Prosiding Seminar Nasional
Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)
E-ISSN : 2830-361X, Volume 5, Maret 2026
Homepage : https://jurnal.semnaspssh.com/index.php/pssh

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA TTS *CANVA* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV UPT SDN 068003 MEDAN TUNTUNGAN T.A 2025/2026

THE INFLUENCE OF THE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) MODEL ASSISTED BY CROSSWORD PUZZLE CANVA MEDIA ON LEARNING OUTCOMES IN NATURAL AND SOCIAL SCIENCES (IPAS) SUBJECT FOR GRADE IV STUDENTS AT UPT SDN 068003 MEDAN TUNTUNGAN ACADEMIC YEAR 2025/2026

Sonia Lovita Desviana Br Purba[1], Siti Zahara H. Harahap[2]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality
zahraharahapzh@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan buat menganalisis pengaruh model pendidikan Problem Based Learning (PBL) berbantuan media TTS *Canva* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV SD. Penelitian berfokus pada modul "Pengaruh Gaya terhadap Benda" di UPT SDN 068003 Medan Tuntungan, selaku respons atas rendahnya keterlibatan siswa serta hasil belajar yang belum maksimal. Pendekatan quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group* digunakan dalam penelitian. Sampel terdiri dari 2 kelas utuh, terdiri dari kelas IV- B selaku kelompok eksperimen (21 siswa) yang memperoleh pembelajaran memakai model pembelajaran PBL dengan media TTS *Canva*, serta kelas IV- C selaku kelompok kontrol (21 siswa) yang memperoleh pembelajaran PBL tanpa bantuan media. Hasil penelitian dikumpulkan lewat tes awal (pre- test) serta tes akhir (post- test), yang berikutnya dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis (uji t). Hasil dari penelitian ini, menampilkan perbandingan yang dimana rata- rata nilai post- test kelompok eksperimen sebesar 88, 57 dengan kriteria Sangat Baik, sebaliknya kelompok kontrol sebesar78, 33 dengan kriteria Baik. Hasil uji statistik mengonfirmasi adanya pengaruh dengan nilai t_{hitung} (6,058) > t_{tabel} (2,021). Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi model pembelajaran PBL dengan media TTS *Canva* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: *Problem Based Learning,* TTS *Canva*, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aimed to analysed the effect of implementing the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Crossword Puzzle Canva media on the learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) among fourth-grade elementary school students. The research focused on the topic "The Effect of Force on Objects" at UPT SDN 068003 Medan Tuntungan, in response to low student engagement and suboptimal learning outcomes. Methodologically, the study employed a quasi-experimental approach with a Non-equivalent Control Group design. The sample consisted of two intact classes: class IV-B as the experimental group (21 students) receiving PBL instruction with TTS Canva media, and class IV-C as the control group (21 students) receiving PBL instruction without instructional media. Data were collected through pre-tests and post-tests, which were then analysed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing (t-test). The results showed a significant difference, with the experimental group's average post-test score reaching 88.57 classified as Very Good, while the control group scored 78.33 classified as Good. Statistical analysis confirmed a effect, with a t_{value} *(6,058) >* t_{table} *(2,021). These findings indicate that integrating the PBL model with TTS Canva media is not only effective in improving cognitive learning outcomes but also creates a more interactive, enjoyable, and student-centered learning experience.*

Keywords: Problem Based Learning, TTS Canva, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0 memerlukan transformasi dalam proses belajar agar selaras dengan inovasi teknologi digital. Penggabungan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan kemampuan komunikasi. Kurikulum Merdeka, selaras dengan hal tersebut, menekankan pada pembelajaran yang berfokus pada siswa, di mana peserta didik didorong untuk aktif menciptakan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang berarti.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang terintegrasi, mengombinasikan konsep IPA dan IPS untuk membantu siswa memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara menyeluruh. Pembelajaran IPAS tidak hanya menitikberatkan pada pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, hasil observasi di UPT SDN 068003 Medan Tuntungan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV masih sering menggunakan pembelajaran satu arah. Siswa cenderung pasif dan lebih fokus dengan kegiatan mencatat materi serta

menghafal. Kondisi ini mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga sejumlah siswa masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dengan Tingkat ketuntasan dibeberapa kelas masih berada di bawah 60%. Ini mencerminkan kebetuhan akan inovasi dalam model serta media pembelajaran.

