

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*  
(TEKA TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI  
SMA NEGERI 1 TANJUNG RAJA**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Arcela Maharani**

**NIM: 06031382025060**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE*  
(TEKA TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
KELAS XI DI SMA NEGERI 1 TANJUNG RAJA**

### SKRIPSI

Oleh

**Arcela Maharani**

**NIM : 06031382025060**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Mengetahui**

**Koordinator Program Studi,**

**Pendidikan Ekonomi,**



**Dr. Dwi Hasmiyanti, S.Pd., M.Si**

**NIP 198405262009122007**

**Mengesahkan**

**Pembimbing**



**Drs. Iqbal Barlian, M.Pd**

**NIP 196004301986031003**

## HALAMAN TELAH SIDANG

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* (TEKA  
TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SMA NEGERI 1  
TANJUNG RAJA**

### SKRIPSI

Oleh

Arcela Maharani

NIM : 06031382025060

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah diujikan :

Hari : Rabu

Tanggal : 24 Juli 2024

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi



Dr. Dwi Hasmiyani, S.Pd., M.Si.  
NIP 198405262009122007

Mengesahkan,  
Pembimbing,



Drs. Ikbal Barlian, M.Pd.  
NIP 196004301986031003

## HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* (TEKA  
TEKI SILANG) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SMA NEGERI 1  
TANJUNG RAJA**

### SKRIPSI

Oleh  
**Arzela Maharani**  
NIM : 06031382075069  
Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Mengesahkan :

Mengesahkan,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Ekonomi

  
Dr. Dwi Hasddyant, S.Pd., M.Si  
NIP 198405262009122007

Mengesahkan,  
Pembimbing,

  
Drs. Ikbal Barlian, M.Pd.  
NIP 196004301986031063



iv

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arcela Maharani

NIM : 06031382025060

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri 1 Tanjung Raja**" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 24 Juni 2024

Peneliti,



Arcela Maharani

NIM 06031382025060

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah hirobbil alamin, puji syukur saya curahkan kepada Allah SWT karena rahmat dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Tidak lupa juga shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada orang-orang penting yang selalu ada dalam setiap langkah dan proses penulis. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yaitu Bapak Effendi dan Ibu Kartila yang telah membesarkan penulis hingga saat ini dengan penuh kasih sayang. Teruntuk ibu ku tercinta terima kasih telah berjuang dalam membiayai setiap langkahku dalam menggapai cita-cita. Terima kasih telah senantiasa memberikan dukungan yang luar biasa baik serta tidak berhenti untuk berdoa sehingga penulis bisa sampai pada tahap menyelesaikan pendidikan sarjana.
2. Ketiga saudara kandung, Revi Susanti, Survivalia, Nopriansyah. Terima kasih telah memberikan dukungan, doa, dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Teruntuk keponakan saya, Chelsea Putri Cailla. Terima kasih sudah menemani setiap langkah dalam proses skripsi ini, terima kasih karena selalu mengajak keliling Tanjung Raja dikala penulis penat dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Dosen pembimbing skripsi, Bapak Drs. H. Iqbal Barlian, M.Pd., sekaligus pembimbing akademik, terima kasih atas segala bimbingan, bantuan dan dedikasi yang telah diberikan selama menempuh pendidikan dan penyelesaian skripsi.
5. Kepada Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi dan seluruh dosen Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd., Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd., Bapak Drs. H. Iqbal Barlian, M.Pd., Ibu Dra Siti Fatimah, M.Si., Bapak Deskoni,

S.Pd., M.Pd., Bapak Firmansyah, S.Pd., M.Si., Ibu Edutivia Mardetini, S.Pd., M.Ak., Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd., Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd., Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd., Bapak Muhammad Akbar Budiman, S.Pd., M.Si. Terima kasih banyak karena telah memberikan ilmu, pengalaman serta mendidik penulis selama masa kuliah.

