

Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 11 Semarang

Ayu Istiqomah¹⁾, Siti Ekowati Rusdini²⁾

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

ayuistiqomah2003@gmail.com¹

ABSTRACT

Low students' learning outcomes are still an issue in junior high school social studies instruction. This is due to teaching methods that do not involve student participation. Therefore, teachers need to select and apply innovative teaching methods to improve students' understanding of concepts. This study intends to explore the influence of crossword puzzles as a learning method on the learning results of seventh graders in IPS subjects at SMP N 11 Semarang. This study uses quantitative techniques and a nonequivalent control group design, which is a variation of a quasi-experimental design. The study's sample comprised two classes, each with thirty-two students, Class VII B was the experimental group, and class VII D was the control group. The methods used to collect data included pre-test and post-test with essays and multiple-choice questions. The research instruments had undergone validity and reliability tests. Normality tests were used to analyze the data, homogeneity tests, and hypothesis tests with independent sample t-tests using SPSS version 25. The results showed that the average post-test score of the experimental class was 77.59, which was higher than that of the control class, which was 69.78. The hypothesis test showed a significance value of 0.010 (< 0.05), so H₀ was rejected and H_a was accepted. Therefore, it can be said that the crossword puzzle learning approach significantly and favorably improves the social studies learning result of students at SMP N 11 Semarang.

Keywords: *learning outcomes, Crossword Puzzle Learning Method, social studies learning*

ABSTRAK

Pembelajaran IPS di tingkat SMP masih menghadapi permasalahan terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Ini dikarenakan metode pembelajaran yang tidak melibatkan keaktifan peserta didik. Dengan demikian, guru harus menentukan serta menerapkan metode pembelajaran inovatif agar siswa memiliki peningkatan dalam memahami konsep. Penelitian bertujuan untuk melihat pengaruh metode pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa di mata pelajaran IPS kelas VII di SMP N 11 Semarang. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dan mengaplikasikan variasi *quasi eksperimental design* melalui desain *nonequivalent control group design*. Populasi ini meliputi keseluruhan peserta didik kelas VII SMP N 11 Semarang dengan jumlah 256 peserta didik. Sampel dalam studi penelitian meliputi kelas VII B untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas VII D untuk kelas kontrol, setiap kelas beranggotakan 32 siswa. Metode pengumpulan data diujikan dengan melalui uji *pre-test* dan *post-test* yang mencakup pilihan ganda serta esai. Instrumen penelitian telah diuji validitas reliabilitas dan validitasnya. Analisis data yang diterapkan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis dengan *independent sample t-test* berbantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian membuktikan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen berjumlah 77, 59 lebih besar dibanding kelas kontrol yang berjumlah 69,78. Hasil uji hipotesis memperlihatkan nilai signifikansi 0,010 (< 0,05), artinya H₀ ditolak, H_a diterima. Oleh karenanya, jika ditarik

kesimpulan metode pembelajaran *crossword puzzle* memiliki pengaruh positif serta signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa di mata pelajaran IPS di SMP N 11 Semarang.

Kata kunci: hasil belajar, Metode Pembelajaran Crossword Puzzle, pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar serta terkonsep untuk menciptakan lingkungan serta kegiatan pembelajaran yang kondusif (Peronica dkk., 2025). Pendidikan akan bermutu jika dalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara baik dan berhasil memberikan perubahan kepada siswa (Maharani dkk., 2025). Pendidikan memiliki tujuan salah satunya yaitu dapat menambah kualitas sumber daya manusia (SDM). Himmah (2020) dalam (Ashfahani Qadrifuddin dkk., 2024) menjelaskan bahwa pendidikan yang efektif yaitu pendidikan yang dapat membantu siswa menyelesaikan masalah sehari-hari. Proses belajar harus dilakukan karena untuk mencapai pendidikan yang baik. Dapat diartikan bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk menambah kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas juga dapat membantu siswa menyelesaikan masalah sehari-hari dengan cara yang inovatif, menarik dan melibatkan partisipasi aktif siswa.

