

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD BERBASIS QR-
CODE TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
PESERTA DIDIK DI SMA AL-HUDA
JATI AGUNG**

(Skripsi)

Oleh

**Noer Afifah
NPM. 2113032072**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD* BERBASIS QR-CODE TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK DI SMA AL-HUDA JATI AGUNG

Oleh

Noer Afifah

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword* Berbasis *QR-Code* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik di SMA Al-Huda Jati Agung. Metode penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMA Al-Huda Jati Agung. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 responden yang terdiri dari 32 responden kelas eksperimen dan 32 responden kelas kontrol. Teknik perhitungan data menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dan SPSS 27. Pengambilan data penelitian menggunakan Teknik tes dan dokumentasi.

Berdasarkan perhitungan uji *independent sample t-test* yang digunakan dalam penelitian ini dihasilkan bahwa terdapat dampak yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *crossword* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas XI di SMA Al-Huda Jati Agung. Yang berdasarkan uji *N-Gain Score* mempunyai efektivitas sebesar 74,86% yang dapat dikategorikan cukup efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *crossword* memberikan hasil belajar yang positif. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Crossword, Hasil Belajar*

ABSTRACT

THE EFFECT OF QR-CODE-BASED CROSSWORD LEARNING MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF PANCASILA EDUCATION FOR STUDENTS AT SMA AL-HUDA JATI AGUNG

By

Noer Afifah

The purpose of this study was to determine the use of QR-Code Based Crossword Learning Media on Pancasila Education Learning Outcomes of Students at Al-Huda Jati Agung High School. This research method is a quasi-experiment with a quantitative approach. The subjects of this study were grade XI students at SMA Al-Huda Jati Agung. The sample in this study amounted to 64 respondents consisting of 32 experimental class respondents and 32 control class respondents. Data calculation techniques using the help of Microsoft Excel and SPSS 27. Data collection for the study was conducted using testing and documentation techniques. Based on the calculation of the independent sample t-test test used in this study, it was found that there was a significant impact of the use of crossword learning media on the learning outcomes of students in Pancasila education class XI at SMA Al-Huda Jati Agung. Which based on the N-Gain Score test has an effectiveness of 74.86% which can be categorized as quite effective. The results showed that crossword learning media provided positive learning outcomes. The results also show that students who use this learning media can improve the learning outcomes of Pancasila Education.

Keywords: Learning Media, Crossword, Learning Outcomes

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD BERBASIS QR-
CODE TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
PESERTA DIDIK DI SMA AL-HUDA
JATI AGUNG**

Oleh:

Noer Afifah

Skripsi

**Sebagai Salah satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
CROSSWORD BERBASIS QR-CODE TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
PESERTA DIDIK SMA AL-HUDA JATI AGUNG**

Nama Mahasiswa : **Noer Afifah**

NPM : **2113032072**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

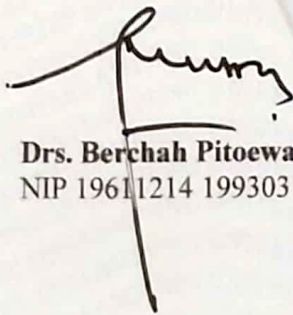
Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Drs. Berchah Pitoewas, M.H.
NIP 19611214 199303 1 001

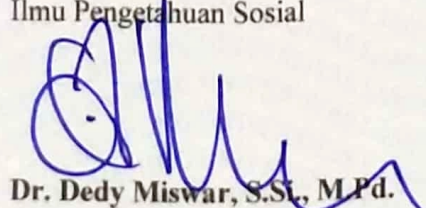
Pembimbing II,



Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.
NIP 19930916 201903 2 021

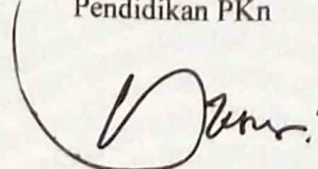
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Koordinator Program Studi
Pendidikan PKn

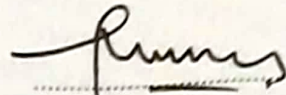


Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

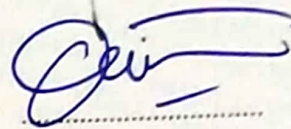
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

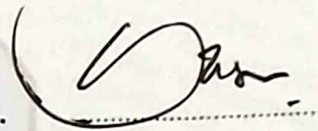
Ketua : Drs. Berchah Pitoewas, M.H.



Sekretaris : Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.



Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 16 Juli 2025

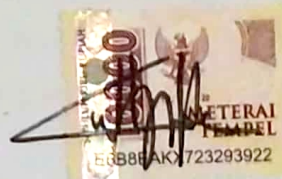
SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah:

Nama : Noer Afifah
NPM : 2113032072
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Kab. Bogor, Jawa Barat

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

Bandar Lampung, 19 Agustus 2025



Noer Afifah
NPM. 2113032072

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Noer Afifah, yang dilahirkan di Nganjuk pada tanggal 25 November 2002. Penulis merupakan anak tunggal, dari pasangan Bapak Pudjianto dan Ibu Sumarni.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SD Negeri Cinyosog 2 yang diselesaikan pada tahun 2015.
2. SMP Negeri 3 Cileungsi yang diselesaikan pada tahun 2018.
3. SMA Negeri 2 Cileungsi yang diselesaikan pada tahun 2021.

Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Penulis pernah aktif dalam organisasi kemahasiswaan Forum Pendidikan Kewarganegaraan (FORDIKA) sebagai anggota Divisi Komunikasi dan Infomasi Periode 2021-2023 dan Ketua Divisi Hubungan Masyarakat periode 2024. Penulis pada tahun 2023 melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Bali, Malang, dan Yogyakarta. Kemudian pada tahun 2024 penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gedung Agung Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan dan melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri Gedung Agung.

MOTTO

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 6)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat karunia pertolongan tiada henti hingga saat ini, tiada lembar yang paling inti dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Bismillahirrahmanirrahim, ku persembahkan karya ini sebagai tanda cinta dan baktiku kepada:

“Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Pudjianto dan Ibu Sumarni, yang selalu aku hormati dan kasihi. Terima kasih atas setiap kasih sayang, pengorbanan, dan doa tulus yang tiada henti mengiringi langkahku. Kalian telah merawat dan menjagaku dengan cinta yang begitu besar, selalu mendoakanku agar sukses di dunia dan akhirat, serta mendukung setiap perjuanganku tanpa mengenal lelah. Setiap tetes keringat dan jerih payah yang kalian curahkan adalah bukti cinta yang tak ternilai.”

Serta

Alamamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword* Berbasis *QR-Code* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik di SMA Al-Huda Jati Agung"**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarja Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, serta bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum 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. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung serta

Dosen Pembahas I, Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Bapak Drs. Berchah Pitoewas, M.H., selaku Dosen Pembimbing I. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II serta Dosen Pembimbing Akademik (PA), Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Dian Permatasari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas II. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, serta nasehatnya dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu dosen beserta staff Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, serta segala bantuan yang diberikan.
11. Teristimewa untuk kedua orang tuaku, cinta pertama dan panutanku Bapak Pudjianto dan pintu surgaku Ibu Sumarni. Terima kasih atas ketulusan, keikhlasan, kasih sayang dan kesabaran yang diberikan kepadaku, tak kenal lelah mendoakan serta memberi perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana.
12. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan di masa kuliahku Riana Sagita, Habibah Istifa'iyah, Kiki Amelia, Dinda Lathofiana Rahman, Atika Fadiyah, dan Elsa Mardianti. Terima kasih selalu hadir di setiap langkah perjalananku selama masa kuliah ini. Untuk setiap suka dan duka, tawa dan canda yang mengisi hari-hari sulitku. Semoga kesuksesan selalu menyertai kalian semua!
13. Terima kasih kepada seluruh keluarga besar PPKn 2021 FKIP Universitas Lampung yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan.
14. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya, Trijaga Abram Nugraha, S.Pd. terima kasih telah menjadi bagian dalam proses perjalanan penulis menyusun skripsi. Berkontribusi baik tenaga, waktu, maupun materi,

menemani, mendukung serta menghibur penulis dalam kesedihan, mendengar keluh kesah dan meyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan. Sukses ya yung!

15. Terima kasih semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini dapat terselesaikan. Semoga ketulusan bapak, ibu, serta rekan-rekan mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Akhirnya penulis berharap semoga dengan kesederhanaanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 19 Agustus 2025
Penulis

Noer Afifah
NPM. 2113032072

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“Penggunaan Media pembelajaran *Crossword* Berbasis *QR-code* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik di SMA Al-Huda Jati Agung”** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua

Bandar Lampung, 19 Agustus 2025
Penulis

Noer Afifah
NPM. 2113032072

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA	xi
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
A. Manfaat secara Teoritis	8
B. Manfaat secara Praktis.....	8
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	9
A. Ruang Lingkup Ilmu	9
B. Ruang Lingkup Objek Penelitian	9
C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian	9
D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian.....	9
E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian	9

II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Deskripsi Teori	10
A. Tinjauan Umum tentang Teori Belajar.....	10
B. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran.....	14
C. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran <i>Crossword</i>	18
D. Tinjauan Umum tentang <i>QR-code</i>	24
E. Tinjauan Umum tentang Hasil Pembelajaran.....	29
F. Tinjauan Umum tentang Pendidikan Pancasila.....	33
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	36
2.3 Kerangka Berpikir	39
2.4 Hipotesis.....	40
 III. METODOLOGI PENELITIAN.....	 41
3.1 Jenis Penelitian	41
3.2 Populasi & Sampel	41
A. Populasi	41
B. Sampel.....	42
3.3 Variabel Penelitian	43
A. Variabel Bebas (<i>Independent Variable</i>).....	43
B. Variabel Terikat (<i>Dependent Variable</i>).....	43
3.4 Definisi Konseptual & Oprasional	43
A. Definisi Konseptual.....	43
B. Definisi Oprasional.....	44
3.5 Desain Penelitian.....	44
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
A. Teknik Pengumpulan Data	45
B. Instrumen Pengumpulan Data	46
3.7 Uji Validitas & Reliabilitas	47
A. Uji Validitas	47
B. Uji Reliabilitas.....	47
C. Analisis Butir Soal.....	48
3.8 Teknik Analisis Data	50
A. Analisis Statistik Deskriptif.....	50
B. Uji Prasyarat Analisis	51
a. Uji Normalitas	51

