

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE TERHADAP MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJAR IPS DI MIN 8 ACEH BARAT

Rohadatul Aisyi<sup>1</sup>, Maya Agustina<sup>2</sup>, Abidah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh

[rohadatulaisyi01@gmail.com](mailto:rohadatulaisyi01@gmail.com)<sup>1</sup>, [mayaagustn@staindirundeng.ac.id](mailto:mayaagustn@staindirundeng.ac.id)<sup>2</sup>

[abidahmarzuki@staindirundeng.ac.id](mailto:abidahmarzuki@staindirundeng.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penggunaan media pembelajaran crossword puzzle terhadap minat belajar dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Adapun penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran crossword puzzle dalam pembelajaran IPS di MIN 8 Aceh Barat. Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimen design Metode penelitian pre experimental dilakukan hanya pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Crossword puzzle. Bentuk desain yang digunakan dalam penelitian adalah One Group Pretest Postest Design yang mana sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu diberi angket (Pretest) dan setelah diberikan perlakuan juga diberikan angket kembali sebagai angket akhir (Posttest). Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan  $t_{hitung} = 5.578$   $t_{tabel} = 0,576$  dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan yakni  $df = 35$ . Maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media crossword puzzle dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPS di kelas VI A di MIN 8 Aceh Barat.

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Crossword Puzzle, Pembelajaran IPS

### Abstract

*The use of crossword puzzle learning media on learning interest in social studies learning is one of the efforts to increase students' interest in learning. This research was conducted to see an increase in students' interest in learning before and after using crossword puzzle learning media in social studies learning in MIN 8 West Aceh. This research is a pre-experimental design research method carried out on only one group, namely the experimental group that received treatment using Crossword puzzle learning media. The form of design used in the study is One Group Pretest Postest Design where before being given treatment, a questionnaire is given (Pretest) and after being given treatment, a questionnaire is also given again as a final questionnaire (Posttest). Based on the results of the study, it was obtained that  $t_{count} = 5,578$   $t_{tables} = 0.576$  with a significant level of 5% and the degree of freedom was  $df = 35$ . So the  $t_{count} > t_{table}$  which thus,  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. So it can be concluded that the use of crossword puzzle media can increase interest in learning social studies subjects in class VI A at MIN 8 West Aceh.*

**Keywords:** Learning Interest, Crossword Puzzle, Social Studies Learning.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting di dalam kemajuan setiap bangsa karena dengan pendidikan, kualitas sumber daya manusia akan semakin meningkat. Di Indonesia pendidikan sangat diutamakan karena pendidikan memiliki peran yang penting dalam mewujudkan sebuah bangsa yang bermartabat (Pristiwanti et al., 2022). Kemajuan dalam

bidang iptek juga mampu memberikan dampak dalam sistem pendidikan sehingga bisa terjadinya peralihan sebuah pendekatan dari cara lama ke cara yang baru. Cara yang baru tidak lagi menjadikan guru sebagai sebuah pusat satu-satunya sebagai sumber dalam belajar melainkan lebih menuntut peserta didik agar mampu lebih aktif didalam proses pembelajaran.(Yahya, n.d.2024)

Namun realitanya masih terlalu banyak pendidik yang masih menggunakan sistem pengejaran lama, dimana proses pembelajaran masih berpusat pada gurunya, seperti hanya membaca buku teks, menulis catatan dan menonton presentasi dari temannya. Oleh karena itu metode ini tidak bisa mengembangkan kreativitas dalam diri siswa itu sendiri, sehingga munculnya kebosanan dalam proses pembelajaran dan hilangnya gairah atau minat dalam hal belajar.

Minat adalah kecenderungan dan gairah yang tinggi ataupun keinginan yang besar terhadap sesuatu.(Nurhasanah & Sobandi, 2016) Minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan sebuah hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Dimana semakin kuat ataupun dekat sebuah hubungan tersebut maka semakin besar juga minatnya.(Fajar, 2020) Minat belajar berarti ketertarikan murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan dan juga tanpa adanya paksaan dari luar. Jadi dapat dipastikan bahwa peran guru sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar dalam diri murid, untuk pencapaian pembelajaran yang diinginkan bersama-sama. Dengan begitu guru harus bisa mengetahui apa yang harus dilakukan, agar terjalannya sebuah pembelajaran yang efektif dan mampu menumbuhkan semangat ataupun minat belajar murid (Hendra et al., 2025). Minat belajar bisa dicapai dengan adanya kreativitas seorang guru didalam proses pembelajaran dimana guru bisa menggunakan sebuah media pembelajaran yang sebelumnya belum pernah digunakan. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu ataupun benda yang bisa digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berhubungan dengan pembelajaran, yakni dari sumber (guru) maupun dari sumber lain untuk penerima ialah anak didik atau warga belajar (Rohman & Salleh, 2026)

