

**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**

(Skripsi)

Oleh

SINTIA DEWI PERDANA

(2213033044)



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2026

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.

**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

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

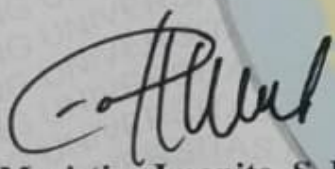
2026

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

Nama Mahasiswa : **Sintia Dewi Perdana**
Nomor Pokok Mahasiswa : **2213033044**
Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**
Program Studi : **Pendidikan Sejarah**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

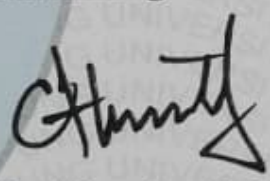


Pembimbing I


Myristica Imanita, S. Pd., M.Pd.
NIP. 199010062015042001

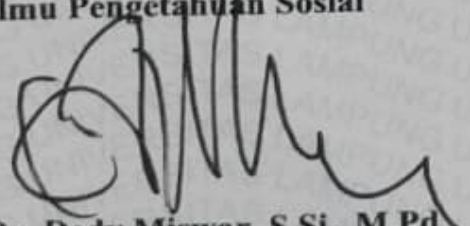
MENYETUJUI
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing II

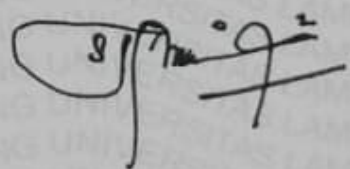

Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198506302023211005

2. Mengetahui,

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial**


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP. 197411082005011003

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**

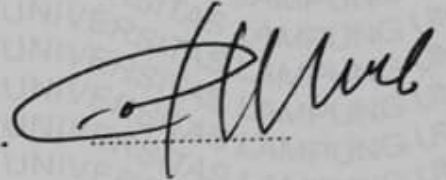

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197009132008122002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

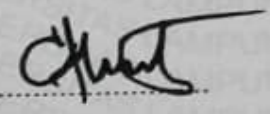
Ketua

: **Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris

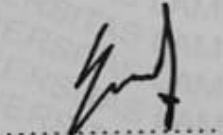
: **Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing

: **Dr. Ema Agustina, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: **Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **17 Juni 2026**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sintia Dewi Perdana
NPM : 2213033044
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : P.IPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Kampung Moris Jaya, Kecamatan Banjar Agung,
Kabupaten Tulang Bawang.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis, diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Juni 2026



Sintia Dewi Perdana

NPM. 2213033044

RIWAYAT HIDUP



Sintia Dewi Perdana lahir pada tanggal 02 Maret 2004 di Tulang Bawang. Putri pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Muryono dan Ibu Parwati. Bertempat tinggal di Kampung Moris Jaya, Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung. Riwayat Pendidikan penulis dari SD Negeri 2 DWT Jaya (2011-2017), melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Banjar Agung (2017-2019), kemudian melanjutkan sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Banjar Agung (2019-2022), dan pada tahun 2022 penulis melanjutkan Pendidikan Strata 1 di Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Semasa duduk di bangku perkuliahan, penulis aktif dalam organisasi Forum Komunikasi Mahasiswa Sejarah (FOKMA Sejarah) sebagai Wakil Sekretaris Bidang Dana dan Usaha. Pada semester III penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Jawa Tengah, D.I Yogyakarta, dan Bali. Penulis juga mengikuti Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada tahun 2024 di bidang Kewirausahaan yaitu Program Technopreneurship Mahasiswa (PROTEKSI UNILA), serta penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada semester VI di Desa Bina Bumi, Kecamatan Meraksa Aji, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTTO

*“Di balik setiap kesulitan pasti ada kemudahan, dan skripsi ini adalah buktinya.
Allah Swt berfirman: Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”*

(Q.S. Al-Insyirah: 5)

*“Tidak pantas bagi orang yang bodoh mendiamkan kebodohnya, dan tidak
pantas pula orang yang berilmu mendiamkan ilmunya.”*

(H.R. Ath- Thabrani)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim,

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya yang selalu menyertai dalam setiap langkah perjalananku.

Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, ku persembahkan sebuah karya ini sebagai tanda cinta dan sayangku kepada kedua orang tuaku Ayah Muryono dan Mamak Parwati

Terima kasih telah membesarkan dan mendidikku dengan penuh kasih sayang, pengorbanan, dan kesabaran. Terima kasih telah membimbing dan mendoakanku agar selalu mendapatkan kemudahan dan keberhasilan dalam setiap langkah perjalananku. Segala doa dan pengorbanan yang Ayah dan Mamak lakukan menjadi pondasi terkuat dan semangat terbesar dalam setiap langkah perjuanganku.

Untuk almameterku tercinta,

“UNIVERSITAS LAMPUNG”

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'aalamin,

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi yang berjudul “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” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

7. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
8. Ibu Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I skripsi penulis, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah.
9. Bapak Cheri Saputra, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah.
10. Ibu Dr. Ema Agustina, M.Pd. selaku pembahas skripsi penulis, terima kasih Ibu atas segala saran, bimbingan, dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah.
11. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Terima kasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
12. Bapak Tukino, S.Si., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP IT Cendikia Tulang Bawang, terima kasih sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian. Terima kasih kepada Ibu Resti Yunita Handari, S.E. selaku guru Mata Pelajaran IPS yang telah memberikan arahan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di SMP IT Cendikia Tulang Bawang sampai selesai.
13. Cinta pertama dan panutanku Ayah Muryono, dan kepada pintu surgaku Mamak Parwati. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih sayang yang telah diberikan. Ayah dan Mamak memang tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun senantiasa mampu memberikan yang terbaik untukku, tak kenal lelah untuk mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan mamak selalu sehat dan hidup lebih lama dariku.

14. Adik kandungku tersayang, Cicilya Dewi Acnecia, dan Adam Rafiq Alfaeza. Terima kasih sudah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam setiap langkah perjuanganku. Meski sering menjadi musuh terbesarku dalam hal kecil sehari-hari. Namun dibalik itu semua, kalian adalah alasan untuk terus berjuang dan menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan dan semangat yang selalu hadir, bahkan dalam cara yang sederhana sekalipun. Kehadiran kalian membuat perjalanan ini lebih bermakna, lebih hangat, dan lebih berwarna.
15. Keluarga besarku dari Taslam Family dan Sarjono Family. Terima kasih atas dukungan, semangat, dan doa kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
16. Sahabat seperjuanganku, Aning Dwi Widiyanti, Aulia Putri Alaudi, dan Meilani Anjar Wati. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini dalam suka dan duka, sudah menjadi tempat berkeluh kesah penulis dan selalu mendukung penulis, kalian bukan hanya sekedar sahabat melainkan keluarga baru dalam diri penulis.
17. Teman-teman seperbimbingan PA, Ummul, Sifa, Angger, Cicil, Hanum, Shella, Hafiz, dan Hakiki. Terima kasih atas kebersamaannya selama perkuliahan.
18. Teman-temanku seperjuangan, Sania, Maimunah, Audhi, Imelia, dan teman-teman Pendidikan Sejarah angkatan 2022 terima kasih banyak atas semua dukungan dan motivasi yang kalian berikan, semua hal yang sudah kita lalui sampai sejauh ini, semua kenangan manis dan kebersamaan yang tidak akan dilupakan oleh penulis selama perkuliahan di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
19. Kekasihku tersayang, Ryan Maulana. Terima kasih atas segala doa dan semangat yang tak henti diberikan saat aku hampir menyerah. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam hidupku. Harapanku kita bisa sukses bersama sesuai apa yang telah kita impikan.
20. Diriku sendiri, Sintia Dewi Perdana. Terima kasih karena telah menjadi sosok yang tidak mengenal kata menyerah meskipun harus jatuh bangun berkali-kali. Perjuangan ini telah membuktikan bahwa keraguan bukanlah

akhir dari segalanya, melainkan bagian dari proses untuk menjadi lebih tangguh. Segala lelah ini kini telah berubah menjadi sebuah kebanggaan yang berharga. *Keep your head up, because your courage is your greatest strength.*

Semoga hasil penelitian ini akan dapat berguna serta bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, Juni 2026

Sintia Dewi Perdana
NPM. 2213033044

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat.....	5
1.4.1 Secara Teoritis	5
1.4.2 Secara Praktis	5
1.5 Kerangka Berpikir	6
1.6 Paradigma Penelitian	7
1.7 Hipotesis	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.1.1 Media Pembelajaran	9
2.1.2 Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS)	12
2.1.3 Platform <i>BookWidgets</i>	15
2.1.4 Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	17
2.1.5 Mata Pelajaran IPS	18
2.2 Penelitian yang Relevan	19

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian	21
3.2 Metode Penelitian	21
3.3 Desain Penelitian	22
3.4 Populasi dan Sampel.....	24
3.4.1 Populasi	24
3.4.2 Sampel	24
3.4.3 Teknik Sampling	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	27
3.5.1 Wawancara	27
3.5.2 Observasi.....	28
3.5.3 Tes (Soal)	29
3.5.4 Uji Pra-Syarat Penelitian	32
3.6 Teknik Analisis Data	34