C. Uji Hipotesis.....	52
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Deskripsi Data Uji Coba Instrumen Penelitian	57
A. Uji Coba Validitas Tes	57
B. Uji Reliabilitas.....	59
C. Analisis Butir Soal.....	60
4.2 Deskripsi Data Penelitian	62
A. Pengumpulan Data	62
B. Penyajian Data.....	62
4.3 Uji Prasyarat	75
A. Uji Normalitas	75
B. Uji Homogenitas.....	77
4.4 Uji Hipotesis.....	78
A. Uji <i>independent sample t-test</i>	78
B. Uji <i>N-Gain Score</i>	80
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	81
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Relevan	36
Tabel 3. 1 Jumlah Peserta Didik Kelas XI SMA Al-Huda Jati Agung Tahun Ajaran 2024/2025	42
Tabel 3. 2 Jumlah Sempel Penelitian	42
Tabel 3. 3 Desain Penelitian.....	45
Tabel 3. 4 Indeks Koefisien Reliabilitas	48
Tabel 3. 5 Indeks Kesukaran	49
Tabel 3. 6 Kategori Daya Pembeda	50
Tabel 3. 7 Kategori Tafsiran <i>N- Gain Score</i>	54
Tabel 4. 1 Uji Coba Soal Tes kepada 20 Responden di Luar Sampel	58
Tabel 4. 2 Penilaian pada Instrumen Tes	59
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas Tes kepada 20 Responden di Luar Sampel	60
Tabel 4. 4 Hasil Uji Taraf Kesukaran	60
Tabel 4. 5 Uji Daya Pembeda	62
Tabel 4. 6 Distribusi Frekusensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen	63
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen ...	64
Tabel 4. 8 Distribusi Frekusensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen...	67
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksprimen.....	68
Tabel 4. 11 Distribusi Frekusensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	69
Tabel 4. 12 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	70
Tabel 4. 13 Distribusi Frekusensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	71
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	73
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Hasil Analisis Statistik Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	73
Tabel 4. 16 Distribusi Nilai dan Interval <i>Pretest</i> Eksperimen dan Kontrol	74
Tabel 4. 17 Distribusi Nilai dan Interval <i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol.....	75
Tabel 4. 18 Hasil Uji Normalitas dengan Bantuan SPSS versi 27.....	76
Tabel 4. 19 Hasil Uji Homogenitas menggunakan SPSS versi 27.....	77
Tabel 4. 20 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> dengan SPSS versi 27	79
Tabel 4. 21 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i> dengan <i>Microsoft Excel</i>	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Buat aktivitas dalam <i>wordwall</i>	22
Gambar 2. 2 <i>Template</i> dalam <i>wordwall</i>	22
Gambar 2. 3 Tampilan <i>QR-code</i>	25
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	40
Gambar 4. 1 Distribusi Frekusensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	64
Gambar 4. 2 Distribusi Frekusensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	66
Gambar 4. 3 Distribusi Frekusensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	70
Gambar 4. 4 Distribusi Frekusensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	72
Gambar 4. 5 Tampilan <i>QR-code</i>	86
Gambar 4. 6 Tampilan Soal dalam Bentuk <i>Crossword</i>	87
Gambar 4. 7 Ringkasan Hasil <i>Crossword</i>	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	99
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 3. Modul Ajar.....	101
Lampiran 4. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	105
Lampiran 5. Media Pembelajaran	110
Lampiran 6. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian di SMAS Al-Huda Jati Agung	111
Lampiran 7. Uji Data Penelitian.....	113

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan disebut juga sebagai ujung tombak pembangunan nasional, karena di dalamnya ada proses pembinaan untuk menciptakan sumber daya manusia yang handal dan berkualitas. Saat ini, kelebihan suatu tidak hanya diukur dari kekayaan sumber daya alam yang melimpah, tetapi juga diukur dari kualitas sumber daya manusianya (Sutardi & Sugiharsono, 2016). Tolok ukur untuk melihat tingkat kemajuan suatu negara adalah keadaan pendidikannya. Pendidikan berkaitan erat dengan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat suatu bangsa. Hal ini disebabkan oleh mutu pendidikan yang baik dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia menjadi lebih baik juga. Pendidikan juga erat hubungannya dengan kurikulum yang menjadi acuan untuk tenaga pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar di kelas.

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan suatu bangsa. Selain menjadi landasan untuk membentuk sumber daya manusia yang kompeten, pendidikan juga berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan masyarakat yang sejahtera dan berdaya saing tinggi. Seiring dengan perkembangan zaman, kualitas pendidikan tidak hanya diukur dari fasilitas yang tersedia, tetapi juga dari kurikulum yang diterapkan. Inilah mengapa metode pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Salah satu hal penting yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Perkembangan bidang pendidikan tidak luput dengan pengaruh berkembangnya teknologi informasi. Pendidikan pada abad ke-21 sudah seharusnya mengkolaborasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidik berkewajiban mengaplikasikan berbagai media pembelajaran dengan baik. Pendidik merupakan fasilitator utama dalam pembelajaran, maka dari itu pendidik harus menciptakan situasi belajar yang menarik contohnya dengan menyediakan alat ajar. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran juga bisa dilakukan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan

Menciptakan hasil belajar yang optimal memerlukan strategi pembelajaran yang efektif, termasuk pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik sekaligus meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Kolaborasi antara teknologi dan pendidikan menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Peningkatan minat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar akan mempermudah mereka dalam memahami serta mengingat materi, sehingga berdampak positif pada hasil belajar.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku berupa kemampuan peserta didik yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. Aspek kognitif peserta didik, yang meliputi hasil belajar sering dijadikan tujuan akhir dari pembelajaran. Hasil belajar didefinisikan sebagai skor yang dicapai oleh peserta didik dari hasil tes yang mencakup kemampuan kognitif, yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis (Sudarsana, 2018). Hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada

peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku. Dalam proses pembelajaran, guru berperan dan bertanggung jawab besar dalam membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik. Keberhasilan ini sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran dan faktor internal peserta didik. Setiap peserta didik tentu mengharapkan hasil belajar yang baik, karena hasil belajar yang baik dapat membantu mereka mencapai tujuannya, Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan proses pembelajaran yang baik pula.

Pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk terus berinovasi agar hasil belajar peserta didik dapat mencapai tingkat optimal. Namun, dengan berbagi macam metode pembelajaran yang sudah banyak diterapkan hasil belajar peserta didik masih saja belum optimal, maka dari itu dibutuhkan inovasi salah satunya menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Pembelajaran abad 21 memiliki perbedaan dengan pembelajaran pada abad sebelumnya. Pada abad sebelumnya pembelajaran dilakukan tanpa memperhatikan standar sedangkan abad 21 kini memerlukan standar sebagai acuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui standar yang telah ditetapkan, guru mempunyai pedoman yang pasti tentang apa yang diajarkan dan yang hendak dicapai. Kemajuan Teknologi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain, maupun belajar. Memasuki abad ke-21, teknologi telah masuk ke dalam berbagai sendi kehidupan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Setiap elemen pendidik, baik peserta didik, dosen dan mahasiswa, mereka dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21 (Pratiwi et al., 2019).

Demikian pula yang terjadi di SMA Al-Huda Jati Agung, pada tanggal 24 Juli 2024 dilakukan penelitian pendahuluan dengan melakukan wawancara secara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila SMA Al-Huda Jati agung. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran di SMA Al-Huda Jati Agung sudah berbasis teknologi namun, belum optimal karena setelah dilakukan

penelitian pendahuluan peneliti melihat bahwasanya di sekolah tersebut pendidik belum mampu mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi dan belum menguasai metode pembelajaran berbasis teknologi dengan baik. Pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI di sekolah tersebut memiliki kesadaran yang minim akan pentingnya mengembangkan kualitas diri dalam menggunakan media berbasis teknologi. Akibatnya, peserta didik menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat membosankan. Selain itu, peneliti juga mengamati bahwa hasil belajar peserta didik belum optimal dengan rata-rata nilai peserta didik di bawah standar yang telah ditetapkan. Dari 5 kelas ditemukan bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas XI di SMA Al-Huda Jati Agung masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu di bawah 75. Prestasi belajar yang rendah ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari dalam diri peserta didik, seperti minat belajar, maupun dari luar diri peserta didik, seperti metode pembelajaran.

Saat peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan peneliti mendapati bahwa proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah buku paket sebagai sumber utama bagi peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Ketika memulai pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi dari buku paket Pendidikan Pancasila masing-masing. Setelah itu, guru menjelaskan materi di depan kelas, sedangkan peserta didik mendengarkan informasi yang disampaikan. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi tidak seimbang karena guru yang aktif sementara peserta didik menjadi pasif. Interaksi dalam proses pembelajaran lebih bersifat satu arah karena kurangnya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik.

Masalah lain yang muncul dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA Al-Huda Jati Agung adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif. Kondisi pembelajaran yang diciptakan

guru kurang merangsang partisipasi peserta didik. Hal ini terlihat dari aktivitas peserta didik yang ramai sendiri saat guru menjelaskan materi di depan kelas, seperti mengobrol dengan teman sebangku dan sibuk dengan aktivitas lain selama pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif atau metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi mempengaruhi minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang bisa meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik seperti metode pembelajaran *crossword*.

Metode pembelajaran *crossword* adalah permainan teka-teki yang digunakan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari proses belajar (Permana & Sintia, 2021). Metode pembelajaran *crossword* melibatkan partisipasi aktif peserta didik sejak awal kegiatan pembelajaran. Peserta didik diajak berpartisipasi dalam seluruh proses pembelajaran tidak hanya secara mental tetapi juga fisik. Hal tersebut menciptakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dicapai secara maksimal. *Crossword* merupakan tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang bisa diisi secara individu atau kelompok. Metode pembelajaran ini digunakan untuk meninjau ulang materi-materi yang telah disampaikan, membantu peserta didik mengingat kembali apa yang telah dipelajari. Dengan demikian, peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan metode pembelajaran *crossword* membuat peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami lebih banyak kosakata karena adanya unsur tantangan yang menimbulkan rasa penasaran, membantu menguatkan ingatan dan melatih kemampuan pengetahuan seseorang.

Metode pembelajaran *crossword* berbasis *Quick Response Code* (QR-code) bisa menjadi salah satu cara untuk mengatasi masalah-masalah yang ada di SMA Al-Huda Jati Agung. Melalui penggunaan metode pembelajaran *crossword* berbasis QR-code, guru dapat menyisipkan

kegiatan evaluasi pembelajaran dalam *QR-code* tersebut yang nantinya dapat diakses oleh setiap peserta didik. Metode pembelajaran yang bersifat inovatif inilah yang diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi bersikap aktif sehingga dapat melakukan kerja sama yang baik antar sesama teman untuk menyelesaikan dan mencari solusi dalam permasalahan yang ada di kehidupan nyata, metode pembelajaran ini setiap peserta didik dituntut agar dapat berpikir kritis serta menempatkan peserta didik ke dalam objek pembelajaran yang utuh.

Media Quick Response Code, atau yang dikenal dengan *QR-code*, adalah *barcode* dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang, Denso Wave, pada tahun 1994 (Mawaddah et al., 2018). Keunggulan *QR-code* adalah kemampuannya menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal. Saat ini, penggunaan *QR-code* telah banyak diimplementasikan melalui aplikasi *QR-code Reader* dan *QR-code Generator*, yang memudahkan seseorang membuat dan mengakses informasi dalam bentuk *QR-code*. Informasi yang diinginkan dapat diperoleh hanya dengan melakukan pemindaian melalui kamera *handphone* (Sitorus et al., 2023).

Penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* terhadap minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting dilakukan karena dapat memperkenalkan inovasi baru dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan metode pembelajaran ini secara efektif dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga dapat mengukur sejauh mana metode pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* dapat mendukung relevansi dan penerapan nilai-nilai Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan bahwa di SMA Al-Huda Jati Agung belum diterapkan metode pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* dan masih menggunakan media

konvensional (buku). Berdasarkan temuan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media pembelajaran *Crossword* Berbasis *QR-code* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik di SMA AL-Huda Jati Agung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* belum pernah diterapkan sebelumnya.
2. Guru jarang menerapkan media pembelajaran yang inovatif dalam proses belajar mengajar.
3. Hasil belajar kognitif peserta didik kurang optimal.
4. Kurangnya kesadaran peserta didik akan kedisiplinan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* belum pernah diterapkan sebelumnya.
2. Hasil belajar kognitif peserta didik kurang optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Dampak Penggunaan Media pembelajaran *Crossword* Berbasis *QR-code* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan ”Penggunaan Media pembelajaran *Crossword* Berbasis *QR-code* terhadap

Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik di SMA Al-Huda Jati Agung”.

1.6 Manfaat Penelitian

A. Manfaat secara Teoritis

Penelitian ini berguna untuk mengembangkan konsep ilmu pendidikan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang inovatif serta dapat dijadikan sebagai sumber atau bahan referensi pembandingan bagi peneliti yang ingin mengkaji mengenai masalah yang relevan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan.

B. Manfaat secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui tentang dampak yang didapatkan setelah menerapkan “Penggunaan Media pembelajaran *Crossword* Berbasis *QR-code* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik”.

b. Bagi Pendidik

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan guru untuk dapat lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar dan pengetahuan peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan kepada peserta didik untuk dapat lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana sekolah, dalam hal ini penyediaan media pembelajaran serta mendukung upaya-upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar dan pengetahuan peserta didik dengan menggunakan bahan pembelajaran yang menarik.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

A. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup Pendidikan dengan kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan karena mengkaji terkait media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* dalam menunjang hasil belajar peserta didik.

B. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code*.

C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Al-Huda Jati Agung, Lampung Selatan.

D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Al-Huda yang beralamatkan di Desa Jatimulyo, Kecamatan Jati agung, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung.

E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak keluarnya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada Tanggal 5 Juli 2024 dengan nomor surat **5728/UN26.13/PN.01.00/2024**.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

A. Tinjauan Umum tentang Teori Belajar

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berkaitan dan tidak terlepas dari teori-teori belajar. Teori-teori belajar merupakan konsep penting yang akan membantu dalam merancang sebuah pendekatan pembelajaran yang selaras dengan karakteristik dan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik (Hatija et al., 2023).

Berikut adalah penjelasan dari teori-teori belajar:

a. Teori Behavioristik

Teori behavioristik merupakan teori yang menekankan pada perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari sebuah pembelajaran atau pengalaman. Teori ini dicetuskan oleh Gage, 20 Gagne, dan Barliner. Teori ini berkembang menjadi sebuah aliran psikologi belajar yang akan mempengaruhi arah pengembangan teori maupun praktik pendidikan serta pembelajaran yang sering dikenal dengan sebutan aliran behavioristik. Teori behavioristik menerangkan mengenai hubungan antara stimulus dengan respon. Adanya respon tersebut terbentuk akibat pelatihan dan pembiasaan yang dilakukan melalui tingkah laku. Tingkah laku tersebut dapat diobservasi, diukur, dan dimanipulasi guna mencapai hasil yang dicapai. Tujuan dari pembelajaran menurut teori behavioristik ialah menekankan pada penambahan pengetahuan (Wahab & Rosnawati, 2021).

Teori Belajar Behavioristik sering kali dikaitkan dengan tokoh-tokoh seperti Ivan Pavlov, John B. Watson, dan B.F. Skinner.

Beberapa konsep penting dalam teori ini adalah:

- 1) Stimulus merujuk pada segala sesuatu yang dapat memicu atau menimbulkan respons dari seseorang. Dalam konteks pembelajaran, stimulus bisa berupa rangsangan visual, auditori, atau tindakan lain yang mendorong individu untuk memberikan respons.
- 2) Respons adalah tindakan atau perilaku yang muncul sebagai reaksi terhadap stimulus atau rangsangan. Ketika seseorang menerima stimulus, respons adalah apa yang mereka lakukan sebagai tanggapan terhadapnya.
- 3) Penguatan adalah stimulus atau hasil yang mengikuti respons dan meningkatkan kemungkinan bahwa perilaku tersebut akan diulang. Penguatan positif, seperti pujian, dan penguatan negatif, seperti menghindari hukuman, dapat memengaruhi perilaku individu.
- 4) Hukuman, disisi lain, adalah konsekuensi negatif yang mengikuti respons dan bertujuan untuk mengurangi kemungkinan perilaku tersebut terulang. Hukuman bisa berupa sanksi atau konsekuensi yang tidak diinginkan.
- 5) Generalisasi adalah kemampuan individu untuk merespons stimulus yang mirip dengan stimulus asli. Misalnya, jika seseorang belajar merespons penguatan positif terhadap suatu tindakan, mereka mungkin juga akan merespons penguatan positif terhadap tindakan yang serupa
- 6) Diskriminasi melibatkan kemampuan individu untuk membedakan antara stimulus yang berbeda dan meresponsnya dengan cara yang sesuai atau dengan kata lain individu dapat mengenali perbedaan antara stimulus yang berbeda dan meresponsnya secara berbeda pula (Hatija et al., 2023).

b. Teori Kognitif

Teori kognitif merupakan sebuah pendekatan dalam psikologi pembelajaran yang memfokuskan pada tingkat pemahaman dan analisis proses mental yang terjadi dalam pikiran individu selama proses belajar. Teori tersebut menekankan pada pentingnya proses informasi, interpretasi, pemahaman konsep, dan penyusunan pengetahuan baru dalam pembentukan sebuah perilaku dan pemahaman yang amat mendalam. Teori ini berkaitan erat dengan perkembangan kognitif dan memfokuskan pada bagaimana seorang individu merancang, memproses, dan menyimpan informasi yang didapatkan.

Tokoh utama dalam perkembangan teori ini meliputi Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Jerome Bruner. Beberapa konsep utama dalam Teori Belajar Kognitif melibatkan:

- 1) Skema adalah struktur kognitif yang membantu individu dalam memahami dunia sekitar mereka. Skema ini mencakup pengetahuan, keyakinan, dan harapan yang membantu individu dalam menginterpretasi informasi baru.
- 2) Asimilasi terjadi ketika individu mengintegrasikan informasi baru ke dalam skema yang sudah ada. Sebagai contoh, jika seseorang sudah memiliki skema tentang hewan peliharaan dan mereka melihat kucing sebagai hewan peliharaan, maka mereka akan mengasimilasi konsep kucing ke dalam skema mereka.
- 3) Akomodasi terjadi ketika individu harus mengubah atau memodifikasi skema yang ada untuk mengakomodasi informasi baru yang tidak sesuai dengan skema yang ada. Misalnya, jika seseorang menyadari bahwa anjing berbeda dengan kucing sebagai hewan peliharaan, mereka mungkin harus melakukan perubahan (akomodasi) pada skema mereka tentang hewan peliharaan (Hatija et al., 2023).

c. Teori Konstruktivistik

Teori konstruktivistik merupakan sebuah pendekatan yang menekankan pada proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh peserta didik, dimana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari aktif berpikir, menyusun konsep, serta mampu memberi makna mengenai hal-hal yang sedang dipelajari. Tokoh-tokoh dalam teori ini antara lain: Vgotsky, Piaget, dan John Dewey. Teori ini juga memicu peserta didik untuk dapat berpikir dalam menyelesaikan permasalahan, mencari ide, dan membuat sebuah keputusan sehingga peserta didik akan lebih memahami karena telah terlibat secara langsung dalam membina pengetahuan baru dan lebih mampu dalam mengimplementasikan di berbagai situasi. Pendidik tidak hanya mentransfer pengetahuan saja, tetapi juga berperan dalam membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Pendidik mendorong peserta didik untuk lebih memahami cara berpikir atau perspektif mereka sendiri dalam proses pembelajaran (Hatija et al., 2023).

Strategi pembelajaran dengan teori konstruktivisme menurut Sukmadinata (Hatija et al., 2023), sebagai berikut:

- a. Belajar secara aktif
- b. Belajar secara mandiri
- c. Belajar dengan kooperatif dan kolaboratif
- d. *Self regulated learning*
- e. *Generative learning*

d. Teori Humanistik

Teori humanistik merupakan sebuah konsep pembelajaran yang memberikan penjelasan mengenai bagaimana manusia memanusiakan manusia atau disebut juga dengan baimana memanusiakan peserta didik dan pengembangan diri dari seluruh

potensi yang dimiliki guna menghadapi perubahan lingkungan yang ada disekitarnya (Hatija et al., 2023). Proses belajar akan dianggap berhasil apabila peserta didik mampu memahami dirinya dan lingkungannya. Peserta didik dalam proses belajarnya harus berusaha supaya cepat atau lambat ia akan mampu mencapai sebuah pengembangan diri dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar merupakan konsep yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Teori ini terbagi menjadi empat jenis utama. Pertama, teori behavioristik yang fokus pada perubahan perilaku sebagai hasil dari proses belajar melalui pemberian stimulus untuk memunculkan respons tertentu. Kedua, teori kognitif yang lebih menitikberatkan pada pemanfaatan pengetahuan dan pengalaman peserta didik sebagai dasar dalam proses belajar. Ketiga, teori konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri, aktif, kooperatif, dan kolaboratif. Terakhir, teori humanistik yang menyoroti pengembangan potensi diri peserta didik untuk memanusiakan manusia, di mana keberhasilan belajar diukur dari kemampuan peserta didik dalam memahami diri dan lingkungannya.

B. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Miftah, 2013). Media dikatakan sebagai sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses

pembelajaran (Putri, 2023). Sedangkan, istilah pembelajaran atau pengajaran (ungkapan yang lebih banyak dikenal sebelumnya), adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Membelajarkan berarti usaha membuat seseorang belajar (Miftah, 2013). Menurut (Mulyani, 2022) berdasarkan definisi media merupakan proses komunikasi perantara atau pengantar yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan suatu gagasan berupa isi atau ajaran yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal kepada penerima berbentuk audio visual dan peralatan penunjang dengan harapan dapat menimbulkan *feedback* terhadap penerima. Media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Miftah, 2013).

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam menarik perhatian peserta didik serta menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan efektif. Meskipun bukan konsep baru, banyak pendidik telah memahami bahwa media dapat memberikan manfaat besar dalam proses belajar mengajar. Sebagai perantara dalam penyampaian materi, media membantu peserta didik memahami pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat, meningkatkan motivasi, serta merangsang aktivitas belajar, bahkan memberikan dampak psikologis positif bagi peserta didik.

Berdasarkan pemahaman tersebut, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar, sehingga peserta didik tetap terlibat dan tidak mudah merasa

bosan. Secara umum, media memiliki dua fungsi utama, yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menyampaikan materi secara efektif guna mencapai tujuan pendidikan. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan berkontribusi pada hasil belajar yang optimal, termasuk perubahan perilaku peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar melalui peningkatan semangat serta motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (Setiawati, 2016) mengemukakan tiga ciri media pembelajaran yaitu: (a) ciri fiksatif; (b) ciri manipulatif; dan (c) ciri distributif.