Pembelajaran IPS adalah penggabungan dari jenis-jenis disiplin ilmu yang berbeda, contohnya sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum serta budaya. Hal itu, dinyatakan sesuai fakta, fenomena sosial serta diciptakan melalui pendekatan interdisipliner yang melibatkan elemen dari berbagai cabang ilmu sosial tersebut (Ardiansyah dkk., 2024). Pembelajaran IPS bertujuan supaya siswa mempunyai kemampuan berpikir kritis, kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan perspektif masing-masing dan kemampuan untuk bertindak dan berpikir dengan cara yang sesuai dengan moralitas yang mereka anut dan lingkungan mereka (Dwi Rachmawati 2021). Dengan adanya mata pelajaran IPS siswa akan mampu membuat keputusan terhadap kehidupan mereka dan mendapatkan bekal untuk menjalani kehidupan di masyarakat yang beragam, baik secara lokal maupun global. Akan tetapi, pembelajaran IPS di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil penelitian oleh Yuniarti dan Wahyuni (2021) menunjukkan bahwa 65% siswa merasa bahwa mata pelajaran IPS sangat teoritis serta tidak relevan dengan kebutuhan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan oleh metode pembelajaran yang tidak mengaitkan keaktifan peserta didik (Sudrajat 2024).

Hasil penelitian observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di SMP N 11 Semarang terdapat masalah yang masih perlu diperhatikan dalam pembelajaran IPS yaitu rendahnya minat serta perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ini karena metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran kurang menarik serta kurang efektif, seperti metode ceramah dan terdapat kekurangan dalam menggunakan teknologi digital. Peserta didik merasa kesusahan untuk menguasai pelajaran IPS, sebab sifatnya yang lebih teoritis dan kurang melibatkan aktivitas praktis. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang menyenangkan, sehingga tidak mencapai tujuan akademik. Dapat dibuktikan bahwa data hasil belajar siswa kelas VII mayoritas dibawah KKM. Nilai rata-rata mata pelajaran IPS menunjukkan adanya variasi antar kelas antara lain kelas VII A mempunyai nilai rata-

rata 68,65, kelas VII B memiliki nilai rata-rata 65,97, kelas VII C memiliki nilai rata-rata 67,59 dan kelas VII D memiliki nilai rata-rata sebesar 67,31, Kelas VII E memiliki nilai rata-rata sebesar 68,72, kelas VII F memiliki nilai rata-rata 67,81, kelas VII G mempunyai nilai rata-rata 68,13, kelas VII H mempunyai nilai rata-rata 68,23. Secara keseluruhan kelas VII masih berada dibawah nilai KKM.

J.R. David berpendapat bahwa strategi pembelajaran adalah perencanaan. Strategi pembelajaran yang dimaksud adalah rancangan yang mencakup rangkuman aktivitas yang dibuat untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Rencana pembelajaran mempunyai peran penting pada kegiatan belajar mengajar. Sehingga, strategi pembelajaran perlu diterapkan secara khusus di tingkat sekolah menengah untuk memperkuat pemahaman mendalam serta mengasah kemampuan berpikir siswa (Ramadhani dan Kariyanto 2024). Hal ini, untuk menjawab tantangan yang masih perlu dipecahkan di SMP N 11 Semarang yaitu dengan menggunakan pendekatan atau metode yang mampu menghasilkan lingkungan belajar yang aktif dan antusias bagi guru dan siswa. Metode yang dapat diterapkan adalah metode *crossword puzzle*.

