



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

Noer Afifah¹⁾, Berchah Pitoewas²⁾, Devi Sytrisno Putri³⁾

¹²³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

E-mail: nafifah@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran *Crossword* Berbasis *QR-Code* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik di SMA Al-Huda Jati Agung. Metode penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMA Al-Huda Jati Agung. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 responden yang terdiri dari 32 responden kelas eksperimen dan 32 responden kelas kontrol. Teknik perhitungan data menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dan SPSS 27. Pengambilan data penelitian menggunakan Teknik tes dan dokumentasi. Berdasarkan perhitungan uji *independent sample t-test* yang digunakan dalam penelitian ini dihasilkan bahwa terdapat dampak yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *crossword* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas XI di SMA Al-Huda Jati Agung. Yang berdasarkan uji *N-Gain Score* mempunyai efektivitas sebesar 74,86% yang dapat dikategorikan cukup efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *crossword* memberikan hasil belajar yang positif. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

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

ABSTRACT

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

Keywords: Learning Media; *Crossword*; Learning Outcome



PENDAHULUAN

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

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

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

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

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku berupa kemampuan peserta didik yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. Aspek kognitif peserta didik, yang meliputi hasil belajar sering dijadikan tujuan akhir dari pembelajaran. Hasil belajar didefinisikan sebagai skor yang dicapai oleh peserta didik dari hasil tes yang mencakup kemampuan kognitif, yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis (Sudarsana, 2018). Hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku. Dalam proses pembelajaran, guru berperan dan bertanggung jawab besar dalam membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik.



Keberhasilan ini sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran dan faktor internal peserta didik. Setiap peserta didik tentu mengharapkan hasil belajar yang baik, karena hasil belajar yang baik dapat membantu mereka mencapai tujuannya. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan proses pembelajaran yang baik pula.

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

Demikian pula yang terjadi di SMA Al-Huda Jati Agung, pada tanggal 24 Juli 2024 dilakukan penelitian pendahuluan dengan melakukan wawancara secara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila SMA Al-Huda Jati agung. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran di SMA Al-Huda Jati Agung sudah berbasis teknologi namun, belum optimal karena setelah dilakukan penelitian pendahuluan peneliti melihat bahwasanya di sekolah tersebut pendidik belum mampu mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi dan belum menguasai metode pembelajaran berbasis teknologi dengan baik. Pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI di sekolah tersebut memiliki kesadaran yang minim akan pentingnya mengembangkan kualitas diri dalam menggunakan media berbasis teknologi. Akibatnya, peserta didik menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat membosankan. Selain itu, peneliti juga mengamati bahwa hasil belajar peserta didik belum optimal dengan rata-rata nilai peserta didik di bawah standar yang telah ditetapkan. Dari 5 kelas ditemukan bahwa nilai rata-rata peserta didik kelas XI di SMA Al-Huda Jati Agung masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu di bawah 75. Prestasi belajar yang rendah ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari dalam diri peserta didik, seperti minat belajar, maupun dari luar diri peserta didik, seperti metode pembelajaran.