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan media pembelajaran untuk membantu merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Kaitannya dengan anak usia dini yang berada pada usia sebagai penyerap informasi hebat, kehadiran media pembelajaran sangat diperlukan. Kehadiran media pembelajaran dapat memudahkan anak menerima, membangun ulang sesuai persepsinya dan menyimpannya dalam memori jangka Panjang

2) Ciri Manipulatif

Kehadiran media pembelajaran dapat memanipulasi tempat, waktu dan kejadian. Tempat yang sangat jauh, waktu yang lampau, dan kejadian di luar lingkungan belajar pada saat itu dapat diwakili dengan media pembelajaran. Anak usia dini dapat berperan seolah-olah menjadi pelaku dalam suatu kejadian yang sebenarnya belum pernah dialami.

3) Ciri Distributif

Dalam ciri distributif penyebaran pembelajaran tidak terpengaruh oleh jarak. Artinya fungsi media pembelajaran akan sama meskipun menggunakan bahan berbeda. Contohnya, untuk pengenalan berat benda, anak boleh menggunakan batu atau kelereng.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Miftah, 2013) media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran yakni menyampaikan pesan-pesan atau materi-materi pembelajaran kepada peserta didik dan membantu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu akan sukar dipahami oleh peserta didik, apalagi oleh peserta didik yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan maka dari itu diperlukannya media pembelajaran yang tepat sebagai perantaranya agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan mendorong kemampuan menulis, berbicara, serta imajinasi peserta didik.

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
Misalkan pendidik dapat menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari yang langka melalui hasil rekaman video.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia dapat disajikan melalui film.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik. Sebagai contoh, sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang polusi, untuk dapat menarik perhatian peserta didik terhadap topik tersebut, maka pendidik memutar film terlebih dahulu tentang banjir atau tentang kotoran limbah industri dan lain sebagainya.

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Rowntree (Miftah, 2013) mengemukakan enam fungsi media, yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3) Menyediakan stimulus belajar
- 4) Mengaktifkan respon peserta didik
- 5) Memberikan umpan balik dengan segera
- 6) Menggalakkan latihan yang serasi

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berperan penting dalam proses pendidikan sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif dan menarik. Media membantu meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media memiliki tiga ciri utama, yaitu fiksatif (merekam dan menyimpan informasi), manipulatif (memanipulasi tempat dan waktu), serta distributif (dapat digunakan tanpa terbatas jarak). Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menangkap, memanipulasi, dan menyampaikan materi secara lebih menarik serta interaktif. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara optimal.

C. Tinjauan Umum tentang Media Pembelajaran *Crossword*

a. Pengertian Media pembelajaran *Crossword*

Media pembelajaran *crossword* adalah permainan teka-teki yang digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari proses belajar (Permana & Sintia, 2021). Media pembelajaran *crossword* melibatkan partisipasi aktif

pesta didik sejak awal kegiatan pembelajaran. Peserta didik diajak berpartisipasi dalam seluruh proses pembelajaran tidak hanya secara mental tetapi juga fisik. Hal tersebut menciptakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dicapai secara maksimal. *crossword* merupakan tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang yang bisa diisi secara individu atau kelompok.

Media *crossword puzzle* sangat bermanfaat untuk mengasah daya ingat peserta didik, mengembangkan kemampuan analisa, menghibur dan merangsang kreativitas peserta didik. Ketika peserta didik menjawab teka teki secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang cemas misalnya, kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada dan peserta didik akan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum tentu didapatkan sebelumnya ketika menjawab soal-soal. Media *crossword puzzle* dapat menjadi pilihan belajar dengan bermain seta menyenangkan dalam penggunaannya. Peserta didik dapat menyelesaikan suatu masalah dengan cara melengkapi susunan teka teki silang sesuai pertanyaan. Media *crossword puzzle* mampu melibatkan semua peserta didik untuk aktif berpikir, merangsang peserta didik untuk tidak bosan dan tetap fokus pada pembelajaran sehingga materi mudah diingat (Kholiq, 2023).

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *crossword* adalah media pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan teka-teki silang tanpa menghilangkan esensi proses belajar. Media ini melibatkan partisipasi aktif peserta didik baik secara mental maupun fisik, menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal. *Crossword*

sebagai media belajar yang menyenangkan memungkinkan peserta didik menyelesaikan masalah dengan melengkapi susunan teka-teki sesuai pertanyaan, merangsang mereka untuk tetap aktif berpikir, fokus, dan tidak bosan sehingga materi pembelajaran lebih mudah diingat.

b. Manfaat Media pembelajaran *Crossword*

Media pembelajaran *crossword* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif. Implementasi model ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan, serta membantu peserta didik dalam mencapai prestasi belajar yang optimal. Menurut (Ganoe, 2010) di dalam bukunya mengatakan bahwa *crossword* dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1) Dapat mengasah daya ingat

Apabila anak diberi pertanyaan dalam bentuk *crossword*, ia akan mengingat pengalaman-pengalaman dan kemudian ia akan memilih jawaban yang sesuai untuk menjawab *crossword* tersebut sehingga daya ingat anak diperoleh dalam kegiatan tersebut

2) Mengembangkan kemampuan analisa

Permainan ini dibutuhkan konsentrasi, ketika ada sebuah pertanyaan peserta didik akan menganalisa mana jawaban yang cocok karena satu kata dengan kata yang lain saling berkaitan.

3) Menghibur

Media pembelajaran *crossword* ini sifatnya menghibur, karena dalam media ini peserta didik dituntut untuk aktif maka sifatnya tidak membosankan.

4) Merangsang aktivitas

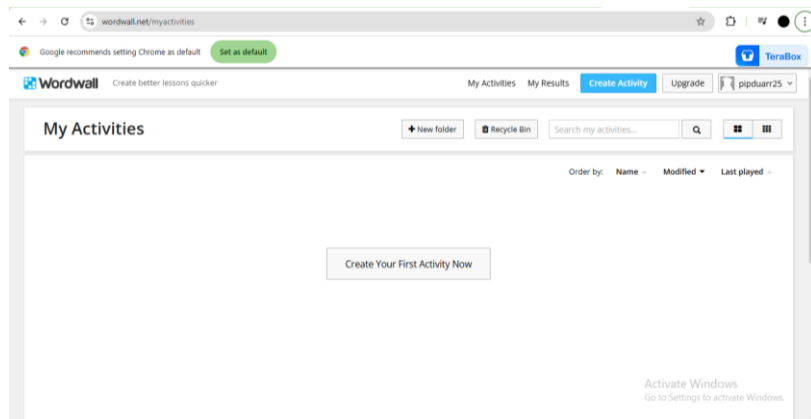
Secara tidak langsung dengan *crossword* silang peserta didik akan dibantu untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Di dalam mempertahankan jawaban misalnya, peserta didik berargumentasi, memilih bahan yang mudah dipahami orang lain dan mencari cara alternatif untuk menjawab.

Artinya, karena adanya proses kegiatan pembelajaran yang baik dan menyenangkan melalui penerapan media *crossword* dalam pembelajaran maka akan terjadi proses interaksi yang baik. Melalui media *crossword* peserta didik dapat terpacu untuk mengasah otak berfikir aktif dan kreatif serta peserta didik dapat mengembangkan ide-ide yang dimiliki, serta memberi kesempatan untuk mencoba kemampuan didalam berbagai kegiatan termasuk dalam permainan *crossword*.

c. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Crossword*

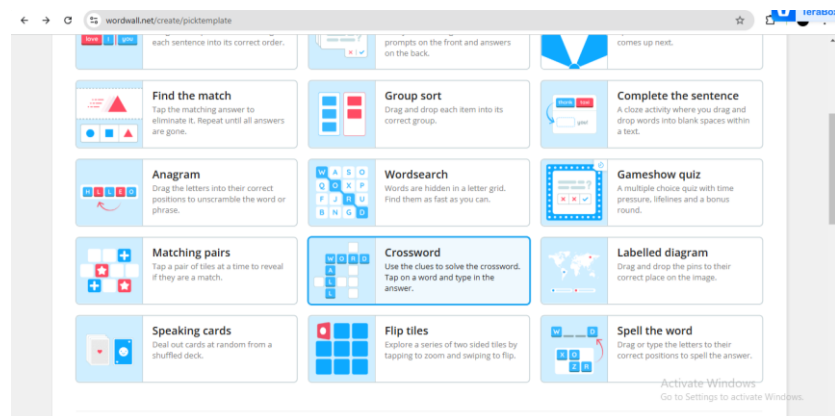
Berikut langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *crossword*:

- 1) Membuka *browser* kemudian membuka tautan <https://wordwall.net/>
- 2) Klik *Sign up* dengan menggunakan dengan memilih menggunakan akun *google* atau menggunakan *facebook* atau juga bisa dengan mengisi berbagai data yang diperlukan di laman tersebut
- 3) Pilih *create your first activity now*



Gambar 2. 1 Buat aktivitas dalam wordwall

4) Pilih *template crossword*



Gambar 2. 2 Template dalam wordwall

- 5) Isi judul dengan deskripsi *game* yang akan dibuat
- 6) Isi pertanyaan dan jawaban yang akan digunakan
- 7) Klik *done* setelah selesai mengisi pertanyaan
- 8) Klik *share* ketika ingin membagikan hasil

d. Kelebihan dan Kekurangan Media pembelajaran *Crossword*

Di era pendidikan modern, inovasi dalam media pengajaran menjadi krusial untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang telah menunjukkan banyak kelebihan dalam mendukung tujuan ini adalah media pembelajaran *crossword*, atau lebih dikenal dengan teka-teki

silang. Media ini tidak hanya menawarkan variasi dalam cara penyampaian materi, tetapi juga memiliki sejumlah kelebihan yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Berikut kelebihan-kelebihan dalam penggunaan media pembelajaran *Crossword* dalam pembelajaran:

- 1) Dapat melatih konsentrasi pada peserta didik.
- 2) Mengingat kembali terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan.
- 3) Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan sesama peserta didik.
- 4) Menjadikan suasana nyaman di dalam kelas.
- 5) Mengusir rasa kebosanan di dalam kelas.

Dengan demikian, guru akan mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman dan pengetahuan peserta didik tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini dapat dijadikan bahan evaluasi oleh guru, apakah tujuan pembelajaran telah tercapai ataukah belum

Meskipun media pembelajaran *crossword* memiliki banyak kelebihan dan dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, tidak dapat dipungkiri bahwa media ini juga memiliki beberapa kekurangan. Berikut kekurangan-kekurangan penggunaan media pembelajaran *crossword* dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Menimbulkan sedikit kesulitan bagi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah.
- 2) Partisipasi peserta didik dalam mata pelajaran kurang maksimal.
- 3) Membutuhkan persiapan instrumen yang lama.

Kekurangan pada strategi pembelajaran *crossword*, masih dapat diatasi atau diminimalkan. Bagi peserta didik yang kurang akan tingkat kemampuannya, peserta didik diharuskan belajar di rumah

terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran. Sehingga sebelum mendapatkan penjelasan materi dari guru, peserta didik telah mempunyai gambaran atau telah menguasai materi pelajaran.

