pada kategori Sangat Sempurna. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan skor observasi sebesar 54 dari skor maksimal 55. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa guru mampu melaksanakan pembelajaran secara efektif sesuai dengan perencanaan yang telah disusun.
- b. Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *Crossword Puzzle* berada pada kategori Sangat Tinggi dengan perolehan skor sebesar 200 dari skor interval maksimal 230, menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran.
- c. Hasil belajar Pendidikan Pancasila materi Tata Urutan Peraturan Perundang-undangan diindonesia menggunakan media *Crossword Puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa

kelas X SMA IT Al-Fityah Pekanbaru. Berdasarkan hasil analisis *Independent Sample t-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 77,05.

- d. Penggunaan media *Crossword Puzzle* memiliki tingkat efektivitas pada kategori sedang dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis N-Gain, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 51,61% (kategori sedang) dan kelas kontrol sebesar 35,17% (kategori sedang), dengan selisih 15,36% yang menunjukkan kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Al-Azizy, A. S. (2010). Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya. Yogyakarta: Diva Press.
- Arsyad, A. (2021). Media Pembelajaran. Rajawali Pers.
- Hamid, S. (2020). Media Pembelajaran dalam Perspektif Pendidikan Modern. Alfabeta.

- Herlanti, Y. (2014). Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Jihad, A., & Haris, A. (2020). Evaluasi Pembelajaran. Multi Presindo.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Westley, K. E. (2011). Teacher quality and student achievement. *Education Policy Analysis Archives*, 8(1), 1–215.
- Jurnal :*
- Jenita, E., Tanor, M. N., & Taulu, M. L. S. (2024). Jigsaw Type Cooperative Learning Model with Crossword Puzzle: Implementation and Influence on Biology Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 17728–17736.
- Kurniawati, N., Waluyati, S. A., & Saputra, A. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII dengan media pembelajaran crossword puzzle pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 10 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 5935–5942.
- Larasati, H. A., Hetilaniar, H., & Amiruddin, A. (2025). Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi menggunakan media interaktif crossword puzzle terhadap hasil belajar PPKN siswa. *Bangkiring Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan*, 1(1), 101–109.
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2180–2188.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran PKn melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10, 31–41.
- Yuni, R. (2021). Pengaruh strategi pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 6(1), 112–119.