6. Ucapan terima kasih kepada teman-teman mahasiswa/i Pendidikan Ekonomi Angkatan 2020 yang telah berjuang bersama dari awal perkuliahan.
7. Ucapan terima kasih kepada sahabatku tercinta, Apria Sherly Andini, Uswatun Hasanah, Dita Lestari dan Putri Nabilah. Terima kasih atas waktu, dukungan, semangat, kebahagiaan, segala macam bentuk bantuan, serta saran dan masukan, penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.
8. Ucapan terima kasih kepada “Girls nguliah”, Intan Dea Jessica, Nurbaiti Lestari, Sera Maulidya dan Anggi Leisthari. Terima kasih atas dukungan, semangat dan kebahagiaan yang diberikan serta terima kasih sudah mau berteman dari awal sampai akhir perkuliahan.
9. Almamater kebanggaan dan kampus tercinta Universitas Sriwijaya.
10. Dan terakhir, kepada diri saya sendiri, Arcela Maharani. Terima kasih karena sudah memilih untuk tetap hidup menikmati kerasnya dunia. Terima kasih sudah memilih tetap berusaha meskipun luka selalu menghampiri di sepanjang jalan. Terima kasih sudah merayakan segala macam bentuk kurang dan lebihnya di dalam dirimu sendiri sampai titik ini. Meskipun merasa tidak adil dan putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih karena sudah menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba, terima kasih karena memutuskan untuk tidak menyerah dalam proses penyusunan skripsi ini. Meskipun sulit, kau telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Arcela Maharani, terima kasih sudah berusaha menjadi manusia baik versi mu sendiri, semoga bahagia selalu menghampirimu dan semoga awan hitam menjauh dari kehidupanmu.

Meskipun dunia terlalu jahat untukmu, berbahagialah, mari rayakan apapun kurang dan lebih dirimu. *Love your self* sell.

~ Motto ~

“Allah membuat yang tidak mungkin menjadi mungkin.”

(Qs. Maryam : 35)



## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri 1 Tanjung Raja” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. H. Iqbal Barlian, M.Pd., selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen validator yang telah memberikan arahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian. Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik untuk kesempurnaan skripsi ini. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap pembaca dan masyarakat pada umumnya.

Palembang, 24 Juni 2024  
Peneliti



Arcela Maharani  
NIM. 06031382025060

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN TELAH SIDANG.....</b>	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	vi
<b>PRAKATA.....</b>	ix
<b>DAFTAR ISI.....</b>	x
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	xv
<b>ABSTRAK.....</b>	xvi
<b>ABSTRACT.....</b>	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
<b>1.1 Latar Belakang Masalah.....</b>	1
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	4
<b>1.3 Tujuan Penelitian.....</b>	4
<b>1.4 Manfaat Penelitian.....</b>	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	6
<b>2.1 Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang).....</b>	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Pengertian Media <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang).....	8
2.1.4 Manfaat Media <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang).....	10
2.1.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang).....	11
2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang).....	13
2.1.6.2 Kekurangan media <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang).....	14
<b>2.2 Hasil Belajar.....</b>	15
2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	16
2.2.3 Indikator Hasil Belajar.....	18

2.3	Penelitian yang Relevan.....	18
2.4	Hipotesis Penelitian.....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>23</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	23
3.2	Variabel Penelitian.....	23
3.3	Definisi Operasional Variabel .....	23
3.3.1	Media <i>Crossword Puzzle</i> (Teka Teki Silang) .....	23
3.3.2	Hasil Belajar.....	24
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian.....	24
3.4.1	Populasi .....	24
3.4.2	Sampel.....	25
3.5	Desain Penelitian.....	25
3.6	Rancangan Penelitian .....	26
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.7.1	<i>Non Test</i> (Observasi).....	27
3.7.2	<i>Test</i> .....	27
3.8	Teknik Analisis Data.....	32
3.8.1	Analisis Data Observasi .....	32
3.8.2	Analisis Data Tes.....	32
3.9	Uji Prasyarat .....	34
3.9.1	Uji Normalitas .....	34
3.9.2	Uji Regresi Linear Sederhana.....	36
3.10	Uji Hipotesis.....	37
3.10.1	Korelasi <i>Pearson Product Moment</i> .....	37
3.10.2	Uji Koefisien Determinan .....	38
3.10.3	Uji-t.....	39
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>		<b>40</b>
4.1	Deskripsi Data .....	40
4.1.1	Data Pelaksanaan Penelitian .....	40
4.1.2	Analisis Data Hasil Observasi .....	41