Salah satu model yang sesuai adalah *Problem Based Learning* (PBL), yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan mengajukan masalah kontekstual. PBL mendorong siswa untuk secara aktif mencari informasi, berdiskusi, dan merumuskan Solusi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis (Ardianti et al., 2021). Agar implementasinya lebih maksimal, PBL harus didukung oleh media interaktif, seperti Teka Teki Silang (TTS) dari aplikasi *Canva*. *Canva* sebagai platform desain digital memungkinkan penyajian media yang menarik, sedangkan TTS menghadirkan unsur gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Sari et al. (2023), penerapan *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mendorong keterlibatan aktif dalam proses pemecahan masalah. Selain itu, menurut Efendi et al. (2024), penggunaan media berbasis *Canva* mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman konsep siswa melalui penyajian materi yang lebih visual dan interaktif. Namun demikian, penelitian yang mengintegrasikan model PBL dengan media Teka Teki Silang (TTS) *Canva* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas, sehingga diperlukan kajian lebih lanjut untuk menguji efektivitas kombinasi keduanya terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi experimental*). Desain yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026 yang terdiri atas kelas IV-A, IV-B, dan IV-C dengan jumlah keseluruhan 64 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik *cluster random sampling*, sehingga terpilih kelas IV-B dan kelas IV-C sebagai sampel penelitian.

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Prosedur penelitian diawali dengan penyusunan rancangan penelitian yang meliputi penetapan tujuan, penentuan populasi dan sampel, penyusunan instrumen, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data. Tahap berikutnya adalah persiapan pelaksanaan penelitian, yaitu penyusunan instrumen tes, penentuan materi "Pengaruh Gaya terhadap Benda", serta pengurusan izin penelitian kepada pihak sekolah.

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes esai terdiri dari lima soal. Soal tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum melaksanakann perlakuan dalam penelitian ini, akan dimulai dengan pemberian *pre-test* kepada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media TTS *Canva*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL tanpa bantuan media tersebut. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas akan diberikan *post- test*.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Teka Teki Silang (TTS) berbasis *Canva* dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Integrasi ini memadukan model pembelajaran PBL dengan media digital interaktif yang tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, model pembelajaran ini juga dapat dijadikan sebagai penguatan konsep dalam proses pemecahan masalah. Selain itu, penelitian ini merekomendasikan penerapan model pembelajaran PBL berbantuan TTS *Canva* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di sekolah dasar.

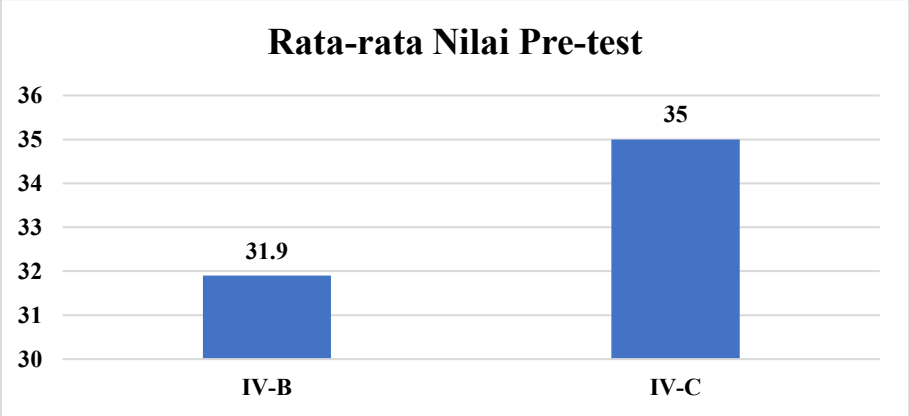
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 068003 Medan Tuntungan pada Tahun Ajaran 2025/2026 semester ganjil, di kelas IV-B dan IV-C dengan jumlah sampel sebanyak 42 siswa.

Sebelum perlakuan diberikan, peneliti terlebih dahulu mengukur kemampuan awal siswa melalui pemberian *pre-test* pada mata pelajaran IPAS materi "Pengaruh Gaya terhadap Benda".

