

PENGARUH MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI MA *SIRAJUT THALIBIN* RACEK PROBOLINGGO

oleh

Mahfudz Sulaiman

Fakultas Tadris Umum, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong
masmahfudzofficial@gmail.com

Submitted: 24-04-2025

Reviewed: 25-04-2025

Accepted: 26-04-2025

Abstrak

Minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi siswa dalam proses belajar. Sebagai faktor dasar, minat belajar mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru serta kesuksesan siswa dalam meraih hasil maksimal di akhir pembelajaran. Artikel ini memaparkan hasil penelitian pre-eksperimen dengan desain one group *Pree-Test Post-Test* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *crossword puzzle* terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI A pada mata pelajaran ekonomi di MA SITHA RACEK. Subjek penelitian ini terdiri dari 30 siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan *One Group Pre-Test Post-Test Design*. Uji yang dilakukan adalah uji normalitas (*Shapire-Wilk*) dan uji T-Test (*Paired Sample T-Test*). Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,138 (*Pre-Test*) dan 0,353 (*Post-Test*) yang menunjukkan signifikansi $> 0,05$ dan berdistribusi normal. Rata-rata hasil siswa sebelum dan sesudah penerapan menggunakan media *Crossword Puzzle* meningkat dari 70,86 menjadi 81,96, dengan hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ (berpengaruh). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Kata kunci: *media pembelajaran, Crossword Puzzle, Minat belajar.*

Abstract

Interest in learning is an important factor that influences students in the learning process. As a basic factor, interest in learning influences students' understanding of the material provided by the teacher as well as students' success in achieving maximum results at the end of learning. This article presents the results of pre-experimental research with a one group *Pree-Test Post-Test* design which aims to

determine the effect of crossword puzzle media on increasing interest in studying in class XI A students in economics subjects at MA SITHA RACEK. The subjects of this research consisted of 30 students. This research uses quantitative methods with a One Group Pre-Test Post-Test Design plan. The tests carried out were the normality test (Shapiro-Wilk) and the T-Test (Paired Sample T-Test). The results of the normality test show a significance value of 0.138 (Pre-Test) and 0.353 (Post-Test) which shows a significance of > 0.05 and normal distribution. The average student results before and after implementation using Crossword Puzzle media increased from 70.86 to 81.96, with the results of the Paired Sample T-Test showing a significance value of $0.000 < 0.05$ (influential). It can be concluded that the use of Crossword Puzzle media has an influence on increasing students' interest in learning.

Keywords: *learning media, Crossword Puzzle, Interest in learning*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk memahami, mengerti, dan berpikir kritis. Proses pendidikan berjalan dengan adanya berbagai komponen, yaitu tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, metode pembelajaran, materi pendidikan, lingkungan pendidikan, serta alat dan fasilitas pendidikan (Nurpratiwiningsih et al., 2019). Pendidikan memegang peran sentral dalam pengembangan potensi dan karakter individu, serta menjadi fondasi utama dalam membentuk generasi yang berpengetahuan dan berdaya saing. Dalam konteks pendidikan formal, proses belajar mengajar di sekolah memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami berbagai konsep dan keterampilan yang akan mereka butuhkan di masa depan. Namun, keberhasilan proses pendidikan ini sangat dipengaruhi metode pembelajaran, media pembelajaran dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran di dalam pendidikan, di perlukan sebuah model atau media pembelajaran yang menarik mungkin supaya peserta didik semangat untuk belajarnya (Laa et al., 2017).

Proses pembelajaran merupakan fase penting dalam pendidikan karena memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas pendidikan seseorang. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu memiliki kemampuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Pembelajaran juga dapat di artikan sebagai interaksi antara siswa dan guru selama proses belajar mengajar di kelas, di mana siswa di tuntut untuk aktif dan kreatif.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik serta memotivasi siswa, pendidik perlu merancang media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Pembelajaran yang menarik dapat mendorong keaktifan siswa. Sebagaimana dijelaskan dalam peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang standar Pendidikan Nasional pasal 19 ayat 1, menyatakan bahwa proses pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, menyenangkan dan menantang. Proses ini juga harus mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan kreatifitas dan kemandirian, serta disesuaikan dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik yang dimiliki oleh siswa. Salah satunya untuk mengembangkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang semenarik mungkin.