Crossword puzzle adalah media yang melibatkan penyusunan huruf menjadi kata-kata yang benar sehingga mendorong pemikiran kritis dan meningkatkan pola pikir siswa. Silberman (2017) dalam (Amalia dan Murwitaningsih 2025) mengatakan bahwa *crossword puzzle* yaitu uji evaluasi yang menarik perhatian dan mendorong partisipasi aktif siswa serta menggabungkan belajar dengan bermain. Dimana siswa dilatih untuk lebih kreatif, berkonsentrasi dan fokus dalam mencari jawaban dikotak-kotak kecil. Media ini mudah digunakan serta menyenangkan, sehingga mendorong orang untuk belajar tetapi tidak mengurangi nilai pendidikan yang sebenarnya dan menciptakan pendidikan menjadi lebih bermakna bagi siswa. Pada penelitian saat ini, peneliti menggunakan *crossword puzzle* online yang dapat dimainkan secara online melalui platform atau aplikasi internet.

Rosyidah dalam (Ramadhani dan Kariyanto 2024) berpendapat bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* mempunyai keunggulan dan kelemahan didalamnya. Keunggulan *crossword puzzle* antara lain: 1) peserta didik mampu berperan dalam pembelajaran dengan mudah, 2) melatih untuk berpikir kritis, melatih kesabaran, melatih koordinasi mata, tangan, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk belajar, 3) menciptakan pemahaman materi yang lebih mudah, 4) menghilangkan rasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung karena metode *crossword puzzle* membantu melatih logika. Sedangkan kekurangan yang dimiliki oleh metode ini adalah menimbulkan tantangan bagi siswa dengan tingkat kemampuan yang rendah dan siswa yang tidak tertarik atau tidak terlibat dalam mata pelajaran.

Metode pembelajaran *crossword puzzle* memiliki manfaat sebagai permainan dalam proses pembelajaran untuk mendorong partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Selain itu, permainan ini menuntut guru untuk menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengajar.

Menurut temuan peneliti sebelumnya yang dilaksanakan oleh Siska Wulandari, membuktikan bahwa implementasi pendekatan pembelajaran *crossword puzzle* yang digunakan membawa pengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar IPS

(Wulandari 2024). Sementara itu, studi yang dilakukan oleh Yolanda Ramadhani dan Hendi Karyanto menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 46 Kota Pagar Alam pada pelajaran IPS sangat dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran crossword Puzzle (Ramadhani dan Kariyanto 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti perlu melakukan penelitian di SMP Negeri 11 Semarang dengan mengimplementasikan metode pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran IPS. Penggunaan metode pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, peneliti memilih judul penelitian **“Pengaruh Metode Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 11 Semarang”**.

METODE PENELITIAN

Peneliti melaksanakan penelitian di SMP Negeri 11 Semarang yang berlokasi di kelurahan Karangrejo, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang 50234. Peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2018) dalam (Balaka 2022) berpendapat bahwa pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang berbasis terhadap aliran positivistik untuk mengkaji populasi atau sampel khusus. Pendekatan ini mengaitkan penggunaan instrumen untuk mengelompokkan data dan analisis data statistic. Adapun jenis penelitian eksperimen ini dengan menggunakan *Quasi Eksperimen*. Desain ini mencakup kelas kontrol, akan tetapi bukan sepenuhnya untuk mengatur variabilitas eksternal yang memengaruhi proses eksperimen (Maharani dkk., 2025).

Arikunto (2005) menyatakan bahwa *Quasi Eksperimen* adalah jenis penelitian yang lebih mirip dengan percobaan nyata, dimana kontrol ketat atau manipulasi seluruh variabilitas yang berhubungan tidaklah memungkinkan, sehingga diperlukan kontribusi dalam memilih validitas internal dan eksternal yang memenuhi keterbatasan (Amalisa dkk., 2022). Desain penelitian diaplikasikan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, yang mengaitkan dua kelompok yakni kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Desain ini, ditentukan menjadi dua kelompok dan dipilih secara acak, tidak berdasarkan kriteria tertentu. Pada kedua kelompok tersebut dilakukan *pre-test*, langkah berikutnya yaitu memberikan *post-test*.

