

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG (TTS) DALAM PLATFORM *BOOKWIDGETS* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP IT CENDIKIA TULANG BAWANG TAHUN AJARAN 2025/2026

Oleh

SINTIA DEWI PERDANA

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa yang dipicu oleh kurangnya variasi media pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang cenderung monoton berdampak pada kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi mata pelajaran IPS yang kompleks. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas dari penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam platform *BookWidgets* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP IT Cendikia Tulang Bawang tahun ajaran 2025/2026.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dengan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (VIII Rufaida), dan kelas kontrol (Al-Kindi). Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang mengukur hasil belajar kognitif siswa kelas VIII. Data di analisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji *N-Gain*, uji *paired sample t-test*, dan uji *Independent t-test* menggunakan SPSS 25.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen mengalami kenaikan skor rata-rata dari 78,26 menjadi 86,09, sementara kelas kontrol meningkat dari 68,70 menjadi 79,78. Uji *N-gain* memperoleh skor 0,337 dengan kategori sedang, dan uji *paired sample t-test* menunjukkan peningkatan signifikan pada masing-masing kelas. Namun pada hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, media teka-teki silang dalam platform *BookWidgets* terbukti tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif karena peningkatan hasil belajar yang terjadi pada kelas eksperimen setara dengan kelas kontrol, sehingga media TTS tidak terbukti lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Teka-Teki Silang, Platform BookWidgets, Hasil Belajar IPS.*

ABSTRACT

THE USE OF CROSSWORD PUZZLE LEARNING MEDIA ON THE BOOKWIDGETS PLATFORM AND ITS IMPACT ON GRADE VIII STUDENTS' COGNITIVE LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES AT SMP IT CENDIKIA TULANG BAWANG (ACADEMIC YEAR 2025/2026)

By

SINTIA DEWI PERDANA

This research is motivated by low student cognitive learning outcomes, a result of a lack of variety in classroom instructional media. Instruction that tends to be monotonous leads to limited active student engagement in comprehending complex Social Studies (IPS) material. To address this issue, this study aims to analyze the effectiveness of using crossword puzzle media on the BookWidgets platform regarding the cognitive learning outcomes of Grade VIII Social Studies students at SMP IT Cendikia Tulang Bawang during the 2025/2026 academic year. This study employs a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample consists of two classes: an experimental class (VIII Rufaida) and a control class (Al-Kindi). The research instrument used is a multiple-choice test designed to measure the cognitive learning outcomes of Grade VIII students. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, N-Gain tests, paired sample t-tests, and independent sample t-tests via SPSS 25. The results indicate an improvement in cognitive learning outcomes in both classes. The experimental class saw its average score rise from 78.26 to 86.09, while the control class improved from 68.70 to 79.78. The N-Gain test yielded a score of 0.337 (categorized as moderate), and paired sample t-tests showed significant improvement within each class. However, the independent sample t-test revealed no significant difference between the two classes. Consequently, the crossword puzzle media on the BookWidgets platform proved ineffective in enhancing cognitive learning outcomes; the improvement observed in the experimental class was comparable to that of the control class, indicating that the crossword puzzle media was not superior in boosting student learning outcomes.

Keywords: Crossword Puzzle Media, BookWidgets Platform, Social Studies Learning Outcomes.