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media dapat membantu menyederhanakan materi yang kompleks, sehingga memudahkan siswa dalam memahaminya (Sanjaya et al., 2019). Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan penggunaan media dalam setiap kegiatan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada cara guru merancang prosesnya agar menarik. Salah satu untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan menggunakan media yang disesuaikan dengan materi ajar. Maka, penting bagi guru untuk memahami cara memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa tertarik dan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan (Amalia & Makassar, 2022). Maka dari itu, dengan penggunaan media pembelajaran yang unik dan menarik bisa menumbuhkan minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Minat dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang penting. Minat mencakup kecenderungan dan ketertarikan terhadap suatu aktivitas tanpa dorongan pihak lain. Pada dasarnya, minat adalah penerimaan akan adanya ketertarikan antara diri sendiri dan faktor-faktor eksternal (Munir, 2023) Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berpengaruh positif terhadap pencapaian akademik mereka. Namun, minat belajar siswa sering kali menurun jika metode dan media

pembelajaran yang digunakan tidak menarik atau monoton (Siswa et al., 2016)

Hingga kini, kebanyakan pendidik masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana guru mendominasi seluruh aktivitas di dalam kelas. Pendekatan ini dapat menghambat kemajuan dalam dunia pendidikan karena guru lebih aktif dari pada siswa, yang pada akhirnya hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat informasi, dan mengikuti instruksi guru. Pendidikan yang berhasil adalah yang meningkatkan keterlibatan siswa, minat pengembangan, dan keterampilan kunci untuk keberhasilan di dalam dan di luar kelas (Blinkoff et al., 2023). Pelajaran ekonomi di sekolah sering kali dianggap kurang menarik, bahkan terasa membosankan, dan mungkin siswa merasa bahwa mata pelajaran ini terlalu banyak berfokus pada perhitungan.

Demikian halnya dalam konteks pembelajaran ekonomi di MA SITHA Racek Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 januari 2025 di kelas XI A MA SITHA Racek, terlihat ada beberapa masalah yang di sebabkan disebabkan termasuk perilaku siswa. Saat observasi awal dilakukan, peneliti menemukan bahwa banyak siswa yang tidak fokus pada penjelasan guru selama proses pembelajaran. Sebagian dari mereka sibuk berbicara dengan teman sekelas, bercanda, mengganggu teman lain, dan sebagainya.

Dalam konteks permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar di sekolah. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah menggunakan media pembelajaran semenarik mungkin yaitu menggunakan media *Crossword Puzzle*. Media *Crossword puzzle* merupakan alat yang dapat membantu memperkaya kosa kata dan efektif digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan konsep hafalan (Nusivera & Amalia, 2023). Media ini bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat, kemampuan analisis, serta merangsang kreativitas. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* sangat cocok diterapkan dalam berbagai mata pelajaran salah satunya yaitu mata pelajaran ekonomi. Penggunaan *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil dan minat belajar

siswa, karena secara umum terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil dan minat belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor internal yang berpengaruh kuat terhadap hasil belajar, di mana rendahnya minat belajar dapat menyebabkan rendahnya prestasi siswa.

Oleh karena itu, penelitian terkait pengaruh media pembelajaran *Crossword puzzle* terhadap peningkatan minat belajar siswa masif di lakukan oleh ahli, dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli, seperti Linda Duwi Zuliyani, Yuli Marlina dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta” (Zuliyani & Marlina, 2023). Serta penelitian terkait media *Crossword Puzzle* di lakukan oleh Feby Rahayu, Muhamad Idris, Hermansyah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri 78 Palembang” (Rahayu & Idris, 2023). Dan juga di lakukan oleh Sitti Sabrina Mohamad, Djuna Lamondo, Lilan Dama, dkk dengan judul “Pengaruh Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernafasan” (Biologi et al., 2024). Persamaan pembahasan yang ada di dalam ini dan artikel penelitian terdahulu sama sama mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Akan tetapi, penelitian terdahulu tidak memfokuskan pada minat belajar siswa.

Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi apakah penerapan media *Crossword Puzzle* memiliki dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa di MA SITHA Racek. Minat belajar siswa merupakan aspek dasar yang sangat penting untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut KBBI, minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat belajar siswa merujuk pada ketertarikan dan kesungguhan siswa untuk mengikuti dan terlibat dalam seluruh proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Tingkat minat siswa ini dapat diamati melalui berbagai aktivitas yang menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Pour et al., 2018). Maka dari itu,

penelitian ini ingin mengetahui “Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di MA SITHA Racek Probolinggo.”

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MA SITHA Racek dengan melibatkan siswa kelas XI A. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain eksperimen *One Group Pre-Test and Post-Test*. Teknik pengambilan sampel yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *simple randem sampling*. Data mengenai minat belajar siswa dikumpulkan melalui angket yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media *Crossword Puzzle*.

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

O₁ = Hasil *Pre-Test* (sebelum penerapan menggunakan media *Crossword Puzzle*) **X** = Perlakuan (Penerapan menggunakan media *Crossword Puzzle*)

O₂ = Hasil *Post-Test* (setelah penerapan menggunakan media *Crossword Puzzle*) Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, angket minat belajar dan dokumentasi. Observasi di lakukan pengamatan secara langsung objek dan aktifitas penelitian, di mana peneliti berperan sebagai guru dan pengamat (obsever). Pengamatan di lakukan menggunakan lembar observasi yang di siapkan selama proses pembelajaran berlangsung. Data juga di kumpulkan melalui angket, yang di gunakan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*. *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui awal minat belajar siswa siswa sebelum perlakuan, sedangkan *Post-Test* untuk mengetahui pengaruh, setelah pembelajaran menggunakan media *Crossword puzzle*.

Data *Pre-Test* dan *Post-Test* di kumpulkan melalui angket siswa akan di gunakan mengukur kondisi minat belajar setelah dan sebelum perlakuan. Angket tersebut menggunakan skala likert dengan 5 pilihan jawaban, yaitu: (1) Sangat setuju dengan skor 5; (2) Setuju dengan skor 4; (3) Netral dengan skor 3; (4) Tidak setuju dengan skor 2; (5) Sangat Tidak Setuju dengan skor 1.

Untuk pernyataan negatif, pembobotan atau penilaian di lakukan secara terbalik.

Teknik analisis data salah satu langkahnya melakukan uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk*, selanjutnya peneliti menggunakan uji T-Test yaitu *Paired Sample T-Test*, untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai yang di peroleh dan rata-rata sampel. Setelah melakukan uji prasyarat untuk memastikan kedua data tersebut berdistribusi normal, selanjutnya melakukan analisis menggunakan *Paired Sample T-Test*. Keputusan di ambil berdasarkan nilai signifikansi yang di hasilkan, jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) di terima.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Crossword Puzzle* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Sebelum menggunakan media pembelajaran ini, rata-rata nilai *Pre-Test* siswa adalah (70,86), yang tergolong minat belajar siswa cukup tinggi. Namun, setelah perlakuan diterapkan, rata-rata nilai *Post-Test* siswa meningkat menjadi (81,96). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikansi terhadap minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Analisis data minat belajar diperoleh melalui angket yang diisi oleh responden sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Data *Pre-Test* dan *Post-Test* kemudian akan diuji menggunakan aplikasi SPSS 21 dengan uji *Paired Sample T-Test*. Data yang di peroleh sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas *Shapiro-Wilk Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Sumber Data	Sig*	Keterangan
1	<i>Pre-Test</i>	0,138	Normal
2	<i>Post-Test</i>	0,353	Normal
*Signifikan level 0,05			

Berdasarkan Tabel 1, hasil normalitas *Shapiro-Wilk* bahwa nilai signifikansi untuk data *Pre-Test* adalah 0,138, dan untuk data *Post-Test* adalah 0,353. Karena kedua nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05, dapat di simpulkan bahwa data *Pre-Test* dan *Post-Test* berdistribusi normal. Oleh karena itu, asumsi normalitas untuk melakukan uji paired sampel T-Test telah terpenuhi.

