



Pengembangan Media *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas III D MI NU Metro Lampung

Alvitriani^{1*}, Masrurotul Mahmudah², Nurul Aisyah³

alvitriani766@gmail.com^{1*}, mahmudahmasrurotul@gmail.com²,

nurulaisyah713@gmail.com³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

^{1,2,3}Universitas Ma'arif Lampung

Received: 14 03 2025. Revised: 20 03 2025. Accepted: 25 03 2025.

Abstract : This research is a development research (R&D) that aims to develop Crossword Puzzle learning media in the subject of Science on the material about the characteristics of living things in order to improve student learning outcomes. The model used in this study is the 4D model consisting of 4 stages, namely Define, Design, Development and Disseminate. At the develop stage, the researcher validated the media expert and material expert. The subjects of this study were 24 students in class III D in a trial at MI NU Metro Lampung. The results of the study showed the results of media expert validation of 82%, material expert validation of 84% with the criteria "Very valid". The percentage of validity in the student response questionnaire was 88% in a large-scale trial with the category "Very good". Based on the development research conducted on the Crossword Puzzle media to improve student learning outcomes covering 3 domains. This study shows a significant increase in these three aspects where students are more motivated and active in learning, gain a better understanding of the learning material and are able to develop skills relevant to the topics being studied. It can be concluded that the Crossword Puzzle media can improve learning outcomes in the classroom learning process.

Keywords : Crossword Puzzle, Learning Outcomes, Science Learning.

Abstrak : Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam mata pelajaran IPAS materi tentang ciri-ciri makhluk hidup guna meningkatkan hasil belajar siswa. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Define*, *Design*, *Development* dan *Disseminate*. Pada tahap *develop* peneliti melakukan validasi ahli media dan ahli materi. Subjek penelitian ini dilakukan pada 24 peserta didik kelas III D dalam uji coba di MI NU Metro Lampung. Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi ahli media sebesar 82%, validasi ahli materi 84% dengan kriteria "Sangat valid". Persentase kevalidan pada angket respon peserta didik sebesar 88% pada uji coba skala besar dengan kategori "Sangat baik". Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan pada media *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang mencakup 3 ranah. Dalam penelitian ini menunjukkan

peningkatan yang signifikan pada ketiga aspek tersebut dimana siswa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar, memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran dan mampu mengembangkan keterampilan yang relevan dengan topik yang dipelajari. Dapat disimpulkan bahwa media *Crossword Puzzle* ini dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS.

PENDAHULUAN

Meningkatkan standar sumber daya manusia Indonesia ialah prioritas utama, serta pendidikan ialah komponen kunci dalam upaya ini. Melaksanakan perbaikan pendidikan dan mengelola sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan cara ini diharapkan sekolah dapat menciptakan kondisi pembelajaran dengan siswa menjadi nyaman dan menyenangkan (Fitria, 2023). Salah satu definisi pembelajaran ialah tindakan mewariskan pengetahuan dari satu generasi pelajar ke generasi lainnya (Dakhi & Zagoto, 2022). Mendidik memerlukan pembelajaran. Salah satu definisi pembelajaran ialah tindakan menjadi makhluk hidup yang mampu belajar (Hidayat & Juniar, 2020). Ketika seseorang dan kelompok mencapai hasil yang diinginkan dari upaya pembelajaran mereka, maka dapat dikatakan bahwa proses tersebut membuahkan hasil (Saputra, 2020). Berbagai strategi tersedia bagi para pendidik untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Penggunaan materi pembelajaran yang tepat oleh pendidik ialah salah satu faktor tersebut. Guna mencapai tujuan pedagogis mereka, pendidik harus kompeten dalam memilih dan membuat media pembelajaran yang menarik (Oktaviani, 2021). Minat dan keinginan siswa dapat dibangkitkan dan dipertahankan selama proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan materi pembelajaran yang tepat merupakan komponen kunci dari pendidikan yang efektif (Wahyuningtyas, 2020). Sebagai sarana untuk memfasilitasi transmisi informasi dari instruktur ke siswa, media pembelajaran biasanya diterapkan di dalam kelas (Junaidi, 2019). Sejauh ini, beberapa bentuk media visual, pendengaran, audio-visual, dan interaktif telah dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan. Istilah hasil belajar mengacu pada cara-cara di mana tindakan siswa berubah sebagai hasil dari paparan dan keterlibatan mereka dengan lingkungan mereka. Apa yang diperoleh siswa dari pengalaman belajar mereka dikenal sebagai hasil belajar. Hasil belajar ini mencakup perubahan perilaku, termasuk kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Prestasi belajar seseorang menunjukkan seberapa baik atau buruknya mereka menguasai suatu mata pelajaran. Siswa dianggap berhasil jika prestasinya tinggi, dan tidak berhasil jika prestasinya rendah (Kusumawati et al.,