D. Tinjauan Umum tentang QR-code

a. Pengertian QR-code

Media *Quick Response Code*, atau yang dikenal dengan *QR-code*, adalah barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang, Denso Wave, pada tahun 1994. Keunggulan *QR-code* adalah kemampuannya menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal. Saat ini, penggunaan *QR-code* telah banyak diimplementasikan melalui aplikasi *QR-code Reader* dan *QR-code Generator*, yang memudahkan seseorang membuat dan mengakses informasi dalam bentuk *QR-code*. Informasi yang diinginkan dapat diperoleh hanya dengan melakukan pemindaian melalui kamera handphone (Sitorus et al., 2023)

QR-code (Quick Response Code) merupakan pengembangan dari Bar-Code yang dulunya merupakan kode satu dimensi menjadi kode dua dimensi dengan kemampuan menyimpan data lebih besar dibandingkan dengan *BarCode*, dengan menggunakan *QR-code* data yang bisa disimpan dapat berupa kode angka, huruf, binary serta huruf kanji, kode ini sudah diterapkan untuk berbagai bidang (Dedy & Adriantantri, 2019).

Beberapa penjelasan anatomi *QR-code* antara lain:

- 1) *Finder Pattern* berfungsi untuk identifikasi letak *QR-code*
- 2) *Format Information* berfungsi untuk informasi tentang *error correction level* dan *mask pattern*
- 3) *Data* berfungsi untuk menyimpan data yang dikodekan
- 4) *Timing Pattern* merupakan pola yang berfungsi untuk identifikasi koordinat pusat *QR-code*, berbentuk modul hitam putih

- 5) *Alignment Pattern* merupakan pola yang berfungsi memperbaiki penyimpangan *QR-code* terutama distorsi non linier
- 6) *Version Information* adalah versi dari sebuah *QR-code*.

Setiap simbol *QR-code* disusun dalam bentuk persegi dan terdiri dari *function patterns* dan *encoding region*. Seluruh simbol dikelilingi oleh batas *quiet zone* pada keempat sisi. Terdapat 4 jenis pola fungsi meliputi *finder pattern*, *separators*, *timing patterns*, dan *alignment patterns*. *Encoding region* berisi data, yang mewakili informasi versi, format informasi, data dan koreksi kesalahan (Priyambodo et al., 2020).

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan dari beberapa penjelasan diatas bahwa *QR-code* adalah jenis kode matriks dua dimensi yang dapat dibaca dengan cepat menggunakan pemindai *QR-code* atau kamera ponsel pintar.



Gambar 2. 3 Tampilan *QR-code*

b. Karakteristik *QR-code*

Menurut (Ariadi, 2011), *QR-code* memiliki kemampuan untuk menampung data dalam jumlah besar, hingga 7089 karakter numerik. *QR-code* memiliki kerapatan yang tinggi, yaitu 100 kali

lebih tinggi dari simbol linier, dan dapat dibaca dengan cepat. Selain itu, *QR-code* juga memiliki berbagai keunggulan dalam hal performa dan fungsi.

Hasil penelitian (Soon et al., 2010) mengidentifikasi beberapa karakteristik *QR-code* yang dapat membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran:

- 1) Pembacaan Cepat dari Segala Arah: *QR-code* memungkinkan pencarian informasi menjadi lebih mudah dengan pembacaan yang cepat dari segala arah.
- 2) Tahan Terhadap Distorsi: *QR-code* tetap dapat berfungsi meskipun simbolnya mengalami distorsi.
- 3) Fungsi Pemulihan Data: *QR-code* tetap dapat dipindai walaupun mengalami kerusakan.
- 4) Efisiensi dalam Encoding Karakter Kanji dan Kana: *QR-code* yang umum digunakan di Indonesia seringkali merupakan jenis Kanji dan Kana.
- 5) Fungsi Penghubung Simbol: Sistem pada *QR-code* menghubungkan pengguna ke informasi yang dituju.
- 6) Proses Masking: *QR-code* memiliki pola hitam putih yang disusun secara khusus untuk meningkatkan akurasi pemindaian.
- 7) Kerahasiaan Kode: *QR-code* memiliki simbol yang unik yang menyusun data di dalamnya.
- 8) Pemindaian Langsung: *QR-code* dapat dibaca langsung dengan smartphone.

Dari penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa *QR-code* memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi tambahan atau sumber belajar secara interaktif. Dengan memindai *QR-code*, pengguna dapat mengakses video, audio, gambar, teks, atau tautan

web terkait materi pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik.

c. Kelebihan dan Kekurangan *QR-code*

Kelebihan dari *QR-code* adalah mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal. Saat ini, untuk penggunaan *QR-code* telah banyak diimplementasikan dalam bentuk aplikasi *QR-code Reader* dan *QR-code Generator*, sehingga seseorang akan sangat mudah untuk membuat informasi dalam bentuk *QR-code* dan mendapatkan informasi yang ingin diketahuinya, hanya dengan melakukan proses *scanning* dan pemindaian data melalui media dari kamera *handphone*.

Kelebihan *QR-code* menurut (Riandita et al., 2023) di antaranya:

- 1) Proses pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan karena dikemas seperti *Games* sehingga peserta didik bisa belajar sembari bermain
- 2) Terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan jiwa kolaboratif peserta didik
- 3) Media pembelajaran menggunakan media yang sederhana namun mampu menjadi solusi ketika peserta didik merasa bosan dengan cara penyampaian materi yang terkesan monoton
- 4) peserta didik diajarkan untuk mengenal teknologi berbasis kode batang
- 5) Penggunaan aplikasi yang mudah, sehingga ke depannya peserta didik bisa menemukan inovasi terbaru desain pembelajaran yang berbasis kode batang.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran *QR-code* adalah :

- 1) *QR-code* memungkinkan peserta didik untuk dengan cepat mengakses konten tambahan yang mendukung pemahaman mereka.
- 2) Penggunaan *QR-code* dalam pembelajaran dapat meningkatkan tingkat keterlibatan peserta didik. Mereka dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan memindai kode dan menjelajahi konten tambahan yang disediakan.
- 3) Media pembelajaran *QR-code* dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran dengan menyediakan elemen multimedia seperti video, audio, dan gambar.

Menurut (Riandita et al., 2023) kekurangan *QR-code* di antaranya:

- 1) Kurangnya pemahaman mengenai teknologi ini karena
- 2) Peserta didik menggunakan *QR-code* dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Kendala larangan membawa ponsel ke sekolah dari pihak sekolah sehingga ketika akan menggunakan media yang berbasis ponsel harus izin terlebih dahulu ke pihak yang bersangkutan dari hari sebelumnya
- 4) Para peserta didik ketika diperbolehkan membawa dan bermain ponsel banyak yang tidak menggunakan untuk hal yang semestinya yaitu media pembelajaran, mereka menyalahgunakan untuk kesenangan mereka

Menurut (Ema et al., 2023) Kekurangan *QR-code* Diantaranya:

- 1) Jika signal kurang baik maka pembiasaan ini akan sulit dilakukan. *QR-code* dalam pelaksanaannya membutuhkan signal yang cukup baik, jika di sekolah memiliki jaringan signal yang buruk maka hal ini akan menjadi kendala dalam pengimplementasiannya.
- 2) Perlu adanya fasilitas yang mendukung seperti *smartphone* yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Setiap peserta

didik perlu untuk membawa *smartphone* yang mereka miliki, karena *QR-code* hanya bisa digunakan menggunakan *smartphone*.

- 3) Dibutuhkan komitmen pelaksanaan dari pihak sekolah, guru dan peserta didik agar pembiasaan ini dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran *QR-code* adalah :

- 1) Menggunakan *QR-code* memerlukan perangkat yang mampu membaca *QR-code*, seperti *smartphone* atau tablet dengan pemindai *QR-code*. Oleh karena itu, aksesibilitas dapat menjadi masalah jika peserta didik atau peserta tidak memiliki peralatan yang sesuai atau jika akses ke teknologi terbatas.
- 2) *QR-code* sering digunakan untuk menghubungkan pengguna ke sumber daya online seperti video, gambar, atau halaman web. Oleh karena itu, pengguna memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengakses konten yang relevan. Akses materi pembelajaran melalui *QR-code* dapat terhambat jika konektivitas internet terbatas atau tidak tersedia.
- 3) *QR-code* yang tidak dapat dijamin keamanannya dapat disalahgunakan atau dimanipulasi untuk mengalihkan pengguna ke situs web atau sumber daya yang tidak aman.

E. Tinjauan Umum tentang Hasil Pembelajaran

a. Pengertian Hasil Pembelajaran

Hasil belajar adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai peserta didik dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan (Somayana, 2020). Hasil belajar adalah hasil dari interaksi aktif dan positif individu dengan lingkungannya. Ketika seseorang belajar, akan terjadi perubahan dalam perilakunya. Hasil belajar merupakan kompetensi atau kecakapan yang dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang dirancang dan

dilaksanakan oleh guru di sekolah dan kelas tertentu. Menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku. Dalam proses pembelajaran, guru berperan dan bertanggung jawab besar dalam membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik. Keberhasilan ini sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran dan faktor internal peserta didik. Setiap peserta didik tentu mengharapkan hasil belajar yang baik, karena hasil belajar yang baik dapat membantu mereka mencapai tujuannya. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan proses pembelajaran yang baik pula.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar di sekolah merupakan salah satu ukuran penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik sangat penting untuk membantu mereka mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, terutama kemampuan yang dimilikinya. Menurut (Suryabrata, 2010), faktor-faktor ini dapat diidentifikasi sebagai faktor internal dan eksternal yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Faktor internal yang terdapat dalam diri individu yang belajar yaitu berupa faktor yang mengolah dan memproses

lingkungan sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar. Karena karakteristik internal masing-masing individu berbeda satu dengan yang lain, maka masing-masing individu akan merespons terhadap faktor yang ada di luar dirinya (lingkungan) dengan cara yang berbeda. Perbedaan cara merespons lingkungan yang berbeda inilah yang menghasilkan hasil belajar yang berbeda.

- 2) Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang berada di luar individu atau sering disebut dengan lingkungan. Mengingat luasnya kata “segala sesuatu”, lingkungan dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai bentuk antara lain:
 1. Lingkungan fisik antara lain terdiri dari geografis, rumah, sekolah, pasar, tempat bermain, dan sebagainya.
 2. Lingkungan psikis meliputi aspirasi, harapan-harapan, cita-cita dan masalah yang dihadapi.
 3. Lingkungan personal meliputi teman sebaya, orang tua, guru, tokoh, masyarakat dan seterusnya.
 4. Lingkungan non personal diantaranya meliputi, rumah, peralatan, pepohonan gunung dan sebagainya.
 5. Jika dilihat dari sudut kelembagaan dan pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar, lingkungan terdiri dari atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, sedangkan belajar akibat interaksi individu dengan lingkungan. Pola interaksi individu dengan lingkungan inilah yang akan menghasilkan model tingkah laku individu. Jadi, faktor eksternal dapat mengubah tingkah laku individu, mengubah karakter, bahkan dapat memodifikasi tempramen/ karakter individu.

c. Penilaian Hasil Belajar

Menurut (Syaiful Bahri & Zain, 2006) mengungkapkan, bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian, sebagai berikut:

- 1) Tes Formatif, penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap peserta didik terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu.
- 2) Tes Subsumatif, tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap peserta didik untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar peserta didik. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.
- 3) Tes Sumatif, tes ini diadakan untuk mengukur daya serap peserta didik terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua bahan pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tarap atau tingkat keberhasilan belajar peserta didik dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (rangking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

Evaluasi hasil belajar dapat dilakukan menggunakan alat evaluasi berupa tes hasil belajar. Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai hasil pembelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada peserta didik dalam jangka waktu tertentu. Untuk mengukur hasil belajar, dapat digunakan dua jenis tes hasil belajar, yaitu tes hasil belajar bentuk uraian dan tes hasil belajar bentuk objektif.