3.6.1 Analisis Uji Pra-Syarat	34
3.6.2 Analisis Uji Hipotesis	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	37
4.1.1 Sejarah SMP IT Cendikia Tulang Bawang	37
4.1.2 Visi, Misi, dan Tujuan SMP IT Cendikia Tulang Bawang	38
4.1.3 Tenaga Pendidik dan Kependidikan	39
4.1.4 Sarana dan Prasarana Sekolah	40
4.2 Gambaran Umum Penelitian	42
4.2.1 Pelaksanaan Penelitian	43
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Belajar	53
4.2.3 <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	55
4.3 Hasil Analisis Data	58
4.3.1 Uji Pra-Syarat Analisis Data.....	58
4.4 Pembahasan	64

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA.....70

LAMPIRAN.....75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII.....	3
Tabel 3.1 <i>Quasi Experimental Research</i>	23
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas VIII SMP IT Cendikia Tulang Bawang	24
Tabel 3.3 Daftar Jumlah Sampel	27
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Hasil Belajar Kognitif Siswa	30
Tabel 3.5 Rekapitulasi Uji Validitas	32
Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas	33
Tabel 4.1 Pendidik dan Tenaga Pendidik SMP IT Cendikia Tulang Bawang	39
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana SMP IT Cendikia Tulang Bawang	41
Tabel 4.3 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	44
Tabel 4.4 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	47
Tabel 4.5 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	49
Tabel 4.6 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	52
Tabel 4.7 Deskripsi Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII	53
Tabel 4.8 Kriteria Interpretasi <i>N-Gain</i>	55
Tabel 4.9 Hasil <i>N-Gain</i> Kelompok Kontrol.....	55
Tabel 4.10 Hasil <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen	56
Tabel 4.11 Uji Normalitas	58
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas	60
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i>	62
Tabel 4.14 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i>	63

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia untuk ikut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons. Proses pembelajaran aktivitasnya dalam bentuk interaksi pembelajaran dalam suasana interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, yaitu interaksi yang telah direncanakan untuk suatu tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada satuan pelajaran (Masdul, 2018). Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif untuk membuat peserta didik belajar secara aktif dan mampu mengubah perilaku melalui pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peran yang sangat penting. Sehebat apapun teknologi, peran guru tetap diperlukan. Hal ini berarti adanya teknologi tetap tidak mungkin bisa untuk menggantikan peran guru. Guru diperlukan untuk membantu peserta didik agar mampu melakukan adaptasi terhadap berbagai tantangan kehidupan yang berkembang dalam dirinya. Guru hadir untuk mengajarkan peserta didik, yaitu mengkondisikan agar belajar aktif sehingga potensi dirinya dapat berkembang dengan optimal (Sutikno, 2021). Dalam hal ini, guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengkondisikan lingkungan belajar yang mendukung agar peserta didik dapat belajar secara aktif. Dalam konteks ini, pembelajaran aktif menjadi kunci untuk mengoptimalkan potensi diri peserta didik.

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang menekankan pada interaksi siswa dengan materi pelajaran dengan siswa lainnya. Hal ini berarti bahwa pembelajaran aktif melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa berperan aktif dalam mengkonstruksi pemahaman, berpikir kritis, berdiskusi, berkolaborasi, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata. Pembelajaran aktif juga mendorong siswa untuk menjadi subjek aktif dalam pembelajaran, bukan hanya

sebagai penerima pasif informasi (Kasi, 2022). Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan sosial yang sangat penting di era globalisasi saat ini.

Suasana belajar yang aktif, dibutuhkan strategi dan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan supaya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah dapat tercapai (Nurrita, 2022). Guru yang kreatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti teka teki silang, guru dapat meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa.

TTS merupakan media pembelajaran yang mampu merangsang berpikir kritis, memperkuat pengingatan konsep, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. TTS online merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis *e-learning* dengan permainan bahasa yang diisi ke dalam kotak-kotak yang telah disediakan baik secara vertikal maupun horizontal yang disajikan dalam bentuk online (Sababalat et al., 2021). Permainan teka-teki silang dalam platform *BookWidgets* ini dikembangkan dengan pertanyaan yang berisi tentang pembelajaran IPS. Media pembelajaran teka-teki silang jika dikombinasikan dengan platform digital seperti *BookWidgets*, media ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memungkinkan guru memantau kemajuan belajar siswa secara *real-time*.

Lahirnya perkembangan dan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi sekaligus mengatasi masalah-masalah proses pembelajaran seperti proses pembelajaran yang bersifat pasif karena tidak ada interaksi pembelajaran yang efektif (Sumargono et al., 2019). Perkembangan teknologi saat ini memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, di mana pendidikan memuat informasi-informasi mengenai berbagai pengetahuan yang diperlukan bagi informan khususnya bagi peserta didik (Arif et al., 2022). Sesuai

informasi yang peneliti dapatkan dari Ibu Resti selaku guru IPS SMP IT Cendikia, di SMP IT Cendikia Tulang Bawang pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi sudah mulai diterapkan seperti penggunaan *PowerPoint* (PPT). Kehadiran media interaktif ini terbukti mampu menarik perhatian siswa karena dibandingkan dengan metode ceramah konvensional, siswa merasa lebih terlibat dan tidak cepat bosan.

Namun demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran masih terdapat sejumlah kendala. Salah satunya kebutuhan variasi media pembelajaran interaktif. Meskipun siswa sudah antusias dengan media interaktif yang digunakan oleh guru seperti PPT, masih diperlukan inovasi media lain. Oleh karena itu, pemanfaatan media baru seperti teka-teki silang (TTS) melalui platform *BookWidgets* menjadi alternatif yang dianggap relevan, aman, dan sesuai dengan kondisi sekolah. Media ini tidak hanya menambah variasi pembelajaran, tetapi juga memadukan unsur permainan yang dapat meningkatkan motivasi sekaligus pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, siswa sangat antusias dengan inovasi baru dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan bermakna.

Tabel 1.1 Daftar Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII

Kelas				Rata-Rata	KKM
Al-Mu'tasim Billah	Al-Kindi	Rufaida	Az- Zahrawi		
48	68	75	70	65	70

Sumber: Olah Data Peneliti

Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terhadap materi IPS mencapai nilai 65 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 70. Jika mengacu pada kriteria interpretasi nilai menurut Sugiyono (2019),

capaian hasil belajar siswa berada pada kriteria tingkat menengah. Artinya, secara umum siswa sudah mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru. Namun demikian, hasil ini sekaligus menunjukkan bahwa masih terdapat ruang kosong untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa agar mencapai di kriteria tingkat tertinggi. Meskipun capaian 65 sudah berada di tingkat menengah, hal tersebut belum cukup untuk menjamin keterlibatan penuh siswa dalam proses belajar. Beberapa siswa masih berpotensi mengalami kebosanan, kurang fokus, atau kesulitan dalam mengingat kembali konsep-konsep yang telah dipelajari apabila proses pembelajaran hanya dilakukan dengan metode konvensional.

Untuk menjawab tantangan tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran teka-teki silang berbasis platform *BookWidgets*. Media ini dipilih karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang bagi siswa. TTS tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga mendorong siswa untuk menghubungkan konsep, memahami makna, serta menguji kembali pengetahuan yang telah diperoleh. Melalui pendekatan ini, diharapkan hasil belajar kognitif siswa di SMP IT Cendikia Tulang Bawang yang semula berada pada kategori menengah dapat ditingkatkan menuju kategori yang lebih tinggi

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat efektivitas peningkatan 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?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini untuk menganalisis efektivitas peningkatan 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.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan dari penulisan ini yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran teka-teki silang berbasis teknologi yaitu dalam platform *BookWidgets*, dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII terhadap konsep-konsep IPS di SMP IT Cendikia Tulang Bawang.

1.4.2 Secara Praktis

a. Bagi Universitas Lampung

Membantu civitas lainnya untuk dijadikan bahan pengembangan pengetahuan, khususnya mengenai: 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.

b. Bagi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Memberikan sumbangan pengetahuan dan menganalisa terkait dengan 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.

c. Bagi Penulis

Menambah wawasan bagi penulis yaitu terkait dengan: 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.

d. Bagi Pembaca

Memperluas pengetahuan yaitu tentang: 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.