4.1.3 Analisis Data Tes .....	43
<b>4.2 Uji Prasyarat .....</b>	<b>48</b>
4.2.1 Uji Normalitas .....	48
4.2.2 Uji Regresi Linear Sederhana.....	66
<b>4.3 Uji Hipotesis .....</b>	<b>72</b>
4.3.1 Uji Korelasi Pearson Product Moment .....	72
4.3.2 Uji Determinasi.....	72
4.3.3 Uji-t .....	73
<b>4.4 Pembahasan.....</b>	<b>73</b>
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>84</b>
<b>5.1 Simpulan.....</b>	<b>84</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>84</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>94</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi .....	24
Tabel 2 Sampel.....	25
Tabel 3 Desain Nonquivalent Control Group Design .....	26
Tabel 4 Taraf Signifikansi.....	29
Tabel 5 Hasil Uji Coba Validasi Soal Tes .....	29
Tabel 6 Taraf Signifikansi.....	31
Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes .....	31
Tabel 8 Kriteria Persentase Penilaian Observasi.....	32
Tabel 9 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain .....	34
Tabel 10 Tabel 10 Interpretasi Koefisien Korelasi .....	38
Tabel 11 Persentase Kriteria Hasil Observasi .....	43
Tabel 12 Uji Normalitas Sebaran Kolmogorov-Smirnov .....	44
Tabel 13 Uji Homogenitas Varian F-Test Two-Sample for Variances.....	45
Tabel 14 Uji rata-rata dua sampel independent t-test: Two-Sample Assuming Equal Variances .....	46
Tabel 15 Uji Kriteria Keefektifan N-Gain Score .....	48
Tabel 16 Tabel (1) Penolong Data Pretest .....	49
Tabel 17 Tabel (2) Penolong Data Pretest .....	50
Tabel 18 Daftar (1) Frekuensi Data Pretest.....	51
Tabel 19 Daftar (2) Frekuensi Data Pretest.....	52
Tabel 20 Tabel (1) Penolong Data Posttest.....	54
Tabel 21 Tabel (2) Penolong Data Posttest .....	54
Tabel 22 Daftar (1) Frekuensi Data Posttest .....	56
Tabel 23 Daftar (2) Frekuensi Data Posttest .....	57
Tabel 24 Tabel (1) Penolong Data Pretest .....	59
Tabel 25 Tabel (2) Penolong Data Pretest .....	59
Tabel 26 Daftar (1) Frekuensi Data Pretest.....	61
Tabel 27 Daftar (2) Frekuensi Data Pretest.....	61
Tabel 28 Tabel (1) Penolong Data Post Test.....	63
Tabel 29 Tabel (2) Penolong Data Post Test.....	63
Tabel 30 Daftar (1) Frekuensi Data Post test .....	65
Tabel 31 Daftar Frekuensi Data Post test.....	65
Tabel 32 Tabel Penolong Data .....	67
Tabel 33 Tabel Penolong JKE.....	69
Tabel 34 Tabel Penolong Anova Uji Linearitas Regresi.....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) .....	13
Gambar 2 Crossword Puzzle Pertemuan Ke-1 .....	75
Gambar 3 Crossword Puzzle Pertemuan Ke-2 .....	77
Gambar 4 Crossword Puzzle Pertemuan Ke-3 .....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi .....	95
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	96
Lampiran 3 Surat Tugas Validator.....	98
Lampiran 4 Surat Penelitian.....	100
Lampiran 5 Surat Selesai Penelitian .....	101
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Validasi Soal Tes.....	102
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Validasi Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) .....	106
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Modul Ajar .....	108
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes .....	110
Lampiran 10 Lembar Soal Test Hasil Belajar.....	113
Lampiran 11 Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	153
Lampiran 12 Lembar Observasi Penelitian.....	156
Lampiran 13 Modul Ajar.....	162
Lampiran 14 Media Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka Teki Silang .....	217
Lampiran 15 Uji Validasi Instrumen Soal Tes Hasil Belajar .....	221
Lampiran 16 Uji Reliabilitas Instrumen Soal Tes Hasil Belajar .....	225
Lampiran 17 Skor Pre Test dan Post Test Soal Test Hasil Belajar.....	229
Lampiran 18 Tabel Penolong Menghitung Statistik (Uji Regresi Linear Sederhana) .....	233
Lampiran 19 Tabel Penolong Variabel X dan Y untuk Mencari JKE (Uji Regresi Linear Sederhana) .....	243
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian .....	253
Lampiran 21 Kartu Bimbingan Skripsi .....	255
Lampiran 22 Lembar Plagiasi .....	256
Lampiran 23 Surat Keterangan Pengecekan Similarity .....	257
Lampiran 24 Surat Bebas Plagiat .....	258
Lampiran 25 Lembar Perbaikan Skripsi.....	261
Lampiran 26 Bukti Perbaikan Skripsi .....	263