Populasi yaitu area generalisasi yang meliputi subjek dan objek yang mempunyai nilai dan ciri khusus yang menjadi fokus peneliti dalam melakukan penelitian sebelum menyusun kesimpulan (Sugiyono, 2015) dalam (Amalisa dkk., 2022). Populasi yang dilibatkan di penelitian ini mencakup keseluruhan jumlah peserta didik kelas VII SMP N 11 Semarang dengan dibagi menjadi kelas VII A-H dengan total 256 siswa. Penelitian ini menarik sampel berupa dua kelas adalah kelas VII B yang berperan menjadi kelompok eksperimen yang beranggotakan 32 peserta didik, sedangkan VII D berperan menjadi kelompok kontrol yang beranggotakan 32 peserta didik.

Teknik pengumpulan data mencakup uji soal esai dan pilihan ganda memiliki total 20. Validasi instrumen memakai uji validitas dan uji reliabilitas. Sedangkan menganalisis data memakai uji coba normalitas, uji coba homogenitas

serta uji coba hipotesis *independent sample t-test* yang menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi penelitian ini mempunyai tujuan memahami bagaimana pengaruh metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP N 11 Semarang. Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian dimulai dengan melakukan uji coba instrumen yang diterapkan di kelas VII A. Tahap selanjutnya, uji validitas serta reliabilitas. Uji validitas adalah kata berawal dari “*validity*” memiliki makna seberapa jauh akurasi dan ketepatan suatu alat pengukur untuk mengukur objek yang sudah ditentukan serta menyesuaikan pada syarat tertentu. Sedangkan uji reliabilitas yaitu ukuran yang memperlihatkan seberapa tetap hasil pengukuran jika dilaksanakan 2 kali maupun lebih dengan melihat gejala dan menggunakan alat yang sama (Amalisa dkk., 2022).

Pada tahap pengujian validitas serta reliabilitas instrumen, uji coba dilaksanakan di kelas VII A. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrument dapat mencapai kriteria validitas serta reliabilitas. Oleh karena itu, instrumen ini dapat langsung diterapkan di kelas kontrol VII D dan kelas eksperimen VII B. Tabel 1 berikut memperlihatkan temuan analisis hasil *pre-test* serta *post-tes* siswa.

Tabel 1. Hasil Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	32	50	90	69.94	10.638
Post-Test Eksperimen	32	50	94	77.59	12.495
Pre-Test Kontrol	32	50	84	64.25	9.841
Post-Test Kontrol	32	52	90	69.78	10.796
Valid N (listwise)	32				

Pada tabel 1, dapat ditarik kesimpulan hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan di kelas kontrol ataupun eksperimen. Nilai hasil belajar post tes kelas kontrol 69,78, sedangkan nilai hasil belajar *post-test* kelas eksperimen 77,59.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test	.133	32	.164	.962	32 .317
	Eksperimen					

Post-test Eksperimen	.107	32	.200*	.935	32.054
Pre-Test Kontrol	.081	32	.200*	.957	32.220
Post-Test Kontrol	.099	32	.200*	.963	32.337

Berdasarkan data dari hasil uji normalitas memakai *Kolmogorov Smirnov* berbantuan SPSS versi 25 memperlihatkan bahwa hasil belajar peserta didik terdistribusi secara normal dengan dibuktikan berupa hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol yang membuktikan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,200 dan 0,200 ($> 0,05$), sedangkan hasil *pre-test*, *post-test* kelas eksperimen nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,164 dan 0,200 ($> 0,05$). Disimpulkan bahwa penelitian ini memenuhi asumsi normalitas. Pada tabel 3 yaitu tahap uji homogenitas yang dilakukan untuk memastikan apakah kedua skala pengukuran yang digunakan dari populasi yang sama. Dengan demikian, peneliti menggunakan uji *Levene's* untuk menganalisis homogenitas varians.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar Siswa	Based on Mean	.675	1	62	.414
	Based on Median	.691	1	62	.409
	Based on Median and with adjusted df	.691	1	60.564	.409
	Based on trimmed mean	.662	1	62	.419