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



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

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

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

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

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



Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan bahwa di SMA Al-Huda Jati Agung belum diterapkan metode pembelajaran *crossword* berbasis *QR-code* dan masih menggunakan media konvensional (buku). Berdasarkan temuan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media pembelajaran *Crossword* Berbasis *QR-code* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik di SMA AL-Huda Jati Agung”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA SMA Al-Huda Jati Agung. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 responden. Pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik perhitungan data menggunakan bantuan microsoft excel dan SPSS Versi 27. Teknik analisis data yang dilakukan meliputi Analisis Distribusi Fkrekuensi, Uji Prasyarat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah proses penelitian selesai dilaksanakan dan data dianalisis, penulis akan menguraikan serta menyajikan hasil data yang telah dikumpulkan dan dianalisis terkait penelitian yang berjudul "Penggunaan Media pembelajaran *Crossword* Berbasis *QR-code* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik di SMA AL-Huda Jati Agung." Penelitian ini menggunakan media kuasi eksperimen atau eksperimen semu, di mana dua kelas dengan kemampuan akademik yang seimbang dilibatkan. Selama pelaksanaan penelitian, masing-masing kelas diberi perlakuan yang berbeda. Kelas XI Merdeka 4 yang terdiri dari 32 peserta didik dijadikan sebagai kelas eksperimen dan mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *crossword* dalam proses belajar mengajar. Sementara itu, kelas XI Merdeka 5 yang juga berjumlah 32 peserta didik dijadikan sebagai kelas kontrol dan tidak menggunakan media *crossword* dalam pembelajarannya. Data yang diperoleh dari kedua kelas tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui apakah penggunaan media *crossword* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada tahap awal penelitian, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di SMA AL-Huda Jati Agung dan mendapati bahwa suasana belajar masih kurang mendukung. Saat penelitian berlangsung, sejumlah peserta didik tampak tidak fokus dan menunjukkan rasa bosan saat mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Ketika peneliti mencoba menanyakan materi yang sedang dipelajari, peserta didik terlihat kurang responsif dan kesulitan dalam menyampaikan pendapat. Untuk memahami lebih lanjut permasalahan yang terjadi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru mengalami kendala dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Keterbatasan sarana dan prasarana menjadi salah satu faktor penghambat, sehingga guru belum dapat menerapkan berbagai media pembelajaran secara optimal dan jarang menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar.

Proses pembelajaran yang tidak didukung oleh penggunaan media cenderung membuat peserta didik merasa jemu dan kurang terlibat secara aktif, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media dapat membantu membangun pola pikir yang logis dan sistematis, menumbuhkan pemahaman yang lebih



mendalam, serta mengembangkan nilai-nilai dalam diri peserta didik. Penggunaan media juga berkontribusi pada efisiensi waktu dalam pembelajaran. Media mempermudah penyampaian materi, terutama untuk konsep-konsep yang masih baru atau belum dikenal oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar mengajar akan semakin efektif dan efisien antara peserta didik dengan pendidik. Selain itu jika pendidik menggunakan media pembelajaran dalam proses menyampaikan materi dapat mengatasi kejemuhan atau kebosanan peserta didik di dalam kelas (Nurfadillah et al., 2021). Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas menjadi dasar pertimbangan bagi penulis untuk melanjutkan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran *crossword* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA AL-Huda Jati Agung. Pengambilan keputusan dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan, dengan didasarkan pada hasil analisis data berupa nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Semua data tersebut telah disesuaikan dengan instrumen penilaian yang digunakan, guna mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua kelas setelah penerapan media pembelajaran *crossword*. Selain itu, analisis juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media *crossword* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi “Menjaga Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)” dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Al-Huda Jati Agung.

Penggunaan media *crossword* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, mendorong mereka untuk lebih fokus, memperhatikan, serta termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menjadikan suasana belajar lebih hidup, interaktif, dan menantang bagi peserta didik saat menerima materi dari pendidik. Namun, keterbalikannya jika peserta didik menganggap apa yang disampaikan dan ditampilkan oleh pendidik tidak bervariasi (monoton), maka peserta didik akan cenderung merasa bosan dalam pembelajaran (Romlah et al., 2019). Hasil belajar merupakan aspek penting yang menunjukkan sejauh mana pemahaman dan kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini menjadi indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, hasil belajar dipandang sebagai salah satu komponen utama dalam evaluasi efektivitas kegiatan belajar mengajar.

Penting bagi seorang pendidik untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap berbagai jenis media pembelajaran agar dapat memilih media yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pemilihan media ini perlu disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta kemampuan dan tingkat pemahaman peserta didik. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran sangat menentukan efektivitas proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sering dianggap kurang menarik oleh sebagian peserta didik.