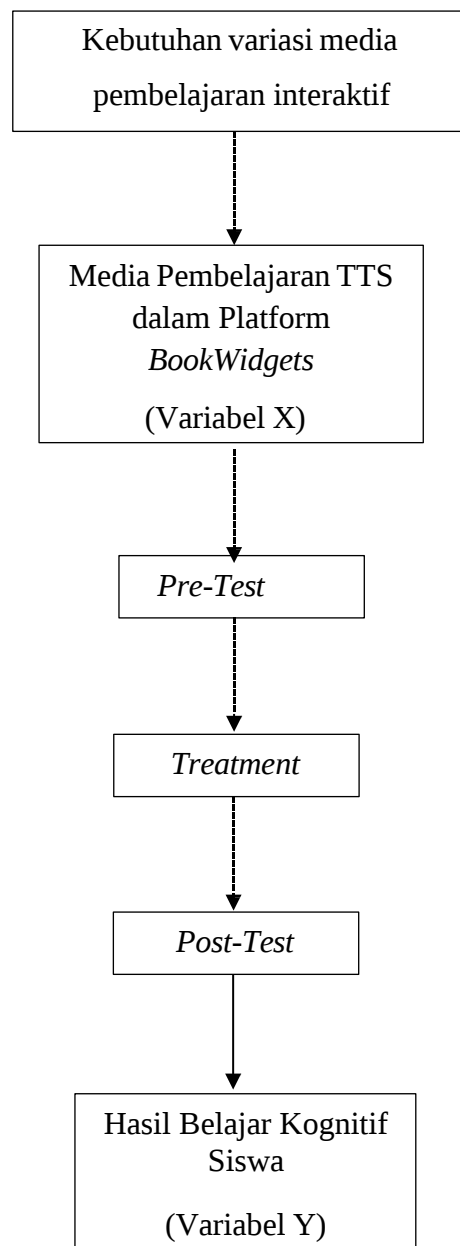
1.5 Kerangka Berpikir

Siswa kelas VIII SMP IT Cendikia Tulang Bawang sudah terbiasa menggunakan media interaktif seperti PPT dalam pembelajaran IPS. Kehadiran media tersebut terbukti menarik perhatian dan menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar. Meskipun demikian, pemanfaatan media interaktif tidak boleh berhenti pada penggunaan PPT saja. Hal ini karena siswa pada dasarnya selalu memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap hal-hal baru. Salah satu alternatif yang dipilih adalah media teka-teki silang (TTS) dalam platform *BookWidgets*. Media ini diharapkan tidak hanya menghadirkan variasi baru, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa terhadap materi IPS.

Hasil tes sebelumnya menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa berada pada nilai 65 dengan KKM yang diterapkan adalah 70. Menurut Sugiyono (2019), nilai 65 termasuk dalam kategori hasil belajar tingkat menengah. Namun, capaian ini masih dapat ditingkatkan menuju kategori tingkat tertinggi. Untuk membuktikan efektivitas media ini, penelitian dilakukan dengan membagi siswa menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dimana kelompok kontrol belajar menggunakan media konvensional. Sementara kelompok eksperimen belajar dengan tambahan media TTS berbasis *BookWidgets*.

Dengan perbandingan tersebut, diharapkan terdapat peningkatan hasil belajar kognitif antara kedua kelompok. Jika kelompok eksperimen terdapat efektivitas peningkatan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media TTS *BookWidgets* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPS dari capaian tingkat menengah menjadi capaian tingkat tertinggi.

1.6 Paradigma Penelitian



Keterangan:

-----> : Garis penghubung

—> : Garis pengaruh

1.7 Hipotesis

Hipotesis merupakan gabungan dari kata “hipo” yang artinya dibawah, dan “tesis” yang artinya kebenaran. Secara keseluruhan, hipotesis berarti dibawah kebenaran (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus teruji secara empiris. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks (Setyawan, 2014). Terdapat dua jenis hipotesis, yaitu Hipotesis Nol (H_0), dan Hipotesis Alternatif (H_1).

Hipotesis Nol (H_0) yaitu hipotesis yang akan diuji. Biasanya hipotesis ini merupakan pernyataan yang menunjukkan bahwa suatu parameter populasi memiliki nilai tertentu. Hipotesis Alternatif (H_1) adalah pernyataan yang sama dengan parameter populasi yang sama dengan yang digunakan dalam hipotesis nol. Biasanya hipotesis ini merupakan pernyataan yang menyatakan bahwa parameter populasi tersebut memiliki nilai yang berbeda dari pernyataan yang telah disebutkan dalam hipotesis nol (Lolang, 2014).

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak terdapat efektivitas peningkatan dari penggunaan media pembelajaran 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.

H_a : Terdapat efektivitas peningkatan dari penggunaan media pembelajaran 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.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Media Pembelajaran

Proses pembelajaran di dalam kelas, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil jika keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik. Guru selaku pengirim informasi perlu memberi kemudahan atau fasilitasi dalam menyampaikan informasi. Sebaliknya, peserta didik yang akan memperoleh kemudahan dalam menerima informasi dalam proses belajar mengajar serta lebih bergairah dan termotivasi. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media (Hasan, 2021). Dalam upaya membantu peserta didik untuk memperoleh kemudahan belajarnya, kita memiliki unsur-unsur yang perlu diperhatikan. Unsur-unsur itu adalah tujuan yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, isi bahan yang dipelajari, cara atau metode atau strategi yang digunakan, alat ukur atau evaluasi. Walaupun semua unsur telah terpilih, akan tetapi tujuan akhirilah yang akan menentukan (Ani Daniyati et al., 2023).

Kata “media berasal dari Bahasa latin “medium” yang berarti “perantara”. Lebih lanjut, media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran merupakan bagian terpenting di dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dapat memberikan dampak yang baik bagi ketercapaian tujuan pembelajaran di kelas (Rachmedita, 2026). Sesuai penjelasan Sufri Mansuri, media pembelajaran mencakup seluruh komponen yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan pesan. Tujuannya adalah untuk menggerakkan pemikiran, emosi,

minat, dan perhatian pelajar, menciptakan interaksi komunikatif edukatif yang efisien dan bermanfaat antara guru dan siswa (Mansuri, 2019).

Media merupakan suatu alat komunikasi baik secara visual maupun audio visual untuk menyalurkan pesan atau informasi lainnya. Media dapat mengantarkan informasi kepada siswa maupun sebaliknya secara lancar. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran apabila dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa serta dimanfaatkan secara benar merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran (Imanita et al., 2022). Oleh karena itu, media merupakan unsur yang dapat membantu pembelajaran sebagai pendukung keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran membantu pendidik dan peserta didik dalam berjalannya suatu kegiatan pembelajaran (Kaniawati et al., 2023). Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang membantu mempermudah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran supaya pendidik dapat menyampaikan materi kepada peserta didik lebih bermakna dan kesan yang terkandung dalam pembelajaran. Peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak bergeser menjauh darinya. Di masa mendatang, peran guru akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi (Ekwandari et al, 2022)

Secara umum, fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi guru dan siswa agar ketika proses belajar mengajar tercipta kondisi yang optimal bagi siswa. Fungsi utama media pembelajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa (Saleh et al., 2023). Ada beberapa fungsi yang dinyatakan oleh Wina Sanjaya mengenai media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- 1) Fungsi Komunikatif

Dalam fungsi komunikatif ini, media pembelajaran dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar dalam penyampaian materi baik peserta didik maupun pendidik dengan penyampaian kata demi kata (verbal).

2) Fungsi Motivasi

Dalam fungsi motivasi ini, media pembelajaran menjadi bentuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam memahami pembelajaran.

3) Fungsi Kebermanaknaan

Dalam fungsi kebermanaknaan ini, media pembelajaran berfungsi sebagai peningkatan bahwa peserta didik mendapatkan pembelajaran yang tidak hanya dalam penyampaian guru, akan tetapi mendapatkan informasi terbaru dan dapat memiliki kemampuan menganalisis.

4) Fungsi Penyesuaian Persepsi

Dimana dalam fungsi ini, media pembelajaran berfungsi untuk menyamakan setiap pandangan peserta didik terhadap informasi yang mereka dapat dalam penyampaian materi.

5) Fungsi Individual

Dengan ini setiap siswa yang memiliki latar belakang berbeda dari mulai pengalaman, gaya belajar, dan kemampuan. Maka dari itu media pembelajaran dapat membantu melayani peserta didik dalam gaya belajar utamanya (Kaniawati et al., 2023).

Dari pendapat yang dinyatakan oleh Wina Sanjaya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan krusial sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Melalui media ini, siswa dapat memperoleh informasi baru, baik dari penjelasan guru maupun dari media itu sendiri.

Konsep sumber daya manusia berkembang karena manusia mengontrol berbagai sumber daya, termasuk energi. Maka sumber daya tersebut dapat dilihat dari aspek pendidikan, yang berfungsi untuk memberikan manfaat dalam proses belajar dalam struktur yang dikembangkan pada media pembelajaran. Terdapat beberapa manfaat dalam media pembelajaran, diantaranya:

1. Menjadikan siswa lebih mudah untuk memahami materi dengan berbagai bentuk dan metode belajar yang berbeda.

2. Membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi secara sistematis.
3. Meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, sehingga mereka memiliki kemampuan untuk berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan baik.
4. Membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu dalam proses pembelajaran.

Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru di dalam kelas, yaitu mulai dari yang paling kecil, sederhana, murah, hingga yang paling canggih. Berbagai media tersebut ada yang dibuat oleh guru, dibuat di pabrik, dimanfaatkan di lingkungan sekitar, dan dikirim ke sekolah. Maka dari itu manfaat dari adanya media pembelajaran ini adalah untuk memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa (Futri Zaharah et al., 2024).