Berdasarkan dari data tabel 3, uji homogenitas membuktikan bahwa hasil *pre-test* serta *post-test* mempunyai nilai sebesar 0,414 dan 0,409. Hasil uji hipotesis membuktikan bahwa nilai sig. $> 0,05$. Hal tersebut diindikasikan bahwa ditemukan homogenitas varians antara dua kelas. Secara keseluruhan data yang diperoleh menunjukkan distribusi normal serta mempunyai varian yang sama. Uji *Statistic Independent sample test* memiliki tujuan melihat adanya selisih di rata-rata nilai dalam hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen ataupun kelas kontrol di SMP N 11 Semarang. Tabel 4 berikut memperlihatkan temuan analisis hasil uji hipotesis (*Independent Samples Test*).

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil belajar Siswa	Equal variances assumed	.675	.414	2.676	62	.010	7.813	2.919	1.977 13.648
	Equal variances not assumed			2.676	60.72	.010	7.813	2.919	1.975 13.650

Pada tabel 4, yaitu hasil dari uji *Independent Sample T Test* menunjukkan signifikansi $0,010 < 0,05$, berarti H_0 ditolak, H_a diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa metode crossword puzzle dalam pembelajaran IPS di kelas VII mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam materi kegiatan ekonomi. Hasil penelitian ini membuktikan yakni metode pembelajaran crossword puzzle dengan signifikan mampu memaksimalkan hasil belajar siswa kelas VII B di SMP N 11 Semarang. Didapatkan dari nilai hasil *post-test* eksperimen siswa yaitu sejumlah 77,59, lebih besar daripada nilai hasil *post-test* kelas kontrol peserta didik yaitu sebesar 69,78. Peningkatan hasil belajar tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang memusatkan pada keaktifan peserta didik dan pemahaman konsep memberikan pengaruh positif pada capaian hasil belajar kognitif.

Hasil temuan ini relevan sama dengan teori belajar bermakna yang dijelaskan David P. Ausubel, teori ini mengatakan bahwa belajar bermakna dapat terjadi, jika pengetahuan baru dihubungkan dengan ide-ide yang diketahui di struktur kognitif peserta didik. Pengetahuan peserta didik yang telah dimiliki sejak awal yaitu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran akan lebih realistis, jika materi baru diorganisasikan serta dihubungkan dengan pengetahuan awal peserta didik sehingga membentuk pemahaman yang bermakna (Basyir dkk., 2022).

Metode crossword puzzle yang digunakan dalam penelitian ini, memfasilitasi siswa untuk menyambungkan ide-ide yang telah siswa pahami sebelumnya dengan informasi baru melalui aktivitas pengisian teka-teki silang. Ketika mengerjakan teka-teki, siswa diharapkan untuk mengingat istilah, mencerna konsep dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dikuasai untuk menemukan jawaban yang

tepat. Proses ini sejalan dengan pandangan Ausubel yang menegaskan bahwa pembelajaran menjadi bermakna apabila siswa secara aktif menggabungkan pengetahuan baru melalui struktur kognitif yang telah ada, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih kuat dan bertahan lama.

Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen ditunjukkan adanya ketidaksamaan kualitas terhadap proses belajar yang berbeda. Dimana peserta didik pada kelas eksperimen mengalami proses belajar yang bermakna karena terlibat aktif dalam mengolah informasi, sedangkan peserta didik pada kelas kontrol cenderung menerima materi secara pasif melalui pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik di dalam kelas kontrol cenderung bersifat hafalan, sehingga pemahaman konsep tidak dapat berkembang secara optimal.