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Tanjung Raja. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen metode *Nonquivalent Control Group Design* dimana desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Raja. Dengan sampel sebanyak 71 peserta didik yang diambil dengan teknik *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji korelasi *pearson product moment*, uji koefisien determinan, dan uji-t. Hasil penelitian diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $57,422 > 1,99$  berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil uji korelasi *pearson product moment* yaitu 1,0217 dimana hasil ini menunjukkan terdapat hubungan yang sangat kuat antar kedua variabel penelitian. Hasil uji koefisien determinan yaitu 1,0439% dengan arti bahwa media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) berpengaruh sebesar 1,0439% terhadap hasil belajar peserta didik. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Raja.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang), Hasil Belajar



## **ABSTRACT**

*The aims of this research is to prove the effect of the crossword puzzle learning media on student learning outcomes in economics subjects at SMA Negeri 1 Tanjung Raja. This research is a quantitative experimental research using the Nonquivalent Control Group Design method where this design is almost the same as pretest-posttest control. The population in this research is all class XI at SMA Negeri 1 Tanjung Raja. A sample of 71 students taken using the Purposive Sampling technique. The data collection techniques used in this research are observation and test. The data analysis techniques used in this research include the Pearson product moment correlation test, determinant coefficient test, determinant coefficient test, and t-test. The research results obtained  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $57.422 > 1.99$ , meaning  $H_a$  was accepted and  $H_o$  was rejected, Which means there is an influence of the Crossword Puzzle learning media on student learning outcomes. The results of the Pearson product moment correlation test are 1.0217, where this result shows that there is a very strong relationship between the two research variables. The determinant coefficient test result is 1.0439%, meaning that the Crossword Puzzle media has an effect of 1.0439% on student learning outcomes. It was concluded that there was an influence of the Crossword Puzzle learning media on student learning outcomes in class XI economics subjects at SMA Negeri 1 Tanjung Raja.*

**Keyword** : *Crossword Puzzle Learning Media, Student Learning Outcomes*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam pembelajaran, tidak semua peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal, beberapa bahkan mengalami penurunan. Faktor internal seperti sikap, waktu, melalaikan tugas, teknik belajar dirumah dan terlalu santai, dan faktor eksternal seperti lingkungan orang tua, keluarga, sekolah dan masyarakat dapat berkontribusi pada tingkat pembelajaran peserta didik menurun (Juniarti, Yohanes, & Riva'ie, 2015). Ketika peserta didik terus membuat kemajuan dan menjadi lebih baik dalam mengubah perilaku setelah proses pembelajaran, itu adalah tanda hasil belajar yang baik. Perubahan perilaku menunjukkan kemampuan baru. Misalnya, dari tidak mengetahui sesuatu menjadi mengetahui sesuatu atau dari tidak mampu melakukan berbagai keterampilan menjadi mampu melakukan berbagai keterampilan.

Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengubah dan meningkatkan kegiatan mengajar dengan memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien. Ini harus membuat proses pembelajaran menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat menikmatinya. Bagaimana tujuan pembelajaran tercapai sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.

Media berfungsi sebagai penghubung antara orang yang menerima dan sumber informasi. Media didefinisikan sebagai alat yang mengirimkan informasi antara sumber dan penerima. Robert dan Hanick (Sanjaya, 2013). Salah satu contoh media cetak berbasis *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang). Media adalah salah satu sumber belajar yang membuat pertanyaan dan jawaban yang terkait dengan materi pelajaran. Oleh karena itu, media ini dapat memfokuskan dan mendorong peserta

didik untuk belajar. Seorang guru harus menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui seberapa baik peserta didik mereka belajar.

Salah satu masalah dalam pembelajaran ekonomi adalah cara guru mengajarkan teori, menghafal, dan memberikan pekerjaan rumah yang terlalu monoton. Selain itu, metode pembelajaran yang mudah membuat peserta didik bosan adalah faktor lain yang mempengaruhi perkembangan hasil atau prestasi belajar peserta didik. Suatu proses pembelajaran yang menghasilkan hasil belajar yang buruk bagi peserta didik. Untuk mengatasi masalah ini, guru harus mampu memberikan informasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dan mampu membantu peserta didik ketika ada masalah atau kesulitan. Guru juga harus mampu menggunakan teknologi untuk membuat metode atau prosedur pengajaran yang menarik dan kreatif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 13 September 2023 dengan teknik wawancara pada salah satu guru mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Raja bahwasannya terdapat suatu permasalahan. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana, sehingga pelajaran sering menjadi membosankan, peserta didik menghadapi kesulitan untuk memahami materi, dan peserta didik kurang aktif. Tanda-tanda pembelajaran yang kurang efektif yaitu peserta didik yang tidak fokus dan tidak bergairah untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa media pembelajaran yang digunakan masih monoton, yang dapat berdampak signifikan pada hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya dapat menyampaikan materi dalam bentuk kata-kata dalam ceramah mereka, tetapi juga dapat membawa peserta didik untuk memahami konsep secara langsung sehingga pembelajaran tidak terlalu membosankan peserta didik harus diberikan media pembelajaran yang mengasah otak dan menyenangkan. Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) merupakan salah satu media

pembelajaran yang dapat membantu peserta didik meningkatkan perbendaharaan kata mereka, meningkatkan kemampuan mereka untuk menganalisa, dan meningkatkan kreativitas mereka (Irmayanti & Amalia, 2022). Penggunaan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) dapat membantu peserta didik mengetahui dan mengingat istilah tertentu yang telah mereka pelajari sebelumnya melalui petunjuk pada setiap nomornya. Sebagai bagian dari permainan ini, peserta didik harus menjawab pertanyaan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan membuatnya merasa tertantang sepanjang permainan (Marlina dkk, 2021). Sehingga dengan itu peneliti ingin menggunakan media cetak *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas, peneliti sudah melakukan observasi di SMA Negeri 1 Tanjung Raja dan didapatkan bahwa memang belum ada yang menggunakan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang).

Dengan penelitian terlebih dahulu oleh Widya Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh (2022) dengan judul “Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Aceh Besar”, dengan hasil penelitian penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran tematik memperoleh kriteria baik, dimana diperoleh dari keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen yaitu 85,83% dengan kategori baik dan keterlaksanaan pembelajaran pada kelas control diperoleh yaitu 87,50% kategori baik. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 23 orang sedangkan 14 orang siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dan hasil belajar siswa kelas control mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 20 orang sedangkan 17 orang siswa yang tidak mencapai KKM. Dan penelitian terlebih dahulu oleh Sarjon Lakoro, dkk Universitas Negeri Gorontalo (2020) dengan judul “Pengaruh Media Permainan TekaTeki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Marisa” dengan hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa yang

diajar menggunakan media permainan Teka Teki silang dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *power point*.