Adapun permasalahan yang didapatkan pada proses pembelajaran berlangsung ialah: pembelajaran IPS hanya diajarkan melalui penyampaian materi (teori) saja dan hafalan saja, pembelajaran IPS memiliki cakupan materi yang luas sehingga memerlukan waktu bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang lama, dan juga guru yang hanya memberikan penugasan tanpa adanya penjelasan terlebih dahulu.

Berdasarkan observasi di awal, ditemukan beberapa anak di MIN 8 Aceh Barat. Pembelajaran IPS yang dilaksanakan dalam satu kali dalam seminggu beralokasikan waktu pembelajarannya ialah tiga jam sebelum jam selesai pembelajaran disekolah, yang mana sudah menggunakan model pembelajaran yang banyak membuat siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru tetapi peserta didik masih belum termotivasi ataupun semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS, peserta didik lebih cenderung banyak berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan guru didalam kelas dan saat diberikan pertanyaan hanya beberapa peserta didik yang bisa menjawab dan ikut serta saat mendapatkan pertanyaan. Hal ini yang menyebabkan menurun nya minat belajar dan kurang semangat peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu media yang bisa digunakan pada proses pembelajaran ialah *crossword puzzle* (teka-teki silang). *Crossword puzzle* merupakan suatu media yang berbentuk kotak-kotak yang terdiri atas dua jalur, yaitu “mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris).(Rachmawati, n.d.2024) Dalam menyelesaikan permainan tersebut siswa harus mampu menjawab pertanyaan yang telah tersedia lalu mengisikan jawaban tersebut pada kotak-kotak yang tersedia.(Rahmawati, 2022)

Jadi media pembelajaran *crossword puzzle* dapat saling berhubungan antara beberapa huruf dari satu jawaban pada jawaban lainnya. Di antara kelebihan media *Crossword Puzzle* adalah dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pembelajarannya dapat dilakukan secara individu (mandiri) maupun secara kelompok. Pembelajaran IPS ialah pembelajaran dengan materi yang cakupannya terlalu luas, yang berisikan banyak teori sejahrahan ataupun interaksi sosial dalam kehidupan. (Susanto, n.d.2024) Yang mana jika diajarkan kepada murid tanpa adanya media ataupun metode yang menarik bisa membuat para murid kehilangan minat di dalam pembelajaran berlangsung. (Alfiah et al., 2021). Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Efektivitas penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dalam pembelajaran IPS di MIN 8 Aceh barat”

## KAJIAN TEORETIS

### Media Pembelajaran

Media merupakan sebuah sarana dalam menyampaikan ataupun mentransfer sebuah pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan apabila mentransfer sebuah pesan dalam proses pembelajaran. Media bersifat fleksibel bisa digunakan oleh semua kalangan pendidikan. (Hasan et al., 2021) Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan sebuah informasi ataupun pesan intruksional yang dapat digunakan didalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga memiliki beberapa jenis yakni seperti audio, audio visual, visual, dan juga alat peraga. Media pembelajaran sangat penting dalam membantu peserta didik dalam menemukan konsep baru, keterampilan dan juga kompetensi. (Audie, 2019)

Makna dari media pembelajaran ialah menyajikan sesuatu yang tidak bisa ditampilkan atau diperlihatkan, dikunjungi oleh peserta didik, baik itu karena ukurannya yang terlalu besar yakni seperti tata surya, ataupun terlalu kecil yakni seperti virus, dan juga rentang waktu sebuah proses yang terlalu lama. Sehingga dengan hadirnya sebuah media pembelajaran keterbatasan yang terjadi bisa diatasi dengan baik. (Budiharto & Suparman, 2017)

Jadi dapat diketahui bahwasanya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan untuk mempermudah sebuah proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dalam melaksanakan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi.