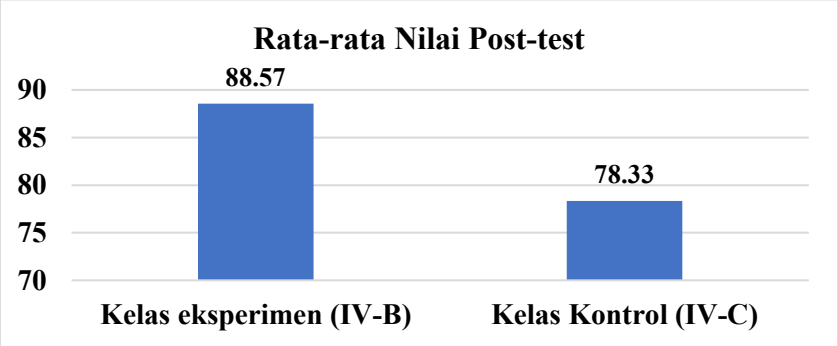
Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada kelas IV-B sebesar 31,90 dan pada kelas IV-C sebesar 35,00. Kedua kelas berada pada kategori sangat kurang. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan adanya variasi kemampuan awal antara kelas IV-B dan kelas IV-C sebelum perlakuan diberikan. Data hasil *pre-test* kedua kelas selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 1 Diagram Batang Rata-rata Nilai *Pre-test*

Selanjutnya, peneliti melaksanakan proses pembelajaran pada kedua kelas sesuai dengan perlakuan yang telah ditetapkan. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, *post-test* diberikan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media TTS *Canva*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran PBL tanpa bantuan media.

Hasil *post-test* menunjukkan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen adalah 88,57 dengan kriteria Sangat Baik, sedangkan pada kelas kontrol adalah 78,33 dengan kriteria baik. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua kelas setelah perlakuan diberikan. Data hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut.



Gambar 2 Diagram Batang Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

2. Analisis Statistik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan pada dua kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen yaitu diajarkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Teka Teki Silang (TTS) *Canva* dan kelas kontrol yaitu diajarkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa berbantuan media Teka Teki Silang (TTS) *Canva* yang dihitung dengan menggunakan uji Liliefors dapat disusun pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data *Post-test*

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}
Kelas Eksperimen	0,167471	0,1881
Kelas Kontrol	0.187824	0,1881

Uji normalitas kelas Eksperimen diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau 0,167471 < 0,1881 untuk α = 5% dari jumlah siswa 21 orang. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka H_0 diterima, sehingga data *post-test* kelas Eksperimen berdistribusi normal.

Uji normalitas kelas Kontrol diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau 0,187824 < 0,1881 untuk α = 5% dari jumlah siswa 21 orang. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka H_0 diterima, sehingga data *post-test* kelas Kontrol berdistribusi normal. Setelah dilakukan Uji Normalitas *post-test* dan berdistribusi normal, maka Uji prasyarat selanjutnya dilakukan dengan Uji Homogenitas.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians *post-test* digunakan untuk menguji kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan hasil *post-test*. Apabila hasil pengujian menunjukkan varians yang homogen, maka data *post-test* memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *t*.

Tabel 2. Hasil Homogenitas Data *Post-test*

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}
Kelas Eksperimen	1,068	2,124155
Kelas Kontrol		

Hasil uji homogenitas pada data *post-test* menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$. Pada *post-test* kelas Eksperimen dan kelas Kontrol memiliki nilai F_{hitung} = 1,068 < F_{tabel} = 2,124155. Dengan demikian H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas Eksperimen dan kelas Kontrol memiliki varians yang homogen atau sama.

c. Uji Hipotesis

Selanjutnya uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *t* terhadap data *post-test*. Uji *t* bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkannya Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva*. Proses pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *Microsoft Excel*.

Tabel 3. Uji Statistik *t*

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}
Kelas Eksperimen	6,058	2,021
Kelas Kontrol		

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung}sebesar 6,058, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 2,021. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0ditolak dan $H_a$diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva* memberikan pengaruh yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS dibandingkan dengan model pembelajaran PBL tanpa bantuan media. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilaksanakan di SDN 068003 Medan Tuntungan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa berbantuan media TTS *Canva* pada siswa kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan adalah 78,33 dengan kriteria baik.
2. Hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa menggunakan model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva* pada siswa kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan adalah 88,57 dengan kriteria sangat baik.
3. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media TTS *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026. Hasil uji *t* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ = 6,058 > 2,021, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, S., dkk. 2021. Kajian Tentang Keaktikan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8(1):166–176.