2024). Salah satu cara untuk melihat prestasi belajar ialah sebagai cerminan dari usaha yang telah dilakukan untuk memastikan keberhasilan suatu proses pembelajaran, yaitu keberhasilan yang diperoleh siswa setelah melalui tahapan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu (Agrifina et al, 2024).

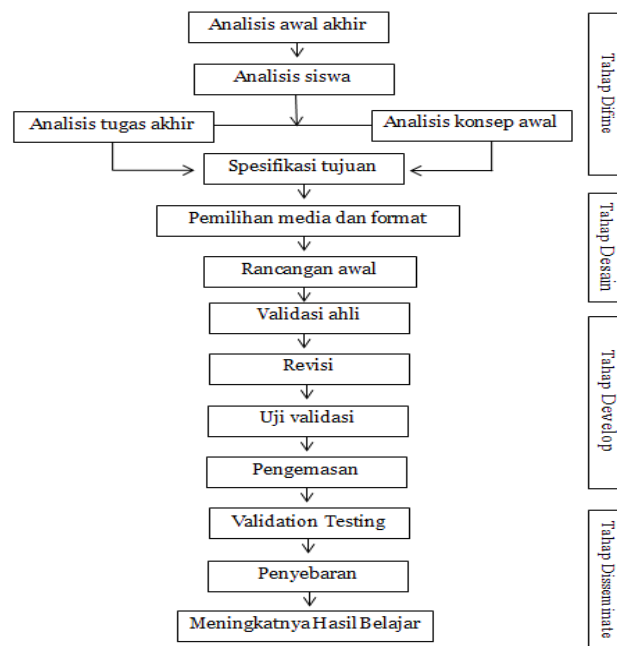
Berdasarkan hasil Pra Obsevasi yang penulis lakukan pada tanggal 27 Juli 2024 di MI NU Metro Lampung dalam pembelajaran di kelas III D pada mata pelajaran IPAS selama ini sudah menggunakan media akan tetapi butuh diberikan media lain seperti *Crossword Puzzle* agar siswa dapat lebih inovatif dan kreatif untuk menunjang keaktifan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Peneliti memanfaatkan informasi ini untuk mengembangkan media *crossword puzzle* yang menarik bagi berbagai macam kepribadian siswa. Guna meningkatkan hasil belajar siswa di kelas, *crossword puzzle* ini dirancang untuk meningkatkan aktivitas, kreativitas, kerja sama tim, ketelitian atau kejelian, berpikir aktif, dan meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Media untuk pendidikan agar menarik minat perhatian siswa serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam tahapan pembelajaran, guru bisa memanfaatkan susunan teks ulasan seperti media *crossword puzzle*. Dalam teknik pembelajaran *Crossword Puzzle*, siswa diberikan kalimat untuk dibaca dan kemudian diminta untuk mengisi kotak-kotak jawaban yang saling berhubungan, seperti permainan crossword puzzle (Hermansyah, 2021). Dimulai dengan serangkaian pertanyaan yang membentang secara horizontal melintasi desain dan vertikal ke bawah, pemain *crossword puzzle* mengisi kolom-kolom yang kosong (Permana & Sintia, 2021). Dengan menantang pemain untuk menemukan serta mengingat kata yang tepat untuk mengisi setiap kolom kosong, *crossword puzzle* membantu melatih otak. (Mawardhani et al, 2023).