F. Tinjauan Umum tentang Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata kuliah mengembangkan dan menanamkan nilai-nilai Pancasila terhadap mahasiswa untuk menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang sesuai dengan cita-cita bangsa. Peran dari pendidikan Pancasila sangatlah besar yang dimana pendidikan Pancasila mempunyai pengaruh dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam jiwa dan raga mahasiswa didik agar tidak hilang dengan adanya perubahan globalisasi yang terus menggerus budaya lokal dikalangan masyarakat luas. Sehingga beban yang diemban oleh mata kuliah Pendidikan Pancasila sangatlah besar karena beranggapan warga mata kuliah tersebut adalah ujung tombak bagi bangsa untuk tetap melestarikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila (Sulianti, 2018). Oleh karena itu, pendidikan pancasila diselenggarakan agar masyarakat tidak tercerabut dari akar budaya yang menjadi identitas suatu bangsa dan sekaligus menjadi pembeda antara satu bangsa dan bangsa lainnya (Adha & Perdana, 2020)

Peran dari pendidikan Pancasila sangatlah besar yang dimana pendidikan Pancasila mempunyai pengaruh dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam jiwa dan raga mahasiswa agar tidak hilang dengan adanya perubahan globalisasi yang terus menggerus budaya lokal dikalangan masyarakat luas. Sehingga beban yang diemban oleh mata kuliah Pendidikan Pancasila sangatlah besar karena beranggapan warga mata kuliah tersebut adalah ujung tombak bagi bangsa untuk tetap melestarikan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tujuan pembelajaran merupakan elemen fundamental dalam proses pendidikan, yang berfungsi sebagai panduan bagi guru dan peserta didik untuk mencapai hasil yang diinginkan. Tujuan ini tidak hanya mencakup penguasaan pengetahuan akademis, tetapi juga pengembangan keterampilan, sikap, dan karakter yang holistik. Dengan menetapkan tujuan yang jelas dan terukur, proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif, memungkinkan peserta didik untuk memahami apa yang diharapkan dari mereka serta bagaimana mereka dapat mencapainya. (Direktorat jenderal, 2022) mengemukakan tujuan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila, sebagai berikut:

- 1) Berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui sikap mencintai sesama manusia, mencintai negara dan lingkungannya untuk mewujudkan persatuan dan keadilan sosial;
- 2) Memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya sebagai dasar negara, ideologi, dan pandangan hidup bangsa, serta mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari;
- 3) Menganalisis konstitusi dan norma yang berlaku, serta menyelaraskan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di tengah-tengah masyarakat global;
- 4) Memahami jati dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbineka, serta mampu bersikap adil dan tidak membedakan jenis kelamin, SARA (Suku Agama, Ras, Antargolongan), status sosial-ekonomi, dan penyandang disabilitas;
- 5) Menganalisis karakteristik bangsa Indonesia dan kearifan lokal masyarakat sekitarnya, dengan kesadaran dan komitmen

untuk menjaga lingkungan, mempertahankan keutuhan wilayah NKRI, serta berperan aktif dalam kancah global.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan pembelajaran mencakup berbagai aspek yang bertujuan membentuk individu yang berakhlak mulia dengan dasar keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Peserta didik diharapkan dapat mencintai sesama manusia, negara, dan lingkungan untuk mewujudkan persatuan dan keadilan sosial. Mereka juga harus memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila serta mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Karakteristik Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik yang khas dan mendalam, bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar yang menjadi landasan hidup berbangsa dan bernegara.

Karakteristik ini mencakup pemahaman mendalam terhadap Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara, yang dijabarkan melalui berbagai aspek kehidupan sehari-hari. (Direktorat jenderal, 2022) mengemukakan karakteristik dari Pendidikan Pancasila, sebagai berikut:

- 1) Wahana pengembangan pendidikan Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan dengan untuk mewujudkan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab dalam rangka membangun peradaban bangsa Indonesia;
- 2) Wahana edukatif dalam pengembangan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia;

- 3) Wahana untuk mempraktikkan perilaku gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial yang dijiwai nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika;
- 4) Berorientasi pada penumbuhkembangan karakter peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas dan baik serta memiliki wawasan kebangsaan yang menekankan harmonisasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan;
- 5) Berorientasi pada pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.

Program ini dirancang sebagai wahana untuk mengembangkan pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dengan tujuan membentuk warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan mencintai tanah air. Melalui pendidikan ini, peserta didik diharapkan dapat menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, serta semangat Bhinneka Tunggal Ika. Program ini juga fokus pada praktik gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial untuk memperkuat persatuan bangsa.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Relevan

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rizky Aulia	Pengembangan	pengembangan media	Persamaan	Perbedaan
	Barokah,	Media Digital	digital <i>Crossword</i>	penelitian	penelitian yang
	Lutfi, Sriyanti	<i>Crossword</i>	Puzzle pada pelajaran	oleh Rizky	ditulis oleh
	Rahmatunnisa	Puzzle pada	Bahasa Indonesia	Aulia	Rizky Aulia
		Pelajaran	materi cerita fiksi	Barokah,	Barokah, Lutfi,
		Bahasa	peserta didik kelas IV	Lutfi, Sriyanti	Sriyanti

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Indonesia Materi Cerita Fiksi Peserta didik Sekolah Dasar	SDN Bintara Jaya V dinyatakan valid, efektif, menarik, dan mudah diterapkan dimana saja melalui gadget dan perangkat elektronik lainnya seperti laptop, tab, komputer karena akses yang digunakan berupa web link.	Rahmatunnisa dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah mengusut topik yang sama yaitu media digital <i>crossword</i>	Rahmatunnisa dengan penulis terletak pada fokus penelitian, Rizky Aulia Barokah, Lutfi, Sriyanti Rahmatunnisa berfokus pada pengembangan media digital sedangkan penulis berfokus pada hasil belajar.
2.	Sri Maya, Nurhidayah (2020)	Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran <i>Crossword</i> Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzel Maker Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran <i>Crossword</i> Puzzle yang berbasis aplikasi Puzzle Maker dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penggunaan media ini dapat memudahkan kesulitan belajar yang dihadapi oleh mahasiswa, sebagaimana diketahui terdapat banyak bahasa asing dalam mata kuliah ini yang membuat mahasiswa merasa jenuh dan kurang fokus	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah meneliti pengaruh penggunaan metode pembelajaran <i>crossword</i> terhadap hasil belajar.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah subjek yang diteliti, subjek penelitian ini adalah mahasiswa sedangkan, subjek yang diteliti oleh penulis adalah peserta didik.

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			mengikuti pembelajaran, metode <i>Crossword Puzzle</i> ini didesain dengan bentuk yang unik dan menarik sehingga meningkatkan antusiasme dan responsivitas mahasiswa peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung		
3.	Nurming Saleh, Syukur Saud, dan Muhammad Nur Ashar Asnur (2018)	Pemanfaatan <i>QR-code</i> sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia	Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan <i>QR-code</i> memberikan dampak positif dalam peningkatan proses pembelajaran. Melalui <i>QR-code</i> , mahasiswa dapat mengevaluasi hasil pekerjaannya dengan baik dan memberikan kemudahan dalam memahami materi yang dipelajari. Selain itu, hasil tes menunjukkan bahwa 63,63% mahasiswa berada pada kategori sangat baik. Hasil penelitian ini sangat relevan dalam pembelajaran,	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah meneliti pemanfaatan <i>QR-code</i> pada kegiatan pembelajaran.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian ini dilakukan di perguruan tinggi sedangkan penelitian yang dilakukan penulis dilaksanakan di sekolah menengah atas (SMA) dan subjek yang diteliti penelitian ini adalah mahasiswa sedangkan, subjek yang diteliti oleh penulis adalah peserta didik

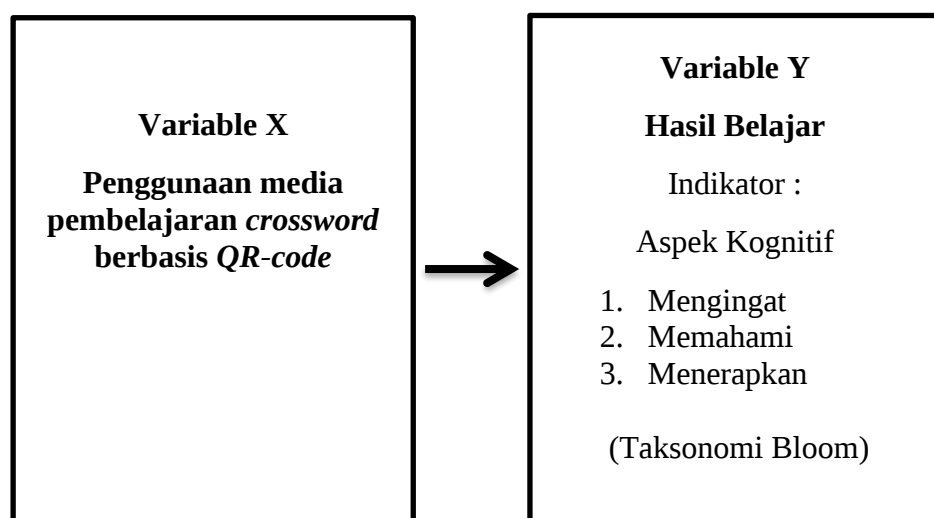
No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			utamanya dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa asing mahasiswa di perguruan tinggi.		
4.	Ainnur Ristyanti, Diyas Age Larasati, Diah Yovita Suryani (2022)	Pengaruh Media Canva Berbantu QR-code Terhadap Hasil Belajar IPS	Hasil kesimpulan menunjukkan bahwa media Canva berbantu QR-code berpengaruh pada hasil belajar IPS SD. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan hasil bahwa pengaruh QR-code dan Canva menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan dibanding tidak menggunakannya nilai tes mencapai rata - rata 81,9.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dikukan oleh penulis adalah meneliti pemanfaatan QR-code pada kegiatan pembelajaran terhadap hasil belajar.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada media pembelajarannya.