### *Crossword Puzzle*

*Crossword puzzle* merupakan kotak-kotak isian yang bersilang antara jajaran kotak-kotak yang menurun dan mendatar. Jawaban atas isian harus pas dan sesuai dengan jumlah kotak yang tersedia. Pengisian ini berdasarkan pertanyaan-pertanyaan, pernyataan-pernyataan ataupun permasalahan yang diberikan tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. (Khalilullah & Ma, 2012). Menurut Mingan (2018) menyatakan bahwa *crossword puzzle* adalah strategi pembelajaran untuk meninjau ulang materi-materi yang sudah disampaikan. (Mingan, n.d.2024) Peninjauan ini berguna untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat-ingat kembali materi apa yang telah disampaikan sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

Keunggulan media *crossword puzzle* itu sendiri mampu memberikan perluasan kosa kata, merangsang kapasitas berpikir, dan meningkatkan rasa percaya diri. Adapun kemampuan dalam memecahkan teka-teki silang dapat memperkuat jaringan sel-sel otak yang mengakibatkan kemudahan kita dalam berkomunikasi secara verbal melalui kecepatan berpikir sehingga diperoleh kosa kata yang baru. (Bahtiar & Sulistyowati, 2019)

Jadi dapat diketahui bahwasanya penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*

di dalam proses pembelajaran itu sangat cocok karena crossword puzzle merupakan media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi.

## **Pembelajaran IPS**

Pembelajaran merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yakni terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dimana perubahan itu didapatkannya kemampuan yang baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama karena adanya sebuah usaha.(Hamzah, M.Pd, 2023)

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari MI sampai SMA. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran.(Ratnawati, 2016)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang penting diajarkan kepada siswa-siswa sebagai bekal mereka dalam berkehidupan sosial (masyarakat) dimana mereka diajarkan untuk bertanggung jawab, mencintai kedamaian dan juga menjadi warga yang demokratis terhadap negaranya.

## **Minat Belajar**

Minat merupakan sebuah kecenderungan yang menetap untuk bisa memperhatikan dan juga mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang disukai atau diminati seseorang, diperhatikan terus menerus disertai adanya rasa senang.(Asyari, 2017) Minat mengandung unsur kognisi (mengenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Oleh sebab itu, minat dianggap sebagai respon yang sadar, sebab jika tidak demikian, minat tidak akan mempunyai arti apa- apa.(Jamaluddin, 2019). Minat belajar adalah sebuah keadaan dimana seseorang mempunyai sebuah perhatian terhadap sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari ataupun membuktikan lebih lanjutnya.(Jamaluddin, 2016)

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan definisi dari minat belajar merupakan sebuah kecenderungan jiwa atau ketertarikan seseorang terhadap suatu hal maupun aktivitas dengan perasaan senang dan tanpa adanya paksaan. Minat tidak dibawa sejak lahir seperti bakat, melainkan diperoleh kemudian.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini berfokus pada angka pada analisis datanya yang menggunakan statistik. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre eksperimental design.(Abdullah et al., n.d.2024) Metode yang digunakan dalam pre eksperimental dilakukan hanya pada satu kelompok yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*.

Bentuk desain yang digunakan adalah one group pretest posttest design yang mana sebelum diberi perlakuan (pretest) diberikan angket kepada siswa untuk diisi dan sesudah diberikan perlakuan maka diberikan juga (posttest) diberi angket kembali dengan angket yang sama sebelum diberi perlakuan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk melihat minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa yakni

1. Teknik analisis data minat siswa(observasi)

Dalam menganalisis minat siswa yakni dengan menilai, memantau(observasi) siswa

sebelum dan sesudah diterapkan penggunaan media pembelajaran tersebut. Selanjutnya dihitung untuk mencari rata-ratanya menggunakan rumus:

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Jumlah Perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

(sumber: riska melani 2017)

## 2. Teknik analisis data hasil respon siswa(angket)

Dilakukan dengan membagikan angket kepada siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *crossword puzzle* tersebut, lalu dimasukkan kedalam tabel untuk melihat hasil dari *pretest* dan *posttest* nya yang selanjutnya akan dianalisis menggunakan statistic deskriptif menggunakan software khusus yakni SPSS untuk melihat seberapa efektif media pembelajaran *crossword puzzle* yang digunakan dalam pembelajaran IPS dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI A MIN 8 Aceh Barat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Minat Siswa (Observasi)

Kegiatan observasi yang telah dilaksanakan pada kelas VI A di MIN 8 Aceh Barat pada materi ASEAN sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *crossword puzzle* dengan 12 butir pernyataan. Nilai yang didapatkan sebelum diterapkan adalah 54 dengan kategori cukup sedangkan hasil observasi minat siswa setelah diterapkan media pembelajaran *crossword puzzle* menjadi meningkat yakni sebanyak 97 perolehan dengan kategori sangat baik. Sesuai dengan kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran minat siswa.