Sebuah penelitian oleh Naili Faizatul Muna menemukan bahwasanya hasil belajar siswa kelas 5 SD dapat ditingkatkan dengan menerapkan media *crossword puzzle*, yang sejalan dengan pendapat para ahli yang disebutkan di atas (Naili et al, 2024). Merujuk Reza Arfianda, kinerja siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS meningkat ketika pendekatan pembelajaran *Crossword Puzzle* diimplementasikan (Arfianda, 2023). Penggunaan media *crossword puzzle* sebagai pelengkap model TGT, mengacu Puji Lestari, berpotensi guna meningkatkan hasil belajar siswa pada topik 9 kelas V SDN 1 Dorang. (Lestari et al, 2023). Temuan penelitian membuktikan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media *crossword puzzle*. Siswa kelas III di DMI NU Metro Lampung memerlukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing, oleh karenanya dibuatlah media *Crossword Puzzle*. Lebih dari itu, media pembelajaran *Crossword*

Puzzle membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dengan menyertakan permainan yang membuat siswa tertarik untuk belajar. Hal ini untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi serta memberi mereka lebih banyak kebebasan dalam membentuk hasil belajar mereka sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guna meningkatkan hasil belajar siswa, penulis memanfaatkan media *Crossword Puzzle* untuk melibatkan siswa secara aktif dan membantu mereka memahami materi yang disampaikan oleh guru, seperti yang sudah dijelaskan di atas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan strategi R&D dengan maksud guna meningkatkan dan mengembangkan produk yang sudah ada dalam hal ini media *crossword puzzle* sebagai alat bantu pendidikan. Melalui metode penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu mengembangkan produk tertentu yang dapat menunjang dan meningkatkan efektifitas objek yang menjadi sasaran (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, kami menggunakan metodologi pengembangan 4D yaitu: 1) *Define* yaitu melaksanakan analisa kebutuhan, 2) *Design* yaitu mempersiapkan ide, model, serta sumber daya pembelajaran, 3) *Development*, yang mencakup uji validasi atau penilaian kelayakan media, 4) *Dissiminate*, yang melibatkan penerapan penelitian pada target yang sebenarnya (Mesra, 2023). Namun, dikarenakan tujuan utama dari penelitian ini bukan untuk menarik kesimpulan yang luas, maka langkah adopsi ini ditiadakan.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model 4D

Metode seperti observasi, wawancara, serta kuesioner dipergunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Metode analisa data kualitatif serta kuantitatif diterapkan dalam penelitian ini. Wawancara, kritik serta saran dari pengulas validitas, serta bentuk-bentuk pengumpulan data kualitatif lainnya juga dipergunakan. Informasi kuantitatif diperoleh dari para ahli di bidang media dan materi pelajaran, serta angket yang meminta siswa kelas tiga D untuk menilai media pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan skala *Likert* dari 1 sampai 4, yang merupakan alat ukur yang umum diterapkan (Oktavia, 2024). Adapun pemanfaatan tabel dan rumus berikut, penulis bisa menghitung hasil validasi serta mengklasifikasikannya sesuai dengan kriteria: 1) Menghitung Persentase Skor dengan Rumus: $Presentase = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$. 2) Menghitung Rata-rata Skor Validasi dengan Rumus: $\text{Rata-rata Persentase} = \frac{\sum \text{Jumlah Persentase keseluruhan}}{\text{banyak validator}}$.

Setelah itu, kriteria berikut ini dipergunakan untuk menginterpretasikan hasilnya. Kriteria validasi ahli Media dan ahli Materi.

Tabel 1. Kriteria Pengkategorian Penilaian ahli Media dan Materi.

Presentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
81% - 100%	Sangat valid	Tidak revisi
61% - 80%	Valid	Tidak revisi
41% - 60%	Cukup valid	Sebagian revisi
21% - 40%	Kurang valid	Revisi
<20%	Sangat kurang valid	Revisi

Adapun kriteria dalam menganalisis Respon siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Persentase Respon Siswa

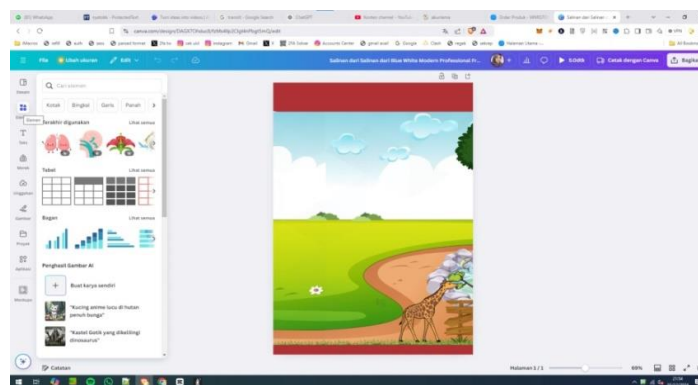
Presentase	Tingkat kelayakan
76% - 100%	Sangat baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Cukup baik
<20%	Tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pada media *crossword puzzle* dengan menggunakan metode pengembangan yaitu *research and development* berlandaskan model 4D dari Thiagarajan. Melalui analisis kurikulum, media, dan siswa, serta menentukan masalah mendasar yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran, Fase *Define* berusaha memahami kekuatan dan kelemahan media pembelajaran yang selama ini dimanfaatkan oleh para guru (Fitria, 2021). Pada tahap ini, penulis menilai kekuatan dan area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan

hasil belajar siswa. Ibu Nur Maida, S.Pd., seorang guru kelas tiga D, diwawancarai untuk penelitian ini. Sasaran dari kegiatan ini ialah untuk mengetahui masalah apa saja yang dihadapi siswa saat belajar. Menurut hasil penelitian, keterlibatan siswa dalam mata pelajaran IPAS menurun tanpa adanya media pembelajaran. Hal ini dikarenakan, tanpa alat bantu visual seperti gambar dan diagram, siswa mengalami kesulitan untuk menghubungkan teori di kelas dengan aplikasi di dunia nyata. Seringkali pembelajaran IPAS melibatkan konsep-konsep yang abstrak dan sulit dipahami kalau hanya melalui penjelasan verbal tanpa adanya media pembelajaran sehingga siswa kesulitan untuk membayangkan dan memahami konsep-konsep tersebut. Mayoritas siswa antusias dan terlibat dalam mempelajari IPAS melalui pemanfaatan sumber belajar yang diintegrasikan ke dalam permainan, mengacu wawancara siswa. Materi pembelajaran seperti *crossword puzzle* dimanfaatkan oleh penulis. Para siswa di kelas tiga D menyukai media ini dikarenakan mereka dapat mempelajari materi tentang makhluk hidup sambil bersenang-senang, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Fase *Design* melibatkan pengembangan produk sebagai tanggapan terhadap temuan-temuan dari penelitian pendahuluan. Menciptakan *crossword puzzle* sebagai alat bantu untuk pendidikan IPAS ialah maksud dari fase desain ini. Desain media meliputi pilihan bahan, warna, ukuran, serta penyajian gambar. Skema warna dan penyajian media. Begitu pula dengan pemilihan gambar yang disesuaikan dengan konten. Media *Crossword Puzzle* ini dirancang untuk pembelajaran IPAS yang sesuai dengan materi ciri-ciri makhluk hidup dan melakukan proses desain dengan menggunakan aplikasi canva untuk membuat media *Crossword Puzzle*. Berikut adalah contoh proses desain menggunakan aplikasi *canva*.



Gambar 2. Proses Desain Media *Crossword Puzzle* menggunakan aplikasi *Canva*

Fase *Development*, Membuat produk pengembangan merupakan tahap pengembangan. Selanjutnya, materi pembelajaran *Crossword Puzzle* yang telah direncanakan akan diwujudkan sesuai dengan rencana. Saat ini, penulis telah membuat produk media untuk siswa kelas 3 SD yang berupa *crossword puzzle*. Bahan yang dipakai ialah triplek, solatip, serta

kertas stiker. Dengan ukuran 32 cm x 48 cm, desain menggunakan canva dengan membuat 7 soal tentang materi pembelajaran IPAS tentang ciri-ciri makhluk hidup di buat mendatar ataupun menurun. Media ini digunakan secara kelompok atau bersama-sama. Setelah itu peneliti melakukan validator untuk melaksanakan penyesuaian dan memasukkan saran-saran ke dalam media *Crossword Puzzle*, maka produk akhir terlihat seperti ini.