2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran yang digunakan guru di SMA Al-Huda Jati Agung masih bersifat konvensional yang menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal. Berdasarkan pernyataan tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk dapat memilih media pembelajaran yang aktif, interaktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan mudah untuk memahami dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang bersifat inovatif inilah yang diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi bersikap aktif sehingga dapat melakukan kerjasama yang baik antar sesama teman untuk menyelesaikan dan mencari solusi dalam permasalahan yang ada di kehidupan nyata, media pembelajaran ini setiap peserta didik dituntut agar dapat berpikir kritis serta menempatkan peserta didik ke dalam objek pembelajaran yang utuh. Media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* menjadi salah satu cara untuk mengatasi masalah yang ada di SMA Al-Huda Jati Agung. Melalui penggunaan media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code*, guru dapat menyisipkan kegiatan evaluasi pembelajaran dalam *QR-code* tersebut yang nantinya dapat diakses oleh setiap peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara yang dirumuskan untuk menjawab suatu permasalahan. Dalam pengujian hipotesis, hasilnya hanya akan menghasilkan dua kemungkinan: hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai signifikansi $t < 0,05$, maka H_0 ditolak, yang berarti ada dampak

signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $t > 0,05$, maka H_0 diterima, yang berarti tidak ada dampak signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka berpikir terkait permasalahan yang diteliti. Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka dan kerangka berpikir dari permasalahan diatas, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Adanya dampak media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik di SMA AL-Huda Jati Agung.
2. Tidak adanya dampak penggunaan media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik di SMA AL-Huda Jati Agung.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *quasy experiment* dengan pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2018) mendefinisikan penelitian eksperimen adalah penelitian suatu penelitian yang bertujuan untuk menguji secara langsung apakah adanya suatu dampak antar variabel dan menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Desain penelitian eksperimen terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, namun kelas kontrol tidak dapat berfungsi secara sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel yang mendampaki kelas eksperimen. Dalam penelitian peserta didik dikelompokkan kedalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan media pembelajaran *crossword* berbasis QR-code, sedangkan kelas kontrol menggunakan media buku cetak.

3.2 Populasi & Sampel

A. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2018) populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi yang dimaksud adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan, bahwa populasi dalam penelitian berisikan segala sesuatu yang hendak dijadikan objek dan subjek oleh seorang peneliti. Adapun jumlah peserta didik kelas XI SMA Al-Huda Jati Agung tahun ajaran 2024/2025 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Jumlah Peserta Didik Kelas XI SMA Al-Huda Jati Agung Tahun Ajaran 2024/2025

No.	Kelas	Total
1.	XI-Merdeka 1	46
2.	XI-Merdeka 2	30
3.	XI-Merdeka 3	35
4.	XI-Merdeka 4	38
5.	XI-Merdeka 5	38
Total		187

Sumber: Absensi Peserta Didik Kelas XI SMA Al-Huda Jati Agung

B. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2018) sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi ialah bagian terkecil dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini digunakan karena pertimbangan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama dan sedang mempelajari KD atau kompetensi dasar yang sama pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI-Merdeka 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-Merdeka 5 sebagai kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Dalam hal ini, peneliti secara sengaja menentukan sampel berdasarkan kriteria atau pertimbangan khusus, sehingga tidak melalui proses pemilihan acak. Teknik ini digunakan karena kedua kelompok sampel memiliki kemampuan rata-rata yang sama dan sedang mempelajari Kompetensi Dasar (KD) yang sama.

Tabel 3. 2 Jumlah Sempel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah	Perlakuan
1.	XI-Merdeka 4	38	Kontrol
2.	XI-Merdeka 5	38	Eksperimen

Sumber: Absensi Peserta Didik Kelas XI SMA Al-Huda Jati Agung

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala rangkaian yang membentuk konsep apa yang akan diteliti oleh seorang penelitian dengan tujuan untuk dipelajari guna mendapatkan informasi mengenai hal yang diperlukan peneliti dan ditariklah sebuah kesimpulan. Pembagian variabel penelitian ini sebagai berikut:

Dalam penelitian ini, peneliti membedakan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (diberi simbol x) yang berperan sebagai faktor yang memengaruhi, dan variabel terikat (diberi simbol y) yang merupakan variabel yang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut, yaitu:

A. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code*.

B. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila.

3.4 Definisi Konseptual & Oprasional

A. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual merupakan suatu pemaknaan dari masing-masing variabel yang nantinya akan digunakan dalam penelitian guna membentuk indikator-indikator yang dapat memudahkan peneliti dalam mengoperasikan konsep di lapangan. Berikut definisi konseptual dari variabel penelitian ini:

1. Media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code*.

Media pembelajaran *crossword* Berbasis *QR-code* adalah media pembelajaran dengan alat bantu yang menghubungkan pengguna dengan konten pembelajaran tambahan seperti teks, gambar, audio, video, tautan web, atau konten interaktif lainnya. Pengguna dapat memindai *QR-code* menggunakan kamera ponsel atau aplikasi pemindai *QR-code* yang banyak tersedia.

2. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Hasil belajar adalah hasil dari interaksi aktif dan positif individu dengan lingkungannya. Ketika seseorang belajar, akan terjadi perubahan dalam perilakunya.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional berkaitan dengan langkah-langkah konkret yang diperlukan untuk mengukur atau mengamati suatu konsep yang melibatkan transformasi konsep abstrak menjadi variabel yang dapat diukur secara empiris. Definisi operasional sering kali menggunakan indikator atau skala pengukuran yang memungkinkan pengumpulan data yang objektif.

1. Media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code*.

Media pembelajaran *crossword* Berbasis *QR-code* adalah media pembelajaran dengan alat bantu yang menghubungkan pengguna dengan konten pembelajaran tambahan seperti teks, gambar, audio, video, tautan web, atau konten interaktif lainnya. Pengguna dapat memindai *QR-code* menggunakan kamera ponsel atau aplikasi pemindai *QR-code*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *QR-code* di SMA Al-Huda Jati Agung.

2. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Hasil belajar adalah hasil dari interaksi aktif dan positif individu dengan lingkungannya. Ketika seseorang belajar, akan terjadi perubahan dalam perilakunya, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Designs*. Desain ini mirip dengan *Pretest-Posttest control grup design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2014) Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Desain Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Kelas Kontrol	<i>O₁</i>	X	<i>O₂</i>
Kelas Eksperimen	<i>O₃</i>	X	<i>O₄</i>

Sumber: (Sugiyono, 2014)

Keterangan:

O₁ : Pre-Test kelas kontrol

O₂ : Post-Test kelas eksperimen

X : Perlakuan/*treatment*

O₃ : Pre-Test kelas eksperimen

O₄ : Post-Test kelas eksperimen

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

A. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan dalam pengumpulan data dan penelitian. Dalam pengumpulan data tersebut diperlukan teknikteknik tertentu, sehingga data yang diharapkan dapat terkumpul. Alat ukur dalam sebuah penelitian dinamakan dengan instrumen penelitian. (Sugiyono, 2018) menyatakan bahwa “Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Tes

Menurut (Ambiyar, 2011), tes adalah alat atau media untuk melakukan penilaian yang berupa tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, sehingga menghasilkan prestasi belajar mereka. Prestasi ini dapat menunjukkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran atau tingkat penguasaan terhadap materi yang telah diajarkan, serta posisi peserta didik dalam kelompoknya. Penelitian ini

akan menggunakan instrumen berupa kisi-kisi tes. Melalui tes ini, akan diperoleh data mengenai prestasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code*.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengambil data penelitian yang bersumber pada tulisan yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai variabel terkait yang sedang diteliti yaitu hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Al-Huda Jati Agung.

B. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan suatu alat untuk mengumpulkan data yang bertujuan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diteliti, maka tujuan dari penggunaan instrumen penelitian yakni guna mencari informasi dan data yang lengkap terkait permasalahan, baik fenomena alam maupun sosial. Adapun instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar Tes

Tes sendiri memiliki definisi teknik yang diaplikasikan dan digunakan sebagai ukuran terhadap suatu kemampuan. Tes tersebut akan dilakukan sebanyak 2 kali yakni saat sebelum diberikan *treatment (pre-test)* dan yang kedua adalah ketika setelah pemberian *treatment (post-test)*.

2. Lembar Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan lembar dokumentasi. Lembar dokumentasi yaitu alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data dan arsip dokumentasi maupun buku perpustakaan yang berhubungan dengan variabel.

3.7 Uji Validitas & Reliabilitas

A. Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Pengertian validitas menurut (Arikunto, 2021) menyebutkan bahwa Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkattingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Semakin tinggi validitas dari sebuah instrumen maka instrumen tersebut valid, namun sebaliknya semakin rendah validitas dari sebuah instrumen maka nilai dari sebuah instrumen kurang valid atau memiliki validitas rendah. Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi pearson product moment, sebagai berikut:

Uji validitas instrumen soal tes menggunakan teknik korelasi pearson product moment dengan kriteria diterima dan tidaknya suatu data valid atau tidak dalam penelitian berdasarkan nilai korelasi:

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dinyatakan valid.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan signifikansi:

- 1) Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan valid.
- 2) Jika nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan tidak valid.

B. Uji Reliabilitas

Menurut (Arikunto, 2021) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik. Reliabilitas instrumen ialah syarat pengujian validitas instrumen, maka dari itu instrumen yang valid umumnya pasti reliabel namun pengujian reliabilitas instrumen tetap perlu dilakukan. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Menurut Suliyanto (Wibowo, 2012) cara mencari

besaran angka reliabilitas dengan menggunakan Model *Cronbach's Alpha* melalui bantuan *Microsoft Excel* Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka item dinyatakan valid. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Indeks Koefisien Reliabilitas

Nilai Interval	Kriteria
0,90-1,00	Reliabilitas Tinggi
0,50-0,89	Reliabilitas sedang
0,00-0,49	Reliabilitas Rendah

Sumber: (Wibowo, 2012)

Nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai cronbach's alpha pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu :

1. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$ maka butir pernyataan tersebut reliabel.
2. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$ maka butir pernyataan tersebut tidak reliabel

(Wibowo, 2012).

C. Analisis Butir Soal

a. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk membedakan tingkat kesukaran suatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{T}$$

Keterangan:

P: Indeks kesukaran yang dicari

R: Jumlah yang menjawab item itu dengan benar

T: Jumlah peserta didik yang mengerjakan tes

Kriteria taraf kesukaran yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka soal tersebut tergolong sukar. Sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh, maka soal tergolong mudah. Adapun penentuan kategori indeks kesukaran soal didasarkan pada tabel berikut:

Tabel 3. 5 Indeks Kesukaran

Rentang Nilai P	Kriteria
0,20-0,39	Sukar
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2021)

b. Daya Pembeda

Daya pembeda butir soal merupakan kemampuan suatu butir soal untuk membedakan kelompok aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok tersebut. Hal ini bertujuan untuk menentukan mampu tidaknya suatu butir soal membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Formula indeks pembeda dapat ditampilkan seperti berikut:

$$IP = \frac{RU - RI}{0,5 T}$$

Keterangan:

IP: Indeks pembeda.

RU: Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada grup atas.

RI: Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada grup bawah.