Pandangan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang membosankan menyebabkan rendahnya partisipasi belajar, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Pendidikan pancasila menjadi mata pelajaran yang sangat penting dipahami oleh peserta didik. Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang memiliki tujuan mendidik dan membentuk watak warga negara yang baik,



yakni yang memiliki kemampuan memahami konsep (kognitif) dan bertindak (afektif) sehingga menjadi warga negara yang cerdas dan berkarakter (Usmi & Samsuri, 2022). Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran yang sangat penting dipahami oleh peserta didik, salah satunya adalah materi mengenai menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Materi tersebut penting dipelajari dikarenakan keutuhan NKRI merupakan dasar utama dalam menjaga persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Para peserta didik diharapkan memiliki kesadaran dan tanggung jawab dalam menjaga integrasi nasional serta mampu bersikap cinta tanah air, toleran, dan menjunjung tinggi nilai-nilai kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk nyata dari komitmen menjaga keutuhan NKRI. Sekarang berada pada zaman dimana dampak perkembangan teknologi mulai terasa di dunia pendidikan. Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi merupakan fenomena yang tak bisa dihindari, karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi akan terus berjalan seiring dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan. Inovasi yang tercipta juga memberikan manfaat bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan bagi manusia guna menunjang aktivitasnya (Nurmalisa et al., 2013). Sekolah memiliki tanggung jawab untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dalam bidang teknologi agar tidak tertinggal oleh kemajuan zaman yang sangat cepat. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah *crossword* atau teka-teki silang. *Crossword* merupakan media edukatif yang dapat digunakan secara digital maupun cetak, di mana peserta didik diminta mengisi kotak-kotak kosong berdasarkan petunjuk yang tersedia, sehingga cocok untuk menunjang proses belajar. Media ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran, sumber belajar, maupun sebagai sarana evaluasi. *Crossword* bisa diakses melalui perangkat seperti laptop dan *smartphone*, atau digunakan dalam bentuk lembar kerja cetak. Dengan penambahan unsur visual, kata kunci, atau tema sesuai materi pelajaran, media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Crossword* termasuk dalam inovasi media pembelajaran modern yang mampu mengubah pendekatan belajar dari yang sebelumnya berfokus pada guru menjadi lebih berpusat pada peserta didik.

Penerapan media pembelajaran *crossword* digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan durasi waktu 2 x 45 menit setiap pertemuan. Dalam penerapan media pembelajaran *crossword* ini, proses belajar difokuskan pada keaktifan peserta didik serta keterlibatan pendidik melalui pendekatan saintifik yang menitikberatkan pada pengalaman belajar yang bermakna dan aplikatif bagi peserta didik. Penerapan media ini membutuhkan penguasaan kompetensi pedagogik oleh guru. Kompetensi ini mencakup kemampuan memahami karakteristik peserta didik, baik dari aspek kognitif maupun perkembangan kepribadiannya.

Setelah media pembelajaran *crossword* diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen, dengan materi Menjaga Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) (Bab III), peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti proses belajar dan merasa lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan. Melalui media ini, peserta didik mampu memahami materi dengan lebih baik. Hal ini terlihat dari keberanekaan beberapa peserta didik yang mulai mengemukakan pendapatnya untuk mendiskusikan isi materi bersama pendidik. Sebelumnya, banyak dari mereka masih kurang memahami Menjaga Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) (Bab III). Namun, dengan bantuan media *crossword*, mereka menjadi lebih memahami.