Gambar 3. Media *Crossword Puzzle*

Langkah selanjutnya ialah meminta media *Crossword Puzzle* divalidasi oleh orang-orang yang ahli media serta ahli materi. Berikut ialah hasil dari validasi ahli.

Tabel 3. Hasil Validasi kelayakan Media dan Materi Media *Crossword Puzzle*.

No	Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	84%	Sangat valid
2	Ahli Media	82%	Sangat valid

Merujuk Tabel tersebut bisa di tarik kesimpulan bahwasanya hasil penelitian yang di lakukan dengan 1 tahapan validasi ahli menunjukan bahwa hasil media keseluruhan adalah 82% dan untuk validasi ahli materi menunjukan pada angka 84%. Media *Crossword Puzzle* bisa dinyatakan “Sangat valid” jika proporsinya mencapai 81%-100%. Oleh karenanya hasil validasi ahli media serta ahli materi pada penilaian memakai skala *likert* Media *Crossword Puzzle* ini dapat dikatakan Valid digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil penilaian dengan menggunakan kusioner (angket) untuk mengetahui respon siswa kelas III D setelah memakai media pembelajaran *Crossword Puzzle* guna meningkatkan hasil belajar.

Tabel 4. Hasil Kusioner angket siswa pada Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*.

No	Penilaian	Rata-Rata	Nilai Maks	Persentase	Kreteria
1	24 Siswa	71	80	88%	Sangat baik

Hasil penilaian pada tabel 4 bisa dilihat bahwasanya hasil pengisian angket respon siswa yang dilakukan pada 24 siswa kelas III D MI NU ini mendapatkan nilai persentase 88% termasuk mencapai rentang 76% - 100% dengan kategori “Sangat baik”. Uji validasi dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media, serta pengguna. Hasilnya memperlihatkan bahwa semua penilaian para ahli ialah “Sangat valid”, dengan 82% penilaian ahli media masuk dalam kategori ini, 84% penilaian ahli materi masuk dalam kategori yang sama, serta *crossword puzzle* memperoleh 88% penilaian siswa dan pengguna masuk dalam kategori “Sangat baik”. Oleh karenanya, dari segi materi, media, serta pengguna, media pembelajaran *Crossword Puzzle* ini layak dipergunakan. Nilai validasi ini membuktikan bahwa media *Crossword Puzzle* sangat efektif untuk pembelajaran. Pada pengembangan ini menemukan temuan validasi, serta efek dari media *Crossword Puzzle* pada siswa dan reaksi siswa terhadap media. Temuan evaluasi memperlihatkan bahwasanya pemakaian media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menarik minat mereka terhadap materi pelajaran.

Tahap *disseminate*, langkah terakhir dalam membuat produk atau media ialah menyebarkannya. Mendistribusikan media pembelajaran kepada sekelompok siswa tertentu merupakan langkah pertama dalam mensosialisasikannya. Sasaran dari penyebaran ini ialah guna memperoleh pendapat dan reaksi terhadap materi pembelajaran yang telah dibuat. Jadi di dalam penelitian ini tidak adanya tahap *adoption* karena penyebaran penelitian hanya di sebarakan kepada peserta didik dan penelitian ini tidak bertujuan untuk membuat generalisasi produk. Terbukti bahwa media *Crossword Puzzle* bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan memasukkan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih terlibat dan menyimpan lebih banyak informasi. Hal ini mengarah pada pemahaman materi pelajaran yang lebih baik serta retensi memori yang lebih baik. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih baik dikarenakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan siswa dapat berkonsentrasi lebih baik dalam belajar. Siswa terlibat dalam penggunaan media *Crossword Puzzle*, ini membuat proses pembelajaran siswa lebih aktif dalam bekerjasama kelompok dengan memperhatikan kejelian dan ketelitian ketika menjawab soal-soal yang telah dibuat dalam proses pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Penulis mengikuti empat langkah dari model 4D “Define, Design, Develop”, serta “Disseminate” ketika membuat media untuk *crossword puzzle*. Pada saat pengembangan