Selain dapat meningkatkan hasil belajar, penerapan metode *crossword puzzle* berdampak positif terhadap keaktifan serta keterampilan peserta didik ketika proses pembelajaran. Hisyam (2008; 71) mendefinisikan Crossword Puzzle adalah metode pembelajaran yang efektif untuk peserta didik. Metode ini dapat mengikutsertakan siswa secara aktif sejak awal, sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan baik (Masripah dkk., 2022). Peserta didik tidak sekedar sebagai penerima informasi, tetapi terlibat secara langsung dalam menemukan jawaban melalui diskusi dan pemecahan masalah. Hal tersebut, berbeda dengan penerapan pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru, maka partisipasi peserta didik relatif terbatas. Oleh karena itu, metode *crossword puzzle* mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kondusif serta mendorong keterlibatan kognitif peserta didik dengan cara terbaik.

Berdasarkan penjelasan tersebut diartikan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* bukan hanya efektif pada peningkatan hasil belajar peserta didik, akan tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan, kreativitas, maupun kemampuan bernalar kritis siswa. Sehingga, guru penting dalam menentukan, menerapkan metode pembelajaran yang sesuai serta menarik perhatian peserta didik. Selain itu guru perlu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif serta inovatif, sehingga mampu memaksimalkan hasil belajar siswa (Wulandari 2024).

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian tersebut, disimpulkan bahwa *crossword puzzle* memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa kelas VII di mata pelajaran IPS di SMP N 11 Semarang. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa, memahami konsep, dan aktivitas bernalar kritis dapat berkontribusi secara positif terhadap pencapaian hasil belajar. Metode teka teki ini terbukti berhasil dalam memaksimalkan hasil belajar siswa. Selain itu, metode ini terbukti efektif, ketika siswa dapat berperan aktif pada aktivitas pembelajaran, mendorong pemahaman konsep dan melatih berpikir kritis dengan melakukan kegiatan untuk memecahkan masalah teka-teki yang terstruktur. Berdasarkan data hasil analisis uji *independent sample t-test* dibuktikan nilai signifikansi 0,010 ($< 0,05$),

maka Ha diterima. Oleh sebab itu, Hasilnya menunjukkan crossword puzzle efektif untuk memaksimalkan hasil belajar IPS siswa di bidang kognitif. Dengan demikian, teka-teki dapat dijadikan sebagai alternatif untuk pendekatan pembelajaran yang lebih inventif yang akan meningkatkan proses serta hasil belajar IPS siswa di SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmaddien, Iskandar. (n.d.). Widina Bhakti Persada Bandung. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=KIFmEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=buku+sugiyono+kuantitatif&ots=KL1dHumMvl&sig=fjVHcV48Zl-00DGYrVtUHdMIxdg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true.
- Amalia, Elza Nanda., dan Susanti Murwitaningsih. (2025). "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD." *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 50–56. doi:<https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1356>.
- Amalisa, Yeni., Muhammad Idris., dan Ida Suryani. (2022). "Pengaruh Strategi Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 08 Rambang Kuang." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 1242–49. doi:<https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.66>.
- Ardiansyah, Muhammad., Muhammad Nawir., dan Ulfayani Hakim. (2024). "Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV." *Jurnal Riset dan Evaluasi Pendidikan*, 1(4), 263–69. doi:<https://doi.org/10.51574/jrep.v1i4.2205>.
- Azzahra, Astlanandita Fiska., dan Deni Setiawan. (2025). "Problem Based Learning Model Assisted by Crossword Puzzles on the Learning Outcomes of Grade III Elementary School Pancasila Education Subjects Material Meaning of the Meaning of the Precepts of Pancasila." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 363–73. doi:<https://doi.org/10.23887/jipp.v9i2.93708>.
- Balaka, Muhammad Yani. (2022). *Metodologi Penelitian*. Pertama. ed.
- Basyir, Muhammad Syaikhul., Aqimi Dinana., dan Aulia Diana Devi. (2022). "Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P . Ausubel dan." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7, 89–100. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/JPM/article/download/4782/2360>.
- Bheke, Enirudh., Slegh Pritem., dan Subhasih Pujarih. (2021). "The Effect Of Application of Crossword Puzzle Learning Strategy on Student Learning Outcomes." *Journal La Edusci*, 02(03), 10–15. doi:[10.37899/journallaedusci.v2i3.398](https://doi.org/10.37899/journallaedusci.v2i3.398).
- Fidrayani., dan Rusni Dede Purdiasih. (2022). "Meta-Analysis Of The Effect Of Crossword Puzzle Media To Learning And Students' Social Science Learning Outcome In Elementary School." *Jurnal Ilmiah PGMI*, 8(1), 53–60. doi:<https://doi.org/10.9911/jip.v8i1.53>.
- Lamansa, Farsya Gabriella., Zulnuraini., Sinta Satria Dewi Pendit., dan Ammar Abdullah Joni Guci. (2025). "The Effect Of Crossword Puzzle Learning Media on Student Learning Outcomes in IPAS Class IV SD Karuna Dipa Palu Farsya."