Tabel 2. Statistik *Paired Sampel T-Test*

Uraian	Mean	N	Std. Deviation
<i>Pre-Test</i>	70.8667	30	6.90693
<i>Post-Test</i>	81.9667	30	7.60890

Berdasarkan informasi yang terdapat pada tabel 2, nilai standar deviasi (*Std. Deviation*) untuk data hasil *Pre-Test* adalah sebesar 6.90693. nilai ini menggambarkan seberapa besar variasi atau penyebaran data hasil minat belajar siswa sebelum di beri perlakuan. Sedangkan untuk data *Post-Test*, nilai standar deviasinya tercatat lebih tinggi, yakni sebesar 7.60890. hal ini menunjukkan bahwa setelah perlakuan menggunakan *Crossword Puzzle* dalam minat belajar siswa sedikit meningkat di bandingkan sebelumnya. Artinya, hasil angket minat belajar setelah perlakuan menunjukkan hasil sedikit lebih besar di bandingkan sebelum perlakuan.

Selain itu, ketika membandingkan nilai rata-rata minat belajar siswa pada dua tahap ini, terlihat ada perbedaan. Pada tahap *Pre-Test*, sebelum adanya perlakuan, rata-rata nilai minat belajar siswa tercatat 70.86. nilai ini menunjukkan minat belajar siswa lumayan rendah. Namun, setelah di berikan perlakuan, nilai rata-rata minat belajar siswa meningkat secara signifikansi menjadi 81.96. peningkatan ini mengindikasikan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan yang di terapkan selama periode penelitian.

Tabel 3. Korelasi *Paired Sample t-Test*

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 <i>Pre-Test</i>	30	0.547	0.002

& <i>Post-test</i>			
-----------------------	--	--	--

Berdasarkan informasi dari tabel 3, koefisien korelasi (*corelation*) tercatat sebesar 0,547 dengan nilai signifikansi (*sig*), sebesar 0,002. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari batas probabilitas 0,05 maka dapat di simpulkan bawa ada hubungan antara variabel *Pre-Test* dan Variabel *Post-Test*.

Tabel 4. Uji *Paired Sample T-Test*

Uraian	<i>Std. Dev</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>	Ket
<i>Pre-Test</i> <i>Post-test</i>	6.93492	- 8.767	0,000	H ₀ ditolak

Berdasarkan informasi dari tabel 4, hasil uji *t* menggunakan (*Paired Sample T-Test*) menunjukkan bahwa nilai *t* yang di peroleh adalah -8,767 dengan nilai probonilitas (*p-value*) sebesar 0,000. Nilai probabilitas ini jauh lebih kecil dari batas signifikansi yaitu 0,05. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria pengujian statistik, hipotesis nol (H₀) ditolak, yang menyatakan tidak ada perbedaan antara nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* di tolak. Dengan di tolaknya H₀, hipotesis alternatif (H₁) di terima, yang berarti terdapat perbedaan signifikansi antara nilai *Pre-Test* (sebelum di berikan perlakuan) dan *Post-Test* (setelah di berikan perlakuan).