Kriteria penilaian	Keterangan
90-100	Sangat baik
70-89	Kurang baik
50-69	Cukup
30-49	Kurang
10-29	Sangat kurang

### Hasil Analisis Respon Angket Minat Belajar Siswa

Dari hasil minat belajar pre-perlakuan 36 orang siswa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.9 Data nilai frekuensi pretest

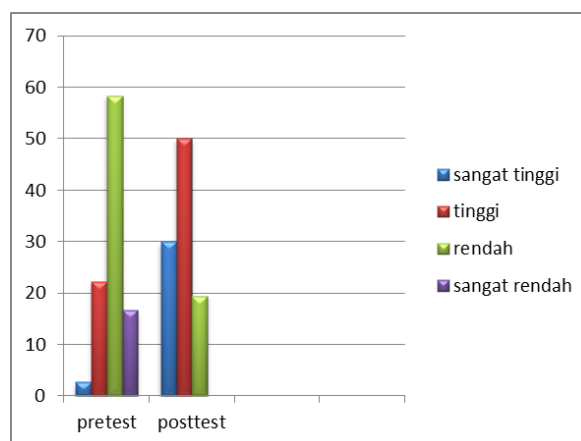
Interval	Frekuensi	presentase	Kategori
80-100	1	2,7%	Sangat tinggi
70-79	8	22,22%	Tinggi
50-69	21	58,33 %	Rendah
25-49	6	16,67%	Sangat rendah
TOTAL	36		

Tabel 3.10 Data frekuensi nilai posttest (perlakuan)

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
80-100	11	30,56%	Sangat tinggi
70-79	18	50%	Tinggi
50-69	7	19,4%	Rendah
25-49	0		Sangat rendah
TOTAL		36	

Jadi dari hasil posttest dapat diketahui terjadinya peningkatan antara pretest dan posttest sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran crossword puzzle. Pada hasil posttest dapat diketahui bahwa tidak adanya minat belajar siswa yang sangat rendah, dan siswa dengan minat belajar yang sangat tinggi menjadi meningkat yang dari 2,78% atau 1 orang siswa meningkat menjadi 30,56% atau dengan 11 orang siswa. Dapat dilihat juga dari diagram batang dibawah ini.

Tabel 3.11 diagram batang hasil pretest-posttes



### A. Uji Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran crossword puzzle dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran IPS di kelas VI –A MIN 8 Aceh Barat. Analisis yang digunakan adalah uji t berpasangan (paired test) dengan bantuan SPSS diterangkan secara rinci sebagai berikut:

Paired sample Test									
	Paired difference							Significance	
	mean	Std. Deviation	Std. error mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	One-sided p	Two-sided p
				Lower	Upper				
Pair1 Pretest-posttest	-11.417	12.281	2.047	7-15.572	-7.261	45.578	35	<,000	<,000

Hasil penelitian yang di dapatkan dalam penggunaan media pembelajaran crossword puzzle pada pembelajaran IPS, peneliti terlebih dahulu membagikan angket sebelum dan sesudah diterapkannya media tersebut untuk mengetahui minat belajar pada diri siswa. Dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis yakni paired sample T-Test dengan berbantuan SPSS for

windows versi 25.0 menunjukkan bahwa hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima, hipotesis alternative diterima karena didapatkan  $t_{hitung} = 5.578$   $t_{tabel} = 0,576$  dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan yakni  $df = 35$ . Maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada taraf signifikansi 5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, pernyataan ini selaras dengan pendapat susanto yakni minat memegang peran penting dalam menentukan arah, pola dan juga dimensi berpikir seseorang di dalam melakukan aktivitasnya, termasuk juga dalam proses pembelajaran.

Minat yang besar sangat berpengaruh terhadap belajarnya, jika bahan belajar ataupun proses pembelajarannya tidak sesuai dengan minat belajar siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik bagi mereka.