Berdasarkan latar belakang dan kenyataan yang ada bahwa media cetak *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) bersifat “memori” atau berulang, oleh karena itu peneliti berniat menggunakan media cetak *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) untuk meningkatkan ingatan peserta didik untuk materi yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mengisi bingkai jawaban pada puzzle yang telah tersedia di kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Raja mengingat belum ada peneliti yang menggunakan media cetak *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) sebelumnya di kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Raja, dengan itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Raja”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Raja?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuktikan pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Raja.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini ada dua yaitu, secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan rujukan dan bahan acuan bagi siapapun yang hendak mengangkat penelitian yang serupa dengan penelitian ini.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peneliti, dapat membuka wawasan akan pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) pada mata pelajaran ekonomi.
  - b. Bagi Sekolah, dapat menjadikan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) sebagai masukan dalam program peningkatan mutu pendidikan sekolah dan kinerja guru.
  - c. Bagi Pendidik, diharapkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) ini dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajran dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
  - d. Bagi Peserta Didik, dapat memperoleh informasi mengenai media pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka Teki Silang) dalam proses pembelajaran dan memudahkan dalam memahami mata pelajaran ekonomi.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.R, L. &. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2.
- Abdullah, K. J. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Adam, & Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal CBIS*, 79.
- Ainum, R. N. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Murid Dalam Penguasaan Kosa Kata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Anagowa Kecamatan Pallangga Kab Gowa*. Makassar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah.
- Alamsyah, B. E., Sunanto, A. R., & S. H. (2023). Pengaruh Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitungan Campuran Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal on Education*, 6204-6205.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan : Teori dan Praktik dalam Pendidikan*. Medan: CV Widya Puspita.
- Arkunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika Cipta.
- Bahrono, I., & N. K. (2017). Implementasi Strategi Group To Group Dan Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih (Penelitian Tindakan Kelas Di Pondok Modern Arrisalah). *Jurnal Pendidikan Islam*, 1-14.

- Dewi, N. G., Lulup, E. T., & Made, A. (2013). Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Lab Singaraja 1. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 1-10.
- Fitrianingtyas, A., & Radia, E. H. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Peserta Didik Kelas IV SDN Gedanganak 02. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 708-720.
- Gunawan, & Asnil, A. R. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hanafi, H. L., & Muzzakir. (2018). *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Iryani. (2013). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Model Think Talk Write Melalui Media Foto Pada Siswa Kelas VIII Di SMPN 5 Batang*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Janah, M. (2020). *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V di SDN Karang Tengah 10*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Januari, S. T., & Suprayitno. (2014). Penggunaan Media Games Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1882-1891.
- Juniarti, N. Y., & Riva'ie, W. (2015). Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMA . *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-11.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan, B. O., & Tatang, P. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 157.



- Lakoro, S. S., & Daud, Y. (2020). Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Marisa. *Jambura Geo Education Journal*, 38.
- Mardhatillah, & Henra, S. T. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Crossword Puzzle Terhadap Keterampilan Sosial Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan. *Jurnal Bina Gogik*, 84.
- Maryanti, S., & Dede, T. K. (2017). Implementasi Pemanfaatan Media Teka Teki Silang (TTS) Online Dalam Mata Kuliah Neurosains Untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhataul Athfal (RA). *Jurnal Pendidikan Anak*, 124.
- Mursila. (2017). Penerapan Metode Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 39.
- Mustofa, S. S., & M, H. A. (2017). Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Songgokerto 01 Batu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1499.
- Nurtanto, M., & Herminarto, S. (2015). Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, dan Afektif Siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 355.
- Pratama, K. A., & Dewa, A. K. (2019). *Merancang Penilaian Autentik*. Bali: CV Media Educations.
- Pujianingtias, D. (2019). Pengembangan Media Majamat Pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 257.
- Purdiasih, R. D. (2020). *Meta-Analysis Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V MI/SD*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwoko, B., & Siti, M. (2018). Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1-19.
- Putri, E. S. (2018). *Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik Kelas V SDN 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Riyana, A. E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dengan Aplikasi Hot Potatoes Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo*. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. KBM INDONESIA.
- Saifuddin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis Dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanaky, H. A. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2013). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sarina. (2022). *Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 035 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan*. Tembilahan Riau: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurasyidin.
- Saripudin, A. (2018). Teka Teki Bergambar Sebagai Upaya Menstimulasi Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Metabahasa*.
- Saryani, N. D. (2018). *Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- A.R, L. &. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2.
- Abdullah, K. J. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Adam, & Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal CBIS*, 79.
- Ainum, R. N. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Murid Dalam Penguasaan Kosa Kata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Anagowa Kecamatan Pallangga Kab Gowa*. Makassar: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah.
- Alamsyah, B. E., Sunanto, A. R., & S. H. (2023). Pengaruh Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitungan Campuran Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal on Education*, 6204-6205.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan : Teori dan Praktik dalam Pendidikan*. Medan: CV Widya Puspita.
- Arkunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika Cipta.
- Bahrono, I., & N. K. (2017). Implementasi Strategi Group To Group Dan Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih (Penelitian Tindakan Kelas Di Pondok Modern Arrisalah). *Jurnal Pendidikan Islam*, 1-14.
- Dewi, N. G., Lulup, E. T., & Made, A. (2013). Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Lab Singaraja 1. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 1-10.