Alfiaturrohmah, H., dkk. 2024. Implementasi Model Pembelajaran PBL Berbantuan Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X. *Jurnal Wahana Pendidikan* 11(2):347–355.

Amin, dkk. 2024. Pembelajaran Hybrid Pada Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi Dan Teknologi* 1(6):3046–4846.

Ardianti, dkk. 2021. *Problem Based Learning*: Apa dan Bagaimana. *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics* 3(1):27–35.

Dahri, N. 2022. *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model Pembelajaran Abad 21*. Vol. 1. CV. Muharika Rumah Ilmiah.

Darfin, dkk. 2025. Konsep Dasar Belajar Dan Hasil Belajar. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 6(1):244–250.

Efendi, dkk. 2024. Keefektifan Model PBL Berbantuan Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas 2 di SDN Bugangan 02. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4(3):120–128.

Endrianto, Tarmizi. 2021. Pengaruh Etos Kerja Terhadap Kinerja Pegawai di Kecamatan Kalidoni Kota Palembang. *Jurnal Studia Administrasi* 3(1):46–57.

Erviana, Y. dkk. 2022. *Model Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Virtual Reality Untuk Peningkatan HOTS Siswa*. Yogyakarta: K-Media.

Farhan, Muhammad., dkk. 2025. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):278–288.

Fauziyah, L. dkk 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)* 1(3):193–206.

Hasibuan, Abrizal. 2025. Analisis Integrasi Materi IPAS Dalam Kurikulum Merdeka: Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9(2):19117–19125.

Hidayatullah, A., dkk. 2023. Penggunaan Aplikasi *Canva* Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(2):943–947.

Jufriadi, A., dkk. 2022. Analisis Keterampilan Abad 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 7(1):39–53.

Kamilah, Zahra, and Linda Astriani. 2024. Upaya Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Siswa Kelas 5A SDN." *Jurnal UMJ* 686–695.

Kemendikbudristek. 2022. *Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab*.

Khoiri, dkk. 2024. Pengelolaan Interaksi Belajar-Mengajar. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 4(2):199–205.

Mallu, S., dkk. 2024. *Problem Based Learning Dalam Kurikulum Merdeka Preview*. PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi.

Motoh, T., dkk. 2022. Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* 1(1):1–17.

Okta, dkk. 2024. Model Problem-Based-Learning (Pbl) Solusi dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran* 19(3).

Pramesti, Tessa, and Nur Azmi Alwi. 2024. Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9(4):134–139.

Putri, dkk. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Melalui Model PBL Berbantuan Media TTS Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Batang Gasan. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 2(1):44–51.

Riyadi, Rachman. 2025. Implementasi Model Pembelajaran Terpadu Nested Pada Materi IPAS Kelas 4. *Jurnal Kependidikan* 13(1):1–18.

Sari. M. dkk,. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia* 2(1):8–17.

Septiawati, A., dkk. 2025. Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Dalam Pengembangan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara* 2(3):2199–2206.

Siagian, Nursaida., dkk. 2024. Pengembangan Media Teka-Teki Silang Bergambar Untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Iilmiah Pendidikan Dasar* 10(1):67–78.

Sihite, M., dkk. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Group.

Simbolon, R., dkk. 2024. "Pengaruh Media Pembelajaran Teka Teki Silang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 105273 Helvetia T.a 2023 / 2024." *Journal Curere* 8(1):182–191.

Subiyantoro, S. 2025. Problem & Project-Based Learning. Penerbit Lakeisha.

Sudirman, D., dkk. 2024. Penerapan Media Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(2):18989–18997.

Sudirman, S. dkk. 2024. Teori-teori Belajar dan Pembelajaran "Neurosains dan Multiple Intelligence". PT. Pena Persada Kerta Utama.

Sudjana. 2024. *Metoda Penelitian.* Bandung: Tarsito

Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sukatin, S. Y., dkk. 2022. Teori Belajar Dan Strategi Pembelajaran. *Journal of Social Research* 1(8):916–921.

Syahid, L., dkk. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Barru." *Pinisi Journal of Education* 1(2):168–185.

Yandi, A., dkk. 2023. "Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (*Literature Review*)." *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1(1):13–24.

Yanti, D., dkk. 2024. Pendidikan Di Revolusi Industri 4.0: Studi Kasus Evaluasi Kurikulum Merdeka Di Indonesia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4(02):380–390.