- Journal Of Educational Sciences*, 9(4), 2915–24.
doi:doi.org/10.31258/jes.9.4.p.2915-2924 This.
- Maharani, Audia., Alhadi Putri., dan Adrianus Dedy. (2025). “Pengaruh Model Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 02 Lingkis.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(3), 2711–19. doi:https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3156 Submitted:
- Marlina, Reni., Erwina Oktavianty., Haratua Tiur., Maria Silitonga., dan Novi Maulidia. (2021). “Application of Crossword Puzzle Multimedia to Improve the Science Education Learning Process and Outcomes at Junior High Schools.” *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(4), 622–32. doi:10.23887/jpi-undiksha.v10i4.25350.
- Masripah., Nurul Fatonah., Yufi Mohammad Nasrullah., dan Nurhasanah. (2022). “Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri.” *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 02, 23–37. doi:https://dx.doi.org/10.30762/allimna.v2i01.680 Penerapan.
- Peronica, Venny., Ramanata Disurya., dan Farizal Imansyah. (2025). “Pengaruh model pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD.” *Journal of Elementary Education*, 08(02), 278–84. doi:https://doi.org/10.22460/collase.v8i2.24120.
- Qadrifuddin, Ashfahani., Taufiq Al., dan Lalu wira Nurhasanah., Zain Amrullah. (2024). “Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SDN 46 Cakranegara Tahun Pelajaran 2023 / 2024.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 47–51. doi:10.29303/jipp.v9i1.2013.
- Rachmawati, Dwi., Mardiaty. (2021). “The Effect of The Use Of Crossword Puzzle on Students’ Learning Outcomes on.” 4(5), 1561–66. doi:https://doi.org/10.20961/shes.v4i5.66235.
- Ramadhani, Yolanda., dan Hendi Kariyanto. (2024). “Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V di SD Negeri 46 Kota Pagar Alam.” *Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 648–61. https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/2329.
- Samudra, Pangestu., Agung., dan I Nyoman Ruja. (2025). “Implementasi Media Pembelajaran Crossword Puzzle Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1843–56. doi:https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25682.
- Sudrajat, Egi. (2024). “Menghidupkan Pembelajaran IPS dengan Strategi Interaktif dan Konteksual untuk Generasi Digital.” *www.kompasiana.com*. https://www.kompasiana.com/egisudrajat5266/6768d1ab34777c49277d1e52/menghidupkan-pembelajaran-ips-dengan-strategi-interaktif-dan-konteksual-untuk-generasi-digital?page=all&page_images=1#goog_rewarded.

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies

Vol 5 No 3 (2026) 1782–1792 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269

DOI: 47467/eduinovasi.v5i3.11612

Wulandari, Siska. (2024). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 3(3), 274–85. <http://etheses.uin-malang.ac.id/66729/>.