2.1.2 Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS)

Menurut (Wirahyuni, 2017), teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang atau biasa disebut TTS memang sungguh mengasyikkan. TTS berguna untuk mengingat kosakata yang populer dan mengingat pengetahuan yang bersifat umum dengan cara santai. Melihat karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata, maka sangat sesuai kalau misalnya dipergunakan sebagai sarana peserta didik untuk latihan di kelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja.

Teka-teki silang merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang termasuk ke dalam media visual. Media visual adalah komponen belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media visual merupakan suatu alat informasi berbentuk gambar yang menarik khalayak banyak yang digunakan untuk menarik, menginformasikan tentang suatu informasi yang akan disampaikan (Ahmad, 2022). Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur

suara. Yang termasuk kedalam media visual adalah lukisan, gambar, dan berbentuk bahan yang dicetak seperti media grafis. Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya (Sari & Lestari, 2018). Teka-teki silang memiliki karakteristik yang sesuai dengan ciri-ciri media visual tersebut. Dalam TTS, pesan disajikan melalui bentuk visual berupa kotak-kotak (garis dan bentuk) yang saling berhubungan untuk membentuk kata. Selain itu, penggunaan warna dan tata letak huruf dapat memperjelas tampilan dan meningkatkan daya tarik visual bagi peserta didik. Unsur-unsur tersebut membantu siswa dalam mengidentifikasi, mengingat, dan mengaitkan informasi yang disajikan dalam bentuk visual.

Menurut Rivai (2009), ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Adapun menurut Riyana (2009), media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai, sesuai pada kompetensi dan bahan ajar, sehingga dengan penggunaan media dalam pembelajaran siswa dapat menangkan tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat. Penggunaan media pembelajaran secara efektif turut mempengaruhi sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan baik.

Berdasarkan paparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa indikator media pembelajaran meliputi relevansi antara media pembelajaran yang digunakan dengan bahan ajar, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran di kelas, dan kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan siswa sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran (Pratiwi & Meilani, 2018).

TTS memiliki relevansi yang tinggi dengan tujuan pembelajaran karena isi dan butir pertanyaannya dapat disesuaikan dengan kompetensi dasar serta materi pelajaran yang sedang dipelajari siswa. Dari segi kemampuan guru, TTS pun mudah dioperasikan dan dikembangkan baik secara manual maupun digital, sehingga guru dapat dengan mudah menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Kebermanfaatan penggunaan TTS dapat membantu siswa memahami dan mengingat konsep-konsep penting dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Dalam penerapan TTS, siswa memiliki antusiasme yang tinggi. Aktivitas ini membuat siswa lebih terlibat karena bentuknya menyerupai permainan, namun tetap padat makna. Selain itu, TTS mengasah keterampilan berpikir sistematis, terutama saat mereka harus mencocokkan jawaban mendatar maupun menurun, serta memastikan bahwa semua kata berhubungan dengan materi (Zania, 2025),

Menurut Safitri ddk. (2022), pembelajaran menjadi lebih menarik jika didukung dengan media yang menyenangkan, karena membantu siswa memahami materi dengan media menyenangkan, sehingga siswa memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah teka-teki silang (TTS). Penerapan TTS dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas, kreativitas, serta interaksi antara siswa dan guru maupun sesama siswa. TTS memiliki dampak positif terhadap kemampuan kognitif dan pengetahuan siswa. Media ini dapat membantu meningkatkan daya ingat, merangsang kreativitas, serta membangkitkan antusiasme dalam belajar sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif (Rahmi et al., 2025).

Teka-teki silang pada dasarnya merupakan sebuah permainan yang memiliki banyak manfaat. Seperti pengertiannya bahwa teka-teki silang merupakan permainan yang dapat meningkatkan semangat siswa karena dengan bermain teka-teki silang, siswa akan menjadi penasaran terhadap jawaban-jawaban dari pertanyaan yang ada dalam teka-teki silang tersebut, selain itu juga dapat meningkatkan keaktifan siswa karena siswa akan terus menggali informasi agar semua pertanyaan di dalam teka-teki silang terjawab. Media teka-teki silang dipilih karena dinilai dapat menarik perhatian siswa serta melalui teka-teki silang, siswa dapat ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media teka-teki silang siswa merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Arsyad et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar

adalah media teka-teki silang, Teka-teki silang merupakan kotak-kotak berwarna yang terdiri atas dua lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Cara menggunakan media ini yaitu dengan cara mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf yang terkait dengan pertanyaan atau pernyataan yang diajukan sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai. Media teka-teki silang merupakan media yang bisa dijadikan solusi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang kurang. Hasil belajar siswa meningkat dikarenakan siswa sangat senang dan termotivasi mengikuti proses belajar mengajar dengan cara belajar sambil bermain (Amalia et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran TTS memiliki alasan yang kuat karena media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Melalui bentuknya yang menyerupai permainan menjadikan siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, teka-teki dapat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya yaitu: 1) Dapat mengasuh daya ingat siswa mengenai materi tertentu. 2) Ketika teka-teki disodorkan, peserta didik akan menyisir semua pengalaman-pengalaman hingga waktu itu. 3) Belajar klasifikasi. 4) Mengembangkan kemampuan Analisa. 5) Menghibur. 6) Merangsang kreativitas (Amalia et al., 2021).

2.1.3 Platform *BookWidgets*

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah mengubah hampir seluruh sendi kehidupan manusia, termasuk dunia Pendidikan. Ruang kelas tidak lagi menjadi satu-satunya tempat berlangsungnya proses belajar (Agustina, 2026). Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran terus menerus mengalami perkembangan hal itu dilakukan agar peserta didik baik itu siswa atau mahasiswa mampu lebih mudah memahami materi sesuai dengan zaman yang sedang berjalan. Tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran dengan teknologi digital merupakan media yang kompleks atau hal baru yang biasa dikenal oleh siswa (Aris et al., 2023). Pengembangan media pembelajaran sangatlah penting karena menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas, efektivitas, dan daya tarik proses belajar mengajar. Tanpa media yang baik, proses pembelajaran akan terasa monoton, kaku,

dan sulit dipahami oleh siswa. Dalam hal ini, *BookWidgets* menjadi salah satu platform yang populer dan efektif untuk tujuan tersebut. *BookWidgets* merupakan website daring yang membantu guru dalam membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif, berbagi dengan siswa, dan memonitor hasil belajar secara langsung dengan fitur-fitur interaktif dan mudah digunakan. Website *BookWidgets* cocok digunakan karena menyajikan pembelajaran yang menarik, bervariasi, dan membantu pendidik dengan profesional dalam membuat evaluasi pembelajaran, mengelola tugas, dan meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses belajar (Ula, 2025).

Website *BookWidgets* memiliki beberapa keunggulan utama yang menjadikannya sebagai alat yang sangat berguna dalam dunia pendidikan, diantaranya yaitu *BookWidgets* menyediakan lebih banyak fleksibilitas dalam membuat berbagai tipe media interaktif seperti kuis, teka-teki, dan simulasi yang bisa diintegrasikan dengan unsur-unsur gamifikasi. Hal ini diharapkan dapat membuat evaluasi lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan media konvensional. Pendidik dapat menyajikan materi dengan cara yang kreatif dan bervariasi, sehingga pembelajaran tidak terasa monoton (Sabela, 2025). Dengan berbagai jenis widget seperti kuis, teka-teka silang, dan lain-lain, siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan, tetapi juga aktif berinteraksi dengan konten. Hal ini membantu meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi rasa bosan.

Penggunaan teka-teki silang dalam platform *BookWidgets* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, terutama dalam mata pelajaran IPS. Pendekatan ini selaras dengan teori konstruktivisme, dimana siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka melalui proses kognitif yang menantang namun menyenangkan. Berikut adalah langkah-langkah dalam mengisi TTS di platform *BookWidgets*:

1. Buka tautan yang telah dibagikan oleh guru. Pastikan koneksi internet stabil agar seluruh elemen interaktif dapat dimuat dengan sempurna.

2. Klik pada salah satu kotak di dalam kisi-kisi. Saat anda memilih kotak, sistem akan secara otomatis menyoroti baris atau kolom yang sesuai, sekaligus menampilkan petunjuk yang relevan di bagian samping atau bawah layar.
3. Ketik jawaban anda menggunakan papan ketik pada perangkat anda. Kursor akan berpindah secara otomatis ke kotak berikutnya setelah anda memasukkan huruf. Jika anda ingin mengubah jawaban, anda dapat menggunakan tombol *Backspace* atau mengklik langsung kotak yang ingin diperbaiki.
4. Setelah seluruh kotak terisi dan anda merasa yakin dengan jawaban anda, tekan tombol Submit atau ikon kirim (berbentuk amplop) yang terletak di sudut kanan atas untuk mengirimkan jawaban anda kepada guru. Anda kemudian diminta memasukkan nama dan kelas sebelum mengirim.