Jadi penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi juga, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik dan optimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran crossword puzzle sudah diterapkan di kelas VI A di MIN 8 Aceh Barat. Secara umum dapat disimpulkan beberapa hal yakni: Adanya perubahan minat belajar pada siswa setelah penggunaan media pembelajaran crossword puzzle di kelas VI A pada pembelajaran IPS. Dapat dilihat dari hasil pretest, yakni terdapat minat belajar rendah pada 21 siswa, minat belajar yang sangat rendah pada 6 siswa, minat belajar tinggi pada 8 siswa, dan minat belajar yang sangat tinggi pada 1 siswa.

Sedangkan minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dilaksanakan pada kelas VI A yakni tidak didapatkan minat belajar siswa yang sangat rendah, yang rendah itu sebanyak 7 siswa, minat belajar siswa yang tinggi itu sebanyak 18 siswa dan minat belajar siswa sangat tinggi itu sebanyak 11 siswa. Penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* efektif diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil uji  $t$  nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya hipotesis menyatakan bahwa ada perbedaan minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran crossword puzzle.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. K., Hi, S., Jannah, M., Pd, M., Aiman, U., Pd, S., Hasda, S., Pd, M., Fadilla, Z., Taqwin, N., Kep, S., Kes, M., & Saputra, N. (N.D.). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.  
Alfiah, S., Istiyati, S., & Mulyono, H. (2021). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ips Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), <https://doi.org/10.20961/Ddi.V9i5.49328>
- Asyari, H. (2017). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Keagamaan I Semester Genap Pada Mata Pelajaran Fiqih Bab Nikah Melalui Metode Make A Match Di Man Nglawak Kertosono Tahun Pelajaran 2015/2016* [Undergraduate, Iain Kediri]. <https://etheses.iainkediri.ac.id/154/>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2(1),
- Bahtiar, A., & Sulistyowati, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Pada Kompetensi Pemasaran Online Kelas Xi Bisnis Daring Dan

- Pemasaran Smk Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)*, 7(3).  
<https://doi.org/10.26740/jptn.v7n3.p0p>
- Budiharto, B., & Suparman, S. (2017). Pemanfaatan Multi Media Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Hasil Pembelajaran. *Seuneubok Lada: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 4(1),
- Fajar, I. (2020). *Pengaruh Media Permainan Uno Stacko Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pokok Bahasan Sejarah Masukny Islam Di Indonesia Kelas X Mipa 5 Sma Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/ 2020* [Sarjana, Universitas Siliwangi].  
<https://doi.org/10/daftar%20pustaka.pdf>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.  
<http://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Hendra, S. H., Rohman, N., & Hasanah, U. (2025). Integration Of The " Jak Beut" Program In Character Development Of Elementary School Students: A Contextual Study In West Aceh. *Nizhamiyah*, 15(1), 30–46.
- Jamaluddin, J. (2016). Minat Belajar: *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.232>
- Jamaluddin, J. (2019). Minat Belajar (Tinjauan Guru Pendidikan Agama Islam). *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v1i1.56>
- Khalilullah, M., & Ma, S. A. (2012). *Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat)*. 37(1).
- Mingan, Mingan. (N.D.). *Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle | Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*. Retrieved June 28, 2024, From [http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/riset\\_konseptual/article/view/25](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/riset_konseptual/article/view/25)
- M.Pd, D. H. B. U. (2023). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.  
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1).  
<http://www.ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/download/109/105>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), Article 6.  
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rachmawati, M. D. (N.D.). *The Effect Of The Use Of Crossword Puzzle On Students' Learning Outcomes On Ips Lesson Content | Rachmawati | Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series*. Retrieved May 24, 2024, From

<https://jurnal.uns.ac.id/shes/article/view/66235>

Rahmawati, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Materi Mengenal Sifat Wajib Bagi Allah. *Teacher : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.51878/Teacher.V2i4.1920>

Ratnawati, E. (2016). Pentingnya Pembelajaran Ips Terpadu. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 2(1), Article 1. <https://www.jurnal.syekhnujati.ac.id/index.php/edueksos/article/view/635>

Rohman, N., & Salleh, S. B. (2026). Internalizing Religious Values Through Habituation And Modeling Methods In Sekolah Rendah Integritas Teras Islam (Sriti) Al-Qawwam. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 26(2), 171–186.

Susanto, D. A. (N.D.). *Pengembangan Pembelajaran Ips Di Sd*. Kencana.

Yahya, M. S. (N.D.). *Strategi Pendidikan Islam Menghadapi Kemajuan Iptek* | *Insania : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. Retrieved January 8, 2024, From <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/insania/article/view/99>