Peserta didik juga terlibat aktif dalam diskusi, baik dengan teman sejawat maupun



dengan guru untuk memperjelas bagian-bagian materi yang belum dipahami. Selama kegiatan berlangsung, pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Peserta didik ikut berperan aktif, mampu menjelaskan kembali materi yang dipelajari, serta memberikan contoh hambatan dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu pada pembelajaran di kelas kontrol, konvensional. Namun, kegiatan belajar terbatas hanya pada materi dari buku paket, sehingga peserta didik cenderung kurang mengeksplorasi lebih jauh isi materi. Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar menjadi kurang maksimal karena peserta didik hanya bergantung pada informasi dari buku teks dan penjelasan guru. Respons peserta didik terhadap pertanyaan atau stimulus dari pendidik juga sangat minim, bahkan hanya satu peserta didik yang mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung. Secara umum, tingkat partisipasi peserta didik di kelas kontrol tergolong rendah, sehingga tujuan untuk meningkatkan hasil belajar tidak dapat tercapai secara optimal.

Setelah proses pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* yang kemudian dianalisis. Berdasarkan hasil analisis menggunakan bantuan SPSS versi 27, diketahui bahwa kemampuan awal peserta didik di kedua kelas tersebut bersifat homogen atau setara. Hal ini dibuktikan melalui uji homogenitas yang menghasilkan nilai sebesar 0,379, di mana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,379 > 0,05$). Selain itu, data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas juga menunjukkan distribusi yang normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal atau kemampuan peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada tingkat yang sama.

Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *crossword* di kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media tersebut di kelas kontrol, terlihat adanya perbedaan pada hasil akhir atau nilai *posttest*. Perbedaan ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 89,53, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 61,09. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang juga mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ayu Mawardhani et al., 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword* dapat meningkatkan hasil belajar.

Setelah data *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol dinyatakan terdistribusi normal dan memiliki homogenitas yang sama, peneliti melanjutkan dengan melakukan uji *independent sample t-test* serta uji *N-Gain Score*. Uji *independent sample t-test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *crossword* dan peserta didik di kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *crossword*.

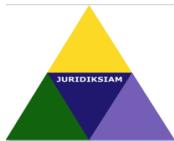
Hasil uji *independent sample t-test* terhadap nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3,683, sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,670. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 kembali ditolak dan H_1 diterima. Kemudian, nilai signifikansi pada uji yang sama untuk kelas eksperimen dan kontrol tercatat sebesar 0,379, dan karena nilai ini lebih besar dari 0,05 ($0,379 > 0,05$), maka disimpulkan bahwa data homogen atau sama. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *crossword* (kelas eksperimen) dan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran *crossword* (kelas kontrol).



Untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran *crossword* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dilakukan analisis menggunakan uji *N-Gain Score*. Hasil uji menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai *N-Gain Score* untuk kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran *Crossword* berbasis *QR-code* adalah sebesar 74,86, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Adapun pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *crossword*, diperoleh rata-rata *N-Gain Score* sebesar 13,91, yang berada dalam kategori tidak efektif.. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan media pembelajaran yang tidak memanfaatkan media pembelajaran *crossword*, yang dalam penelitian ini menunjukkan efektivitas yang rendah. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2024) yang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *crossword* pada pembelajaran pendidikan pancasila mengalami peningkatan setiap siklusnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, selama setiap pertemuan di kelas eksperimen, peserta didik didorong untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk berkontribusi dan secara mandiri membangun pemahamannya. Proses pembelajaran pun menjadi lebih interaktif. Peran pendidik tidak lagi sebatas sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai pembimbing dan fasilitator yang membantu peserta didik dalam menyusun argumen yang tepat serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam kegiatan belajar.

Penggunaan media pembelajaran *crossword* dalam proses belajar terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan yang menstimulasi keterlibatan aktif. Media ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memahami konsep, dan memecahkan masalah melalui pencocokan kata yang berkaitan dengan materi pelajaran. Aktivitas ini tidak hanya menuntut pemahaman isi, tetapi juga kemampuan dalam mengingat informasi dan menerapkannya dalam konteks baru, sehingga memperkuat proses kognitif. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk teka-teki membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Teori pembelajaran konstruktivis juga mendukung pendekatan ini, karena peserta didik dilibatkan secara aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui kegiatan yang bermakna. Dengan demikian, *crossword* dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar secara keseluruhan (Des et al., 2024).