2.1.4 Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil prestasi yang dicapai oleh seorang siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan siswa dilihat dari siswa itu bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung hasil belajar tentu banyak pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang dilihat di rapot ataupun ijazah, namun sebuah keberhasilan hasil belajar dapat diketahui melalui hasil belajar yang didapatkan dari siswa (Supardi, 2013). Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan guru dapat berperan aktif dalam mendidik siswa seperti,serta menerapkan pendekatan yang efektif sehingga siswa memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu membimbing siswa untuk aktif dalam belajar, sehingga siswa tidak hanya terbiasa menerima pelajaran tetapi juga dapat mengembangkan pengetahuan yang telah mereka pelajari selama pelajaran di kelas (Saputra, 2023).

Hasil belajar mengacu pada tiga macam domain yang terdapat pada diri siswa yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan kognitif terdiri dari pengetahuan, ingatan, pemahaman dalam menjelaskan, mengorganisasikan, merencanakan dan dapat menilai. Kemudian kemampuan afektif terdiri dari sikap menerima dan memberikan respon. Sementara kemampuan psikomotorik meliputi tahapan awal (*intitiatory*), adaptasi (*pre-rountie*), dan

kebiasaan (*rountinized*) (Suprijono, 2013). Terdapat lima macam hasil belajar, diantaranya:

1. Informasi verbal, merupakan kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan mengenai pengetahuan tentang fakta-fakta informasi verbal dapat diperoleh melalui lisan, buku, dan lain sebagainya.
2. Keterampilan intelektual, diharapkan mampu membedakan, menguasai sebuah konsep, aturan, bahkan memecahkan masalah yang mana kemampuan tersebut diperoleh melalui hasil belajar.
3. Strategi kognitif, merupakan sebuah kemampuan untuk mengkoordinasi serta dapat mengembangkan proses berpikir dengan cara merekam melalui analisis dan sintetis.
4. Sikap, merupakan sebuah kecenderungan merespon secara tepat terhadap stimulus yang diberikan dengan melalui penilaian dasar stimulus tersebut.
5. Keterampilan motorik, tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga kegiatan motoric yang digabung dengan keterampilan intelektual.

Berdasarkan pada lima macam hasil belajar, maka penelitian ini menggunakan hasil belajar ranah kognitif karena pada media teka-teki silang dalam platform *BookWidgets* melibatkan kemampuan siswa untuk mengingat dan bagaimana cara siswa berpikir secara mendalam. Hasil belajar kognitif dapat dilihat melalui penerapan media pembelajaran teka-teki silang dalam platform *BookWidgets* yang didapatkan pada saat mengukur nilai pada saat *pretest* dan *posttest* yang akan dilakukan dengan menggunakan 9 butir soal pilihan ganda pada materi Sumpah Pemuda. *Pretest* dilakukan pada awal pembelajaran untuk mengukur bagaimana kemampuan siswa pada saat sebelum penggunaan media tts dalam platform *BookWidgets* dan *Posttest* dilakukan pada saat setelah penggunaan media tts dalam platform *BookWidgets* sehingga dapat dilihat bagaimana hasil penerapan media pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen.

2.1.5 Mata Pelajaran IPS

Proses belajar mengajar atau pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara siswa sebagai peserta didik dengan guru sebagai pendidik pada suatu lingkungan belajar, disanalah pondasi sebenarnya sedang dibangun secara nyata. Kewajiban seorang guru adalah memberikan bantuan terhadap murid untuk menyelesaikan masalah yang dialaminya, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar serta membantu siswanya agar dapat menerima pelajaran yang mereka sampaikan dengan baik. IPS merupakan suatu mata pelajaran yang pembahasannya merupakan penyederhanaan dari pembelajaran geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi lainnya. IPS merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat nilai-nilai yang baik sebagai warga negara yang bermasyarakat sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat di masa kini, danantisipasi untuk masa yang akan datang karena aktivitas manusia dapat dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang, dan masa depan (Sudirman, 2024). IPS mengintegrasikannya untuk mengkaji fenomena sosial secara holistik. Pembelajaran IPS berfokus pada nilai-nilai kemanusiaan dalam institusi dan hubungan antara manusia dan lingkungannya. Oleh karena itu, perlu penguatan pembelajaran IPS agar kajian IPS tidak hanya terfokus pada ranah kognitif saja, tetapi kajian IPS juga dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik sehingga dapat mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi hidup secara lebih fungsional dan bermakna di era globalisasi (Ekaprasetya et al., 2022).

Pada pembelajaran IPS siswa seringkali merasa kesulitan memahami pelajaran yang diberikan guru, siswa kurang antusias untuk mengikuti pelajaran IPS. Hal ini terjadi karena samai saat ini masih banyak guru IPS yang menggunakan metode belajar konvensional, yaitu guru membacakan atau memberikan bahan yang disiapkannya sedangkan siswa mendengarkan, mencatat dengan teliti dan mencoba menyelesaikan soal sebagaimana yang telah dicontohkan oleh guru. Hal tersebut menjadikan siswa pasif. Dalam pembelajaran IPS seharusnya siswa aktif belajar sehingga mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kreatifitasnya serta lebih

dapat memahami pelajaran dan terampil dalam menyelesaikan masalah (Nurhayati, 2011).

2.2 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS Kelas III” yang dilakukan oleh Indah Tri Murti, Widya Trio Pangestu, dan Prima Rias Wana mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Modern Ngawi pada tahun 2021 memberikan kesimpulan bahwa media TTS pembelajaran IPS semakin menarik perhatian siswa, siswa lebih bersemangat dalam bertanya maupun menyampaikan pendapat sehingga mampu mendorong siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Tri Murti, Widya Trio Pangestu, dan Prima Rias Wana dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas terkait media pembelajaran teka-teki silang (TTS). Sedangkan terdapat perbedaan mengenai penelitian ini yaitu media pembelajaran teka-teki silang digital, yaitu menggunakan platform *BookWidgets* pada kelas menengah, khususnya kelas VIII SMP IT Cendikia.

2. Penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa melalui Permainan Edukasi Berbasis *BookWidgets* Bermuatan Kearifan Lokal” yang dilakukan oleh Mega Puspitasari dan Ayyu Subhi Farahiba mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Trunojoyo Madura pada tahun 2024 memberikan kesimpulan bahwa permainan edukasi berbasis *Bookwidgets* bermuatan kearifan lokal dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Permainan edukasi berbasis *bookwidgets* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua permainan yaitu menyusun gambar acak/*puzzle* dan menyusun teka-teki silang/*crossword*. Penelitian yang dilakukan oleh Mega Puspitasari dan Ayyu Subhi Farahiba sama-sama membahas terkait permainan edukasi berbasis *BookWidgets*. Sedangkan terdapat perbedaan mengenai penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam platform *BookWidgets* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII.

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) dalam Platform *BookWidgets* Terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas VIII SMP IT Cendikia Tulang Bawang.

3.1.3 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini yaitu di SMP IT Cendikia Tulang Bawang, yang beralamat di

3.1.4 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini yaitu dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

3.2 Metode Penelitian

Metode berasal dari bahasa latin , yaitu “*metodos*” yang artinya “jalan atau cara”. Menurut Robert Ulich, istilah metode berasal dari bahasa yunani, yaitu *mata ton odos* yang artinya berlangsung menurut jalan yang benar. Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan guna mencapai apa yang telah ditentukan (Ahyat, 2017). Penelitian adalah merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis serta terorganisir untuk menyelidiki masalah tertentu yang

memerlukan jawaban. Metode penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku disiplin (Nugroho, 2018).

Secara keseluruhan, berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat diartikan bahwa metode penelitian adalah sekumpulan aturan, kegiatan, dan prosedur yang terorganisir untuk melakukan penyelidikan sistematis terhadap masalah tertentu, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan mendapatkan jawaban yang jelas yang bertujuan untuk memudahkan pelaksanaan penelitian secara efektif dan efisiensi. Dengan demikian, dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif yang mengandalkan angka-angka serta metode eksperimen sebagai penelitiannya.

Menurut (Sugiyono, 2007) mengungkapkan bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimental adalah penelitian yang mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat dimana variabel bebas di kontrol dan dikendalikan untuk dapat menentukan pengaruh yang ditimbulkan pada variabel terikat (Ratminingsih, 2010).

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan metode eksperimen adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menentukan bagaimana variabel bebas mempengaruhi variabel terikat. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen untuk menganalisis efektivitas peningkatan dari penggunaan media pembelajaran teka-teki silang dalam platform *BookWidgets* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII yang ada di SMP IT Cendikia Tulang Bawang tahun ajaran 2025/2026.

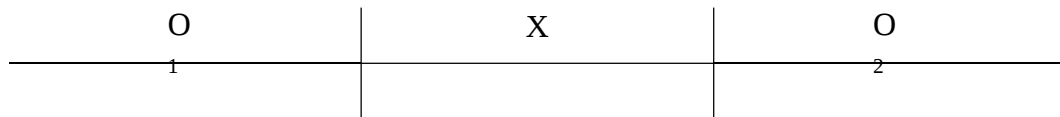
3.3 Desain Penelitian

Desain eksperimen merupakan gambaran prosedur yang harus dilaksanakan peneliti untuk menguji hipotesis penelitiannya sehingga dapat mencapai kesimpulan-kesimpulan yang valid mengenai akibat dari suatu perlakuan eksperimen (variabel bebas) terhadap suatu variabel terikat. Desain yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Quasi Experimental Research* atau penelitian eksperimen semu. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap pemahaman siswa. Cara mengetahuinya yaitu dengan

membandingkan hasil antara kelompok eksperimen yang menggunakan media TTS berbasis platform *BookWidgets* dalam pembelajaran IPS dan media pembelajaran konvensional.