media Crossword Puzzle untuk kelas III D MI NU Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi memperoleh persentase 84%, penilaian dari ahli media memperoleh persentase 82% yang di kategorikan “Sangat valid dan kepada siswa kelas III D atau angket siswa memperoleh persentase 88% dengan demikian penilaian ini mencapai 76%-100% yang di kategorikan “Sangat baik”. Dalam penggunaan media siswa wajib membaca petunjuk penggunaan media terlebih dahulu. Memanfaatkan crossword puzzle sebagai alat bantu mengajar mempunyai tiga tujuan utama, pertama, afektif, yang membantu anak-anak belajar berkolaborasi dengan orang lain, kedua, kognitif, yang membantu mereka memahami serta mengaplikasikan apa yang sudah mereka pelajari, serta ketiga, psikomotorik, yang membantu mereka menjawab pertanyaan dengan tepat dan cermat. Oleh karenanya, menggunakan *crossword puzzle* sebagai alat bantu mengajar di kelas dapat meningkatkan prestasi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414-431. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>
- Arfianda, R., Nurdin, & Syamsuriyanti. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 133–142. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.773>
- Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8-15. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.2>.
- Fitria, C. P. (2023). Pengaruh Kebijakan Pendidikan dalam Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 741-744. <https://doi.org/10.62504/wrjjgr65>
- Fitria, Y., & Indra, W. (2021). *Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains*. Deepublish.
- Hermansyah. (2021). Self Talk Strategy In Improving The Eleventh Grade Students' Speaking Ability. *English Language Teaching and Applied Linguistics*. <https://doi.org/10.52657/js.v7i1.1331>
- Hidayat, C., & Juniar, D. T. (2020). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Deepublish.

- Indra, Widya dan Yanti Fitria, (2021). Pengembangan Media Games IPA Edukatif Berbantuan Aplikasi Appsgeyser Berbasis Model PBL Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar, *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1). <https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8654>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kusumawati, I. (2024). *Pengaruh Kualitas Pelayanan Akademik dan Fasilitas Belajar terhadap Kepuasan Mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Institut Agama Islam Negeri Ponorogo Tahun Akademik 2023/2024* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo). <https://etheses.iainponorogo.ac.id/29424/>
- Lestari, P., Pratiwi, I. A., & Purbasari, I. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Kelas V SDN 1 DORANG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2161-2175. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1559>
- Lestari, Puji. dkk. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Kelas V SDN 1 Dorang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, 4. <http://dx.doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1559>
- Mawardhani, Mitha Ayu. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*. 9(1). <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v9i1.4744>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29-35.
- Mesra, R. (2023). Research & development dalam pendidikan. <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>
- Muna, N. F., Widiyono, A., & Efendi, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran pop-up book crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(2), 151-159. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i2.88656>
- Nurbiyati, A., & Permana, E. P. (2024). Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata

- Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 15-26. <https://doi.org/10.29407/jspg.v3i1.577>
- Octavia, E. N. (2024). *Pengembangan Cross Number Puzzle Untuk Memfasilitasi Dimensi Kognitif Materi Aritmatika Dasar Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Semarang). <http://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/4290/>
- Oktaviani, L. (2021). *Undergraduate Students' Views on the Use of Online Learning Platform during COVID-19 Pandemic*. *TEKNOSASTIK: Journal Bahasa dan Sastra*, 19(1), 41-47. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.896>
- Saputra, M. Y., & Naqiyah, N. (2020). Teknik Kontrak Perilaku Dalam Konseling Kelompok Untuk Mengurangi Perilaku Menyontek Peserta Didik Saat Ulangan Pada Kelas VIII C SMP Negeri 36 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 11(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/31759>
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, Cetakan Ke- 28 Bandung: Alfabeta,
- Syahputra, (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar* (D. Vonny Kirana (ed.); 1st ed.). Haura Publishing
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Yustitia, V., Rakhmah, Y. N. I., Astuti, I. P., & Untari, E. (2024). Ular Tangga Numerasi: Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 32-43. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.542>