- Fitrianingtyas, A., & Radia, E. H. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Peserta Didik Kelas IV SDN Gedanganak 02. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 708-720.
- Gunawan, & Asnil, A. R. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hanafi, H. L., & Muzzakir. (2018). *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Iryani. (2013). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Model Think Talk Write Melalui Media Foto Pada Siswa Kelas VIII Di SMPN 5 Batang*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Janah, M. (2020). *Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V di SDN Karang Tengah 10*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Januari, S. T., & Suprayitno. (2014). Penggunaan Media Games Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1882-1891.
- Juniarti, N. Y., & Riva'ie, W. (2015). Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMA . *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1-11.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan, B. O., & Tatang, P. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 157.
- Lakoro, S. S., & Daud, Y. (2020). Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Marisa. *Jambura Geo Education Journal*, 38.

- Mardhatillah, & Henra, S. T. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Crossword Puzzle Terhadap Keterampilan Sosial Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan. *Jurnal Bina Gogik*, 84.
- Maryanti, S., & Dede, T. K. (2017). Implementasi Pemanfaatan Media Teka Teki Silang (TTS) Online Dalam Mata Kuliah Neurosains Untuk Mahasiswa Calon Guru Raudhataul Athfal (RA). *Jurnal Pendidikan Anak*, 124.
- Mursila. (2017). Penerapan Metode Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 39.
- Mustofa, S. S., & M, H. A. (2017). Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Songgokerto 01 Batu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1499.
- Nurtanto, M., & Herminarto, S. (2015). Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, dan Afektif Siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 355.
- Pratama, K. A., & Dewa, A. K. (2019). *Merancang Penilaian Autentik*. Bali: CV Media Educations.
- Pujianingtias, D. (2019). Pengembangan Media Majamat Pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 257.
- Purdiasih, R. D. (2020). *Meta-Analisis Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V MI/SD*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Purwoko, B., & Siti, M. (2018). Permainan Teka-Teki Silang Terhadap Penguasaan Kosakata Peserta Didik Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1-19.
- Putri, E. S. (2018). *Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme Dengan Menggunakan Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik Kelas V SDN 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Riyana, A. E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dengan Aplikasi Hot Potatoes Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Muhammadiyah Wonosobo*. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. KBM INDONESIA.
- Saifuddin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis Dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanaky, H. A. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2013). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sarina. (2022). *Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 035 Tembilahan Hilir Kecamatan Tembilahan*. Tembilahan Riau: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurasyidin.
- Saripudin, A. (2018). Teka Teki Bergambar Sebagai Upaya Menstimulasi Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Metabahasa*.
- Saryani, N. D. (2018). *Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Setiawan, R. I., & Ulhaq, Z. (2019). Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya. *Jurnal PGSD*, 2539-2549.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, V. L. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 113.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103.
- Tampublon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1-11.
- Widya. (2022). *Pengaruh Media Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 3 Aceh Besar*. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Wirda, Y. D. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zaki, A., & Diyan, Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 812.