Desain *Quasi Experimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-Equivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang dipilih, tanpa acak atau menggunakan kelompok yang sudah ada. Pada kelompok eksperimen, pembelajarannya menggunakan menggunakan media pembelajaran teka-teki silang berbasis platform *BookWidgets*. Pada kelompok kontrol, pembelajaran berlangsung dengan metode konvensional. Dengan adanya kelompok lain sebagai pembanding (kelompok kontrol), maka akibat perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok eksperimen dapat diketahui secara pasti. Hal ini dikarenakan adanya kelompok lain yang tidak mendapat perlakuan eksperimen tetapi ikut diamati (observasi) (Effendi, 2013). Adapun bentuk rancangan untuk jenis desain ini digambarkan dengan pola sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Quasi Experimental Research*



Sumber: (Abraham, Irfan & Supriyati, 2022).

Keterangan:

- O₁ : Pretest kelompok eksperimen, untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan.
- O₃ : Pretest kelompok kontrol, yang tidak diberi perlakuan, berfungsi sebagai pembanding.
- X : Mendapat perlakuan (Penggunaan media pembelajaran TTS dalam platform *BookWidgets*)
- O₂ : Posttest kelompok eksperimen, hasil atau pengatur dari perlakuan yang diberikan.
- O₄ : Posttest kelompok kontrol, hasil akhir menggunakan media pembelajaran konvensional.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merujuk pada seluruh kelompok atau elemen yang memiliki karakteristik tertentu yang ingin di teliti. Populasi bisa terdiri dari individu, objek, kejadian, atau apapun yang relevan dengan penelitian yang dilakukan (Asrulla, 2023). Menurut (Arikunto, 2013) populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Jadi yang dimaksud dengan populasi individu yang memiliki sifat yang sama walaupun presentase kesamaan itu sedikit, atau dengan kata lain seluruh individu yang akan dijadikan objek penelitian. Kemudian (Sugiyono, 2013) juga mengartikan populasi sebagai generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Secara keseluruhan, berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan kelompok subjek atau objek (seperti individu, benda, atau kejadian) yang memiliki karakteristik atau sifat serupa yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan secara umum (generalisasi). Dalam penelitian ini, yang akan menjadi populasinya yaitu seluruh kelas VIII SMP IT Cendikia Tulang Bawang Tahun Ajaran 2025/2026.

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas VIII SMP IT Cendikia Tulang Bawang

No	Kelas	Jumlah
1	VIII Al-Mu'tasim Billah	19
2	VIII Al-Kindi	23
3	VIII Rufaida	23
4	VIII Az-Zahrawi	19
Total		84

Sumber: Guru IPS SMP IT Cendikia Tulang Bawang

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi atau wakil populasi yang diteliti dan diambil sebagai sumber data serta dapat mewakili seluruh populasi atau sampel adalah

sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Asrulla, 2023). Sampel merupakan sejumlah individu yang dipilih dari populasi dan merupakan bagian yang mewakili keseluruhan anggota populasi. Sampel yang baik memiliki sifat representatif terhadap populasi. Suatu sampel yang tidak representatif terhadap setiap anggota populasi, berapapun ukuran sampel itu, tidak dapat di generalisasi terhadap populasi. Bila populasinya besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut

Dalam penentuan untuk mendapatkan jumlah sampel yang dibutuhkan, pada penelitian ini menggunakan rumus slovin dengan *margin of error* (taraf kesalahan 10%). Alasan menggunakan *error* 10% (tingkat kepercayaan 90%) yaitu penelitian ilmu sosial masih mentoleransi tingkat kesalahan tersebut, serta, serta lebih efesien dalam pengambilan sampel.

Berikut perhitungan pengambilan sampel dengan rumus Slovin/Yamane (Imron, 2017):

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang diambil N = Jumlah populasi

(e)² = *Margin of error* (10%)

Berdasarkan rumus Slovin di atas, maka dapat dihitung besarnya sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{84}{1 + 84(0,1)^2}$$

$$n = 45,65$$

Berdasarkan penentuan sampel dengan menggunakan rumus Slovin di atas, maka didapat (n) sampel yaitu 46,65. Karena jumlah sampel harus bilangan bulat, maka hasilnya dibulatkan menjadi 46 siswa.

3.4.3 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan cara pengambilan sebagian dari populasi sedemikian rupa sehingga walau sampel namun dapat menggeneralisasi atau mewakili populasi (Sumargo, 2020). Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling* yang dilakukan dengan memilih anggota sampel secara acak. Teknik *cluster sampling* (pengambilan sampel secara berkelompok/daerah) digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas (Wahab & Junaedi, 2022). Tujuan dari pengambilan *cluster sampling* adalah untuk mengurangi jumlah total peserta dalam sebuah penelitian jika populasi aslinya terlalu besar untuk diteliti secara keseluruhan. *Cluster-cluster* ini berfungsi sebagai representasi skala kecil dari total populasi, dan secara bersama-sama, *cluster-cluster* tersebut seharusnya mencakup karakteristik seluruh populasi (Simkus, 2022).

Teknik pengambilan sampel probabilitas di mana peneliti membagi populasi menjadi beberapa kelompok yang lebih kecil (*cluster*), lalu mengambil sampel dari kelompok yang sudah ada atau terbentuk secara alami. Dengan demikian, seluruh populasi dalam penelitian ini sudah terbagi secara alami dalam 4 kelompok, yaitu kelas VIII Al-Mu'tasim Billah, VIII Al-Kindi, VIII Rufaida, dan VIII Az-Zahrawi. Oleh karena itu, tahap awal penentuan kelompok sampel dilakukan dengan mengundi seluruh populasi yaitu (kelas Al-Mu'tasim Billah, Al-Kindi, Rufaida, dan Az-Zahrawi) untuk dipilih 2 kelompok kelas sebagai sampel, selanjutnya diundi untuk menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dimana hasil dari undian yang didapat yaitu kelas Al-Kindi (23 siswa) sebagai kelompok kontrol dan kelas Rufaida (23 siswa) sebagai kelompok eksperimen.

Tabel 3.3 Daftar Jumlah Sampel

No	Kelompok Cluster	Jumlah Siswa
1	Kelas Al-Kindi (Kontrol)	23 Siswa
2	Kelas Rufaida (Eksperimen)	23 Siswa
Total		46 Siswa

Sumber: Olah Data Peneliti

3.5 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.5.1 Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya berperan sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. *Interviewer* menanyakan sejumlah pertanyaan kepada *interviewee* untuk mendapatkan jawaban (Fadhallah, 2021). Peneliti harus memutuskan besarnya struktur dalam wawancara. Struktur wawancara dapat berada pada rentang tidak berstruktur sampai berstruktur. Secara garis besarnya wawancara memiliki 3 jenis antara lain wawancara berstruktur, wawancara semi berstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Berikut penjelasan tentang jenis-jenis acara tersebut:

1) Wawancara Terstruktur

Wawancara berstruktur digunakan ketika *interviewer* mempersiapkan daftar pertanyaan terlebih dahulu sebelum diajukan kepada *interviewee* dan urutan pertanyaan tidak diubah. Dalam wawancara terstruktur, pewawancara menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Wawancara jenis ini bertujuan untuk mencari jawaban hipotesis. Wawancara terstruktur pada umumnya digunakan jika seluruh sampel penelitian dipandang memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Wawancara terstruktur memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan wawancara yang tidak terstruktur. Wawancara terstruktur memungkinkan perbandingan hasil antara suatu kasus dengan kasus lainnya (Rivaldi et al., 2023).

2) Wawancara Semi Terstruktur

Menurut (Sugiyono, 2012) wawancara semi terstruktur adalah jenis wawancara *in-depth interview* yang bertujuan untuk menemukan permasalahan serta lebih dalam dan terbuka. Wawancara semi-terstruktur memberi peluang pada peneliti untuk mengeksplorasi lebih dalam jawaban informan pada setiap pertanyaan yang disampaikan. Dalam wawancara semi-terstruktur peneliti bebas menambahkan pertanyaan yang ingin mereka tanyakan selama pertanyaan yang sudah dibuat sebelumnya terjawab dengan baik. Peneliti akan melakukan improvisasi atas pertanyaan yang sudah dibuat (Andina, 2019).

3) Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Ernata, 2017). Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti belum mengetahui secara pasti tentang data apa yang akan diperoleh sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden.

Berdasarkan uraian diatas, wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang penting dalam penelitian, terutama untuk memahami permasalahan secara mendalam dan memperoleh data yang relevan dari subjek penelitian. Dengan demikian, wawancara pada penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur, untuk memperoleh informasi dalam studi. Wawancara ini dilakukan dengan Ibu Resti selaku guru IPS Kelas VIII SMP IT Cendikia Tulang Bawang untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai proses pembelajaran IPS di Kelas VIII.