Dengan hasil ini, dapat di simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *CrossWord Puzzle* memberikan pengaruh terhadap meningkatkan minat belejar siswa, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi. Hal ini menunjukkan bahwa setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Crossword puzzle* terjadi peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan signifikan antara *Pre-Test* dan *Post-Test* ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil output uji *Paired Sample T-Test*, di peroleh bahwa nilai *t*-hitung bernilai negatif, yaitu sebesar -14,541. Hal ini di sebabkan

karena rata-rata hasil belajar pada *Pre-Test* lebih rendah di bandingkan dengan *Post-Test*. Dalam konteks ini, nilai *t*-hitung negatif dapat di artikan secara positif, sehingga nilainya menjadi 8,767. Dari output tersebut, diketahui bahwa derajat kebebasan (df) adalah 29 dan tingkat signifikansi yang di gunakan adalah $0,05/2=0,025$. Nilai-nilai ini di gunakan sebagai panduan untuk mencari nilai *t*-tabel pada distribusi *t*-statistik, dan di peroleh nilai *t*-tabel sebesar 2,045. Karena nilai *t*-hitung sebesar 8,767 lebih besar dari pada nilai *t*-tabel 2,045, maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan, hipotesis nol (H_0) di tolak dan hipotesis alternatif (H_a) di terima. Dengan demikian, dapat di simpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil angket minat belajar pada *Pre-Test* dan *Post-Test*, yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di MA SITHA Racek. Rata-rata nilai minat belajar siswa meningkat dari 70,86 (sebelum penggunaan media) menjadi 81,96 (setelah penggunaan media), menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Hasil analisis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*, dengan nilai *t*-hitung sebesar 8,767, lebih besar dari *t*-tabel 2,045, yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Referensi

- Amalia, R., & Makassar, U. M. (2022). *Pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makassar*. 1(1), 12–18.
- Biologi, J. P., Pada, S., & Sistem, M. (2024). *Biogenerasi*. 10(1), 252–259.
- Blinkoff, E., Nesbitt, K. T., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2023). Investigating the contributions of active, playful learning to student interest and educational outcomes. *Acta Psychologica*, 238(August 2022), 103983. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103983>
- Kedua, P., Peraturan, A., & Nomor, P. (2015). *www.bphn.go.id*. 2.
- Laa, N., Winata, H., & Meilani, R. I. (2017). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division terhadap minat belajar siswa (The effect of cooperative learning-student teams achievement division type on students ' learning interest)*. 2(2), 139–148.
- Munir, D. R. (2023). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. 1(2), 59–65.
- Nurpratiwiningsih, L., Mumpuni, A., Pendidikan, P., Sekolah, G., Muhadi, U., & Brebes, S. (2019). *PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA*. 01(1), 1–6.
- Nusivera, E., & Amalia, N. N. (2023). *PENGARUH MEDIA PUZZLE GAMBAR SERI TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS SKENARIO FILM SISWA KELAS XI SMAN 2 TAMBUN UTARA PENDAHULUAN Bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan . Masyarakat bahasa tentunya perlu cara untuk berkomunikasi dan menyampaika*. 42–52.
- Penelitian, A. (2018). *Pengaruh Game Based Learning Volume 6 Nomor 3 Tahun 2018 PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS Firosa Nur ‘ Aini Program Studi Pendidikan Ekonomi , Fakultas Ekonomi , Universitas*. 6.

- Pour, A. N., Herayanti, L., & Sukroyanti, B. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.111>
- Rahayu, F., & Idris, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SD Negeri 78 Palembang. *Journal of Social Science Research*, 3, 5600–5612.
- Sanjaya, O. C., Habisukan, U. H., Aini, K., Hapida, Y., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., & Selatan, S. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI PADA MATERI Eubacteria DI SMA / MA*. 95–99.
- Siswa, B., Pada, S., Pelajaran, M., Di, E., Sma, X. I. I. S., & Jakarta, N. (2016). <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpeb> 33. 4(1), 33–47.
- Viii, K., Bukit, S. M. P., & Pekanbaru, R. (2017). *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR Vol 5 No 1 Tahun 2017 ISSN: 2337-652x*. 5(1), 43–57.
- Zuliyani, L. D., & Marlina, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1799–1812. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5716>