Berdasarkan data yang diperoleh terkait hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI, yang terdiri dari kelas XI Merdeka 4 sebagai kelas eksperimen dan XI Merdeka 4 sebagai kelas kontrol, diperoleh informasi melalui tes yang dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword* secara nyata mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tersebut di SMA Al-Huda Jati Agung. Efektivitas media pembelajaran *crossword* terlihat dari kemampuannya menarik perhatian peserta didik, membangkitkan rasa senang, serta meningkatkan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media ini juga mendorong semangat belajar peserta didik, khususnya dalam mempelajari materi Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif seperti *crossword* berperan positif dalam menumbuhkan hasil belajar peserta didik.



Penggunaan media *crossword* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan aktif peserta didik. Penyajian materi dalam bentuk teka-teki membuat proses belajar terasa menyenangkan dan tidak monoton. Melalui aktivitas mengisi *crossword*, peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, mengingat kembali materi yang telah dipelajari, serta membangun pemahaman secara mandiri (Fairuz et al., 2023). Media ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menantang, sehingga peserta didik lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran *crossword* tidak hanya membantu memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga berkontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar. Pemanfaatan media yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan, penerapan media pembelajaran *crossword* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI SMA Al-Huda Jati Agung, Lampung Selatan. Media ini mampu menarik perhatian peserta didik serta mendorong pemahaman materi karena didesain dengan tampilan menarik, kombinasi warna yang hidup, teks yang jelas. Penggunaan media pembelajaran *crossword* terbukti memberikan dampak positif dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini ditunjukkan melalui perolehan nilai posttest pada kelas eksperimen yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena peserta didik di kelas eksperimen belajar menggunakan media *crossword* yang menyajikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan cara ini, peserta didik menjadi lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga pencapaian hasil belajar mereka menjadi lebih optimal dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Mawardhani, M., Dewi, A. L. S., & Andjariani, E. W. (2022). Pengaruh media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, x(x), 1–10.
- Des, C., Gulo, M., & Muhid, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis *crossword puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa: Literatur review. *10(1)*.
- Fairuz, S., Isa, P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh media dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, 24–29.
- Lioni, T., & Nurmala, Y. (n.d.). Penggunaan gadget dan interaksi sosial peserta didik.
- Mawaddah, Wardani, & S. (2018). Pengembangan media interaktif berbantuan QR code pada materi tumbuhan paku. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9.
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidya, T., Pamungkas, S. W., Jamirullah, R. F., & Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis poster pada materi perubahan wujud benda kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134.
- Permana, S., & Sintia, N. I. (2021). Penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* (teka-teki silang) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII



Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman

Print-ISSN 2355–4622 Online-ISSN 2622-9021

Vol. 12, No. 2, Desember 2025, halaman 36-46

<https://juridiksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam>

- SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet. *RESOURCE: Research of Social Education*, 1(1), 19.
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA abad ke-21 dengan literasi sains siswa. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 9, 34–42.
- Romlah, S., Nugraha, N., & Setiawan, W. (2019). Analisis motivasi belajar siswa SD Albarokah 448 Bandung menggunakan media ICT berbasis VBA Excel pada materi garis bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 220–226.
- Sitorus, E. N., Jamaluddin, J., & Harianja, E. J. G. (2023). Sistem informasi kehadiran siswa menggunakan QR code berbasis Android (Studi kasus SD Negeri 105270). *TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 3(1), 24–39.
- Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan mutu hasil belajar siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(1), 20.
- Sutardi, S., & Sugiharsono, S. (2016). Pengaruh kompetensi guru, motivasi belajar, dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 188–198.
- Usmi, R., & Samsuri, S. (2022). Urgensi pendidikan kewarganegaraan global dalam kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di abad ke-21. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), 149.
- Wulandari, S. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran crossword puzzle. 3(3), 274–285.