3.5.2 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Menurut Nana Sudjana dalam (Hasibuan et al., 2023) observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala

gejala yang diteliti. Dalam arti luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dari pengertian diatas, observasi dapat diartikan sebagai suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada dilapangan. Adapun jenis-jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Observasi *Non Partisipan*

Penulis tidak ambil bagian atau tidak terlihat langsung dalam kegiatan orang-orang yang di observasi. Maksud dari pernyataan ini yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

2. Observasi yang Berstruktur

Dalam melakukan observasi penulis mengacu pada pedoman yang telah disiapkan terlebih dahulu oleh penulis. Peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data yang mengutamakan pengamatan langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang diteliti, dengan disertai pencatatan secara sistematis. Observasi tidak hanya sebatas situasi nyata di lapangan, tetapi juga bisa dilakukan melalui media lain seperti rekaman video, hasil dokumentasi, atau alat bantu tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa observasi adalah metode yang fleksibel, dapat disesuaikan dengan kondisi penelitian, dan tetap valid asalkan mengikuti prosedur yang sistematis. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan observasi *non partisipan*, dimana pengumpulan data dengan metode observasi ini, yaitu untuk mengamati tingkah laku dan kejadian nyata yang terjadi pada siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung.

3.5.3 Tes (Soal)

Tes merupakan sekumpulan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Beberapa penelitian menggunakan

instrumen tes untuk memperoleh data (H. F. Nasution, 2016). Pentingnya keakuratan dalam pengambilan data membuat banyak penelitian menggunakan instrumen tes untuk memperoleh data yang valid dan reliabel. Dengan instrumen yang tepat, pendidik dapat memetakan sejauh mana materi telah diserap serta mengidentifikasi potensi unik yang ada pada setiap peserta didik. Sebagai panduan dalam penyusunan instrumen tersebut, berikut kisi-kisi terkait hasil belajar siswa:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Hasil Belajar Kognitif Siswa

Indikator	Sub-Indikator yang diukur	No. Item Instrumen	Jumlah Butir Soal
Mengingat (Menyebutkan, menunjukkan, menghafal)	1. Menemukan pengetahuan dari ingatan jangka panjang yang sesuai dengan materi yang disajikan. 2. Menemukan hubungan atau kaitan antara pengetahuan dari ingatan jangka panjang.	1	1
Memahami (Menjelaskan, membandingkan, memberi contoh, menyimpulkan, mengklasifikasi)	Membangun pengertian atau makna pesan berupa perintah atau instruksi secara lisan, tertulis, dan hubungan dengan kejadian yang sebenarnya. 2. Menemukan contoh yang sesuai dan cocok atau mengilustrasi suatu konsep. 3. Mendeteksi atau mencari kesesuaian	2, 4, 5, 8, 9	5

	antara dua ide, objek dan hal-hal yang serupa.		
Mengaplikasikan (Mengimplemen- tasikan, menentukan, menyelesaikan)	1. Menerapkan atau menggunakan suatu kata cara yang telah diberikan pada suatu keadaan.	7	1
Menganalisis (Membedakan, pengorganisasia- n, menghubungkan)	1. Menemukan hubungan, mengintegrasikan, garis besar, uraian, dan menyusun secara terstruktur yang menentukan bagaimana suatu unsur atau fungsi sesuai dengan strukturnya.	4	1
Mengevaluasi (Memeriksa, mengkritisi)	1. Menemukan dan mengkritik ketidaksesuaian atau kesalahan antara proses dan hasil.	6	1
Mencipta (Menghasilkan, perencanaan, dan memproduksi)	1. Mengambil semua unsur pokok untuk membuat sesuatu yang memiliki fungsi atau mengorganisasikan	10	1

Sumber: Adopsi dan adaptasi (Chandio, 2021)

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda dengan dengan 10 soal mata pelajaran IPS.

3.5.4 Uji Pra-Syarat Penelitian

Sebelum mendistribusikan kuesioner kepada responden di setiap kelompok eksperimen, perlu melakukan pengujian prasyarat instrumen guna memvalidasi instrumen yang digunakan valid dan reliable, sebagai berikut:

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono, 2004 dalam (Arsi, 2021). Uji validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihah alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan demikian, instrumen yang valid merupakan instrument yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak di ukur. Dengan kata lain, uji validitas adalah suatu Langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa soal yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Instrumen tersebut telah melalui proses uji validitas isi dengan rumus *product moment* dengan bantuan SPSS versi 25 untuk menguji 10 item pertanyaan mengenai materi pelajaran IPS, diperoleh hasil sebesar 0,334 dengan 9 item valid dan 1 item tidak valid.

Tabel 3.5 Rekapitulasi Uji Validitas

Item	Validitas		Kesimpulan
	r_{xy}	r_{tabel}	
1	0,435	0,334	Valid
2	0,505	0,334	Valid
3	0,650	0,334	Valid
4	0,455	0,334	Valid
5	0,522	0,334	Valid
6	0,609	0,334	Valid
7	0,572	0,334	Valid
8	0,609	0,334	Valid
9	0,354	0,334	Valid

10	0,289	0,334	Tidak Valid
----	-------	-------	-------------

Hasil uji validitas mengindikasikan bahwa instrument ini memiliki tingkat validitas yang memadai. Dari 10 item pernyataan yang diuji, terdapat 9 item yang dinyatakan valid dan satu item yang tidak valid yaitu item nomor 10. Dengan demikian, instrument penelitian ini layak untuk digunakan dengan catatan item nomor 10 tidak disertakan dalam analisis selanjutnya. Keputusan untuk mengeliminasi item nomor 10 didasarkan pada upaya menjaga integritas dan akurasi data dalam penelitian.

2. Uji Reabilitas Instrumen

Reabilitas merujuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Menurut Arikunto 2006 dalam (Novikasari, 2016) reabilitas juga merujuk pada tingkat keterandalan sesuatu dan dapat dipercaya. Untuk melihat reabilitas tes, diawali dengan membuat sebaran jawaban uji coba tes yang berbentuk tes uraian. Peneliti menggunakan instrument berupa tes mengadopsi dari jurnal oleh Chandio, 2021. Peneliti kemudian mengadaptasi instrument dengan mengubah atau memodifikasi instrument yang sudah ada agar sesuai dengan kebutuhan. Instrument tersebut kemudian diuji melalui proses uji reabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* diperoleh hasil 0.627 yang berada pada reliabel.

Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items	Keterangan
0.627	10	Reliabel

Karena instrumen ini telah terbukti reliabel, maka butir-butir pertanyaan dalam instrumen dapat dipercaya sebagai alat ukur untuk variabel penelitian yang sedang diuji.

3.6 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data yang akan digunakan yaitu statistik deskriptif. Menurut Suryoatmono, 2004 dalam (L. M. Nasution, 2017) menyatakan bahwa statistika deskriptif adalah statistika yang menggunakan data pada suatu kelompok untuk menjelaskan atau menarik kesimpulan mengenai kelompok itu saja. Dari definisi tersebut, statistika deskriptif adalah cabang statistika yang berfungsi untuk mengumpulkan, mengolah, menyajikan, dan menganalisis data sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai suatu kelompok data tertentu tanpa melakukan penarikan kesimpulan atau generalisasi terhadap populasi yang lebih luas. Analisis data dalam penelitian ini meliputi uji pra-syarat dan uji hipotesis sebagai berikut:

3.6.1 Analisis Uji Pra-Syarat

Uji pra syarat analisis ini diperlukan untuk memastikan bahwa data yang digunakan memenuhi asumsi-asumsi dasar dari teknikanalisis statistic yang akan dipakai. Uji pra-syarat penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji linearitas sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variable, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Menurut Biu, Nwakuya & Wonu, 2019 dalam (Ahadi & Zain, 2023) mengatakan bahwa *Kolmogorov-Smirnov* lebih tepat untuk sampel besar atau lebih dari 40. Sedangkan uji *Shapiro-Wilk* lebih akurat jika digunakan untuk sampel kecil.

Berdasarkan hal tersebut, dikarenakan sampel pada penelitian ini lebih dari 40 maka untuk mengetahui data trdistribusi normal atau tidak, maka peneliti menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Pedoman pengambilan keputusan normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut (Pramono et al., 2021):

- a) Jika nilai sig atau signifikansi atau nilai probabilitas $\leq 0,05$ distribusi data adalah tidak normal.
- b) Jika nilai sig atau signifikansi atau nilai probabilitas $\geq 0,05$ distribusi data adalah normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelas data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama. Homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak, uji ini biasanya dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis independen *sampel t-test*. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS *Statistic Version 25*, dengan kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal dan homogen jika:

- a) Signifikansi yang diperoleh $\geq 0,05$ varians homogen. Artinya varians antar kelompok sama, dan data memenuhi asumsi homogenitas.
- b) Kemudian sebaliknya, dikatakan bahwa varians antar kelompok berbeda dan data tidak memenuhi asumsi homogenitas jika signifikansi yang diperoleh $\leq 0,05$ (Dahlan, 2025).