T: Jumlah peserta didik yang mengerjakan tes

Adapun penentuan kategori daya pembeda soal didasarkan pada tabel berikut:

Tabel 3. 6 Kategori Daya Pembeda

Rentang Nilai P	Kriteria
0,30-0,39	Baik
0,20-0,29	Cukup
-1,00-0,19	Tidak Baik

Daya Pembeda: (Arifin, 2012)

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan data ke dalam bentuk yang lebih mudah untuk dipahami. Dalam proses analisis data sering kali menggunakan statistika. Statistika disini berfungsi untuk menyederhanakan data penelitian yang amat besar jumlahnya menjadi informasi yang lebih sederhana dan lebih mudah dipahami. Setelah mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian, maka langkah selanjutnya yang ditempuh adalah menganalisis data yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

A. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yaitu dengan cara menangkap secara objektif temuan-temuan di lapangan yang dibantu dengan mempergunakan tabel distribusi frekuensi untuk kemudian diinterpretasikan.

a. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data mengenai media pembelajaran *crossword* dan hasil belajar.

Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beseta presentase tingkat p penggunaan media pembelajaran

crossword berbasis *QR-code* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di SMA Al-Huda Jati agung.

$$I = \frac{NT-NR}{K}$$

Keterangan:

I: Interval

NT: Nilai Tertinggi

NR: Nilai Terendah

K: Kategori

Kemudian untuk mengetahui tingkat persentase digunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Besarnya persentase

F: Jumlah skor yang diperoleh dari seluruh item

N: Jumlah perkalian dengan seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteria (Arikunto, 2021) Sebagai Berikut:

76%-100%: Baik

56%-75%: Cukup Baik

0%-55%: Kurang baik

0% - 39%: Tidak baik

B. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov*

Smirnov. Menurut Rika Dwinana Putri (2020) “media uji *Kolmogorov Smirnov* adalah salah satu uji kesesuaian yang dapat diadopsi untuk menguji normalitas ketika mean dan variansinya ditentukan”. Rumus *Kolmogorov Smirnov* adalah sebagai berikut :

$$KD : 1,36 \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 n_2}$$

Keterangan :

KD: jumlah *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari

n_1 : jumlah sampel yang diperoleh

n_2 : jumlah sampel yang diharapkan

(Sugiyono, 2013)

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($P > 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$), maka data dikatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji kesamaan antara dua varians (homogenitas) digunakan untuk melihat kesamaan kedua varians kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji kesamaan dua varians dilakukan untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang sama atau varians yang berbeda. Dasar pengambilan hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka data bersifat sampel homogen
2. Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka data tidak bersifat sampel homogen

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya penggunaan media pembelajaran crossword berbasis *QR-code* (X) sebagai variabel bebas dengan hasil belajar Pendidikan pancasila peserta didik (Y) sebagai

variabel terikat. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji *Independent sample t test*. Uji *Independent sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil pemahaman peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code*. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *independent sample t test* (jika data terdistribusi normal) atau dengan uji *mann whitney* (jika data tidak terdistribusi normal). Uji hipotesis ini dilakukan pada data *pretest* kelas eksperimen. Selain itu, dilakukan juga pada data *posttest* kelas eksperimen dengan data *posttest* kelas kontrol.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test*.

- 1) Jika Sig. (2-tailed) $> \alpha$ (0,05), maka H_0 diterima, H_1 ditolak.
- 2) Jika Sig. (2-tailed) $< \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak, H_1 diterima

Selain itu, pada penelitian ini menggunakan uji *N Gain Score* yang bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu, uji ini digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* atau perlakuan dalam penelitian. Uji ini dapat dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *Pretest* dengan nilai *posttest*. Dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest* kita dapat mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik atau tidak. Uji *N Gain score* dengan bantuan SPSS dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{skor posttes} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Kategorisasi perolehan nilai *N Gain score* dapat ditentukan berdasarkan *N Gain Score* dalam bentuk persen (%). Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N Gain* menurut Hake, R.R. (1999) dapat diketahui pada tabel berikut.

Tabel 3. 7 Kategori Tafsiran N Gain Score

Nilai <i>N Gain</i>	Kategori
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake,R,R, (1999)

Menurut R.A Fisher (1925) “uji hipotesis adalah media pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol maupun dari observasi (tidak terkontrol).” Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

- Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima
 - Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana karena peneliti ingin melihat besarnya dampak variabel bebas (X) yang diteliti terhadap variabel terikat (Y) yang hanya dipegaruhi oleh satu variabel bebas. Persamaan regresi sederhana dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

Y = subjek variabel terikat yang diprediksikan

X = variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu

A = harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b = nilai arah atau nilai koefisien regresi

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya dampak positif yang signifikan dari media pembelajaran *QR-code* (X) sebagai variabel bebas dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik (Y) sebagai variabel terikat, uji hipotesis dibantu dengan aplikasi SPSS. Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a) H_a : Maka ada dampak media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* (X) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila(Y).
- b) H_o : Maka tidak ada dampak media pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* (X) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila(Y).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan, penerapan media pembelajaran *crossword* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI SMA Al-Huda Jati Agung, Lampung Selatan. Media ini mampu menarik perhatian peserta didik serta mendorong pemahaman materi karena didesain dengan tampilan menarik, kombinasi warna yang hidup, teks yang jelas.

Hasil tersebut didukung oleh nilai uji N-Gain Score pada kelas eksperimen sebesar 74,86%, dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 13,91%. Selain itu, peningkatan antusiasme belajar juga tampak dari keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti berani mengemukakan pendapat, bertanya, menjawab pertanyaan, serta aktif berinteraksi baik dalam kelompok maupun antar kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif seperti *crossword* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan mendorong partisipasi peserta didik secara optimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran *crossword* terbukti memberikan dampak positif dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini ditunjukkan melalui perolehan nilai posttest pada kelas eksperimen yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena peserta didik di kelas eksperimen belajar menggunakan media *crossword* yang menyajikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan cara ini, peserta didik

menjadi lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga pencapaian hasil belajar mereka menjadi lebih optimal dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Sekolah

Pihak sekolah diharapkan mampu menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran bagi guru maupun peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas dapat berlangsung secara optimal serta memungkinkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan internet secara maksimal.

2. Pendidik

Bagi pendidik diharapkan saat melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menyiapkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, seperti media pembelajaran *crossword* atau media inovatif lainnya, dengan tujuan agar peserta didik tetap tertarik dan tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung di kelas.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media *crossword* dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu meraih hasil belajar yang optimal dan memuaskan.

4. Peneliti

Bagi peneliti diharapkan hasil positif dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengeksplorasi variabel lain yang mungkin dipengaruhi oleh penerapan media pembelajaran *crossword*, dan berbagai aspek terkait lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambiyar, A. 2011. *Pengukuran dan Tes dalam Pendidikan*.
- Anggraini, C., Sulistyowati, P., & Cahyandari, V. I. 2023. *Penerapan Media Pembelajaran Game Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD Negeri Kebonsari II Kota Malang*. 3(22), 960–966.
- Ariadi. 2011. *Analisis dan Perancangan Kode Matriks Dua Dimensi Quick Response (QR) Code*. Universitas Sumatera Utara.
- Arikunto, S. 2021. *Penelitian tindakan kelas: Edisi Revisi*. bumi aksara.
- Ayu Mawardhani, M., Lita Sandra Dewi, A., Wahyu Andjariani, E., Guru Sekolah Dasar, P., & PGRI Sidoarjo, S. 2022. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME) Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Kelas V SD*. x(x), 1–10.
- Dedy irawan, J., & Adriantantri, E. 2019. Pemanfaatan Qr-Code sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal Mnemonic*, 1(2), 56–61.
- Des, C., Gulo, M., & Muhid, A. 2024. *Efektivitas Pembelajaran Berbasis Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Pada Siswa : Literatur Review*. 10(1).
- Direktorat jenderal. 2022. *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A - Fase F. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia*, 4–5.
- Ema, E. Della, S. 2023. *Peningkatan Literasi dengan Pembelajaran Berdiferensiasi Melalui Program QR Code Ferari*. CV: Kanaka Media.
- Fairuz, S., Isa, P., & Rustini, T. 2023. *Pengaruh Media pada Pembelajaran di SD*. 24–29.
- Ganoe, M. 2010. *Asah Otak Anda dengan Permainan Teka-Teki*. Buku Biru.
- Kholiq, A. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Siswa tentang Patuh kepada Orang Tua dengan Media Crossword Puzzle. *Al Bayan: Jurnal Pengembangan Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, III(1), 67–76.
- Lioni, T., & Nurmalisa, Y. 2016. *penggunaan gadget, interaksi sosial, peserta didik*.
- Mawaddah., Wardani., & S. 2018. Pengembangan Media Interaktif Berbantuan QR-Code pada Materi Tumbuhan Paku. *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol.9.

- Miftah, M. 2013. Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
- Mulyani, D. K. 2022. Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–27.
- Muna Hatija, Lubis, R. R. 2023. Teori-Teori Belajar dan Implementasinya dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan*, 3, 98–115.
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Wellya Pamungkas, S., Fadhlurahman Jamirullah, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di Sdn Sarakan II Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134.
- Perdana, M. M. A. dan D. rika. 2020. *Pendidikan Pancasila*. Graha ilmu.
- Permana, S., & Sintia, N. I. 2021. Penerapan media pembelajaran crossword puzzle (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP baiturrosyad lembur awi pacet. *Resource | Research of Social Education*, 1(1), 19.
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. 2019. Pembelajaran IPA abad 21 dengan literasi sains siswa. *Jurnal Materi dan Pembelajaran ...*, 9, 34–42.
- Priyambodo, A., Usman, K., Novamizanti, L., Telekomunikasi, T., Telkom, U., & Korespondensi, P. 2020. *Implementation of Android-Based QR Code in the Presence System*. 7(5).
- Putri, I. R. 2023. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan*, 1–3.
- Riandita, L., Sanjaya, R., Muftachina, N., & Anggraeni, D. 2023. Implementasi Penggunaan Qr Code sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Salafiyah Pekalongan. *Mozaic : Islam Nusantara*, 9(1), 15–28.
- Romlah, S., Nugraha, N., & Setiawan, W. 2019. Analisis Motivasi Belajar Siswa SD Albarokah 448 Bandung dengan Menggunakan Media ICT Berbasis For VBA Excel pada Materi Garis Bilangan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 220–226.
- Setiawati, N. 2016. Kolam Bening sebagai Media Pembelajaran Sebab Akibat Benda Terapung dan Tenggelam. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1), 48–52.
- Sitorus, E. N., Jamaluddin, J., & Harianja, E. J. G. 2023. Sistem Informasi Kehadiran Siswa Menggunakan QR Kode Berbasis Android Studi Kasus SD Negeri 105270. *Tamika: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 3(1), 24–39.
- Somayana, W. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pakem. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.

- Soon, T. J., Data, A., & Technical, C. 2010. *three*. 59–78.
- Sudarsana, I. K. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Peningkatan Mutu Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(1), 20.
- Sugiyono. 2021. *Statistika Untuk Penelitian*. alfabet.
- Sulianti, A. 2018. Revitalisasi Pendidikan Pancasila dalam pembentukan life skill. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 111.
- Suryabrata. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Rajawali.
- Sutardi, S., & Sugiharsono, S. 2016. Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar, dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 188–198.
- Syaiful, B. D., & Aswan, Z. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Usmi, R., & Samsuri, S. (022. Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan Global dalam Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), 149.
- Wahab, G., & Rosnawati, S. P. 2021. *Modul Teori Belajar*. Penerbit Adab.
- Wulandari, S., Studi, P., Ilmu, P., Sosial, P., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword* 3(3), 274–285.