1.6.1 Analisis Uji Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh yang signifikan dari penggunaan media teka-teki silang dalam platform BookWidgets terhadap pemahaman hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP IT Cendikia Tulang Bawang tahun ajaran 2025/2026. Analisis yang digunakan adalah uji t dengan bantuan SPSS *Statistic Version 25*. Uji hipotesis melalui uji t yang digunakan yaitu uji *Paired Sample t-Test*. Uji *Paired Sample t-Test* digunakan untuk menguji hasil data dari *pretest* dan *posttest*. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan SPSS *Statistic Version 25* yaitu dengan teknik analisis *Paired Sample t-Test*. Kemungkinan hasil penelitian sebagai berikut (Dahlan, 2025):

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, analisis *paired sample t-test* dan hasil *N-Gain* menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan pada kedua kelompok (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Namun pada hasil uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,053. Menurut (Dahlan, 2025), jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa penggunaan media TTS tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan media konvensional. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang terjadi pada kelas eksperimen setara dengan kelas kontrol, sehingga media TTS tidak terbukti lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5.1 Saran

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan keterbatasan penelitian, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media TTS dengan integrasi teknologi interaktif atau media pendukung lainnya agar daya tarik dan efektivitasnya lebih unggul dibandingkan media konvensional. Selain itu, disarankan untuk memperpanjang durasi implementasi media serta menerapkan metode penelitian campuran (*mixed methods*) guna mengeksplorasi secara mendalam faktor-faktor non-statistik yang memengaruhi efektivitas media, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perbedaan hasil belajar antar kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan & Supriyati, Y. 2022. Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*.
- Agustina, E. 2026. BAB 8 PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Pendidikan Sejarah di Era Digital: Strategi Pembelajaran, Literasi Sejarah, dan Inovasi Kelas*, 123.
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. 2023. The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11–19.
- Ahmad, H. 2022. Pengaruh Media Visual Terhadap Sikap Kemandirian Siswa Sma Di Kabupaten Lombok Barat. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(1). <https://doi.org/10.33394/realita.v7i1.5059>
- Ahyat, N. 2017. Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*.
- Amalia et all. 2021. *Studi Literatur : Teka Teki Silang Sebagai Media*. 238–241.
- Andina, A. N. 2019. Hedonisme Berbalut Cinta dalam Musik K-Pop. *Kinabalu*, 11(2), 50–57.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arif, S., Basri, M., Triaristina, A., & Ekwandari, Y. S. 2022. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Nasioanal Berbasis Ispring Suite. *Buguh: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 31-39.
- Arif, S., Rachmedita, V., & Pratama, R. A. 2023. Media pembelajaran digital sebagai sumber belajar mahasiswa pendidikan sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 435-446.
- Arsi, A. 2021. Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 1–8.
- Arsyad, F. A., Ap, N., & Pada, A. 2023. Penerapan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Sanrangan Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. *Journal of Science & Technology*, 1–13.

- Chandio, M. T. 2021. Bloom “ s Taxonomy : Reforming Pedagogy Through Assessment. *Journal of Education and Educational Development*, 8(1), 109–140.
- Dahlan, M. 2025. *Pengaruh Model Pembelajaran Multiliterasi terhadap Kemampuan Membaca Kritis Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 115 Alliwengeng Kabupaten Soppeng*. 11(1), 1–14.
- Effendi, M. S. 2013. Desain Eksperimental dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Perspektif Pendidikan*.
- Ekaprasetya, S. N. A., Salsabila, S. R., Arifin, M. H. 2022. Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 3987–3992.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3487%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/3487/2970>
- Ekwandari, Y. S., Sinaga, R. M., Imanita, M., & Saputra, C. 2022. Pelatihan Pembuatan dan penyusunan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Blendspace untuk Menunjang Pembelajaran Bagi MGMP IPS Lampung Timur. *Suluah Benda: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 22(2), 405-416.
- Ernata, Y. 2017. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di Sdn Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>
- Fadhallah. 2021. *Wawancara*. UNJ Press.
- Futri Zaharah, Miftahul Husna, Nadia Sa'bani, Siti Aminah, & Wismanto Wismanto. 2024. How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–51. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2065>
- Hasan, M. 2021. *Media Pembelajaran* (Vol. 10, Issue 2).
<https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. 2023. Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Imanita, M., Insani, M., & Rachmedita, V. 2022. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Flipbook untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru-guru MGMP IPS Kabupaten Lampung Selatan. *Suluah Benda: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 22(2), 251-260.

- Imron, H. A. 2017. Peran Sampling Dan Distribusi Data Dalam Penelitian Komunikasi Pendekatan Kuantitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 21(1), 111. <https://doi.org/10.31445/jskm.2017.210109>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. 2023. Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Karlina. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Pemahaman Peserta Didik Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Di Smp Negeri 5 Parepare*. 1–23. <http://repository.iainpare.ac.id/4127/>
- Kasi, R. 2022. Pembelajaran Aktif : Mendorong Partisipasi Siswa. *Jurnal Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Latif, H. D. 2014. Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Geografi Volume 14 Nomor 1*.
- Lolang, En. 2014. Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif. *Jurnal Kip*, 3(3), 685–696.
- Mansuri, S. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Masdul, M. 2018. Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(1), 1–9.
- Namus, A. O., Choirunnisa, A. S., & Hidayati, A. N. 2024. Membangun Pemahaman Yang Mendalam Dalam Pembelajaran Dengan Prinsip Understanding By Design (Ubd). *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 5(2), 83–92. <https://doi.org/10.29303/pendas.v5i2.5236>
- Nasution, H. F. 2016. Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 59–75.
- Nasution, L. M. 2017. Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*. <https://doi.org/10.1021/ja01626a006>
- Novikasari, I. 2016. *Uji Validitas Instrumen*.
- Nugroho, U. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani*. CV. Sarnu Untung.
- Nurhayati, E. 2011. *Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 1 Selogiri*. 1–18. <http://eprints.ums.ac.id/12897/>
- Nurrita, T. 2022. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171-210. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127.
- Pramono, A., Tama, T. J. L., & Waluyo, T. 2021. Analisis Arus Tiga Fasa Daya

- 197 Kva Dengan Menggunakan Metode Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov. *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, 4(2), 213–216. <https://doi.org/10.31598/jurnalresistor.v4i2.696>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. 2018. Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Rachmedita, V., Lestari, NI, Triaristina, A., Ekwandari, YS, & Agustina, E. 2026. Implementasi Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Sejarah Australia dan Oseania untuk Meningkatkan Literasi Historis Mahasiswa. *Jurnal Artefak* , 13 (1), 37-44.
- Rahmi, N., Ardi, A., Asrul, A., Wirdati, W., Lufri, L., & Rahma, F. O. 2025. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan TTS. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 335–347.
- Ratminingsih, N. M. 2010. Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua. *Prasi*, 6(11), 31–40.
- Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. 2023. Metode pengumpulan data melalui wawancara. *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 1–89.
- Sababalat, D. F., Purba, L. S. L., & Sormin, S. 2021. Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Online Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 6(1), 207–218. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v6i1.2959>
- Sabela, S. N. 2025. *Pengembangan Media Evaluasi Interaktif Berbasis Game BookWidgets dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII SMPN 2 Bangilan Tuban* (Vol. 2). Universitas Nahdhotul Ulama Sunan Giri.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. 2023. *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Saputra, C., Meihan, A. M., Soemantri, F. U. J. P. D., & No, B. PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM POSING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA.
- Saputra, C. Sinaga, R.M., & Imanita, M. 2023. Upaya Guru Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring. *Konferensi Internasional Ilmu Sosial Universitas Lampung*.
- Saputra, H. 2022. *Kemampuan Pemahaman Matematis*. 6(1). 1. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.180>
- Sari, D., & Lestari, N. D. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>

- Setyawan, D. A. 2014. Hipotesis. *Kementerian Kesehatan RI*, 1–13.
- Simkus, J., & Simkus, J. 2022. Cluster sampling: definition, method and examples. *Simply psychology*, 161.
- Sudirman, I. N. 2024. Pembelajaran Etnosains di Sekolah Dasar. *PROSIDING: Evolusi Pendidikan Di Era Digital*, 72–79.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumargo, B. (2020). *Teknik Sampling*. Unj Press.
- Sumargono, S., Henry, S., & Valensy Rachmedita, V. R. 2019. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbantuan ispring suite 6.2 untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82-99.
- Supardi, 2013. Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya, PT Raja Grafindo Persada.Jakarta: Cetakan ke1.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Sutikno, M. S. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Penerbit Adab.
- Ula, S. F. 2025. *Pengembangan Instrumen Evaluasi HOTS menggunakan Website BookWidgets pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SDN Kepatihan Bojonegoro* (Vol. 2, Issue 4). Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Wahab, A., & Junaedi. 2022. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan Sampling*, 5(1), 42–49.
- Wirahyuni, K. 2017. Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan ‘Balsem Plang.’ *Acarya Pustaka*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12731>
- Zania, F. 2025. Efektivitas Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas IX A MTS Ghoyatul Jihad. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(2), 4750–4754. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i2.1323>