

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS LIMA DI SDN 53 SAWERIGADING PALOPO

Ririn Tahir¹, Baderiah², Bungawati³

^{1, 2, 3}Universitas Islam Negeri Palopo, Jl. Agatis, Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: ririntahirrr@gmail.com

Article History

Received: 02-04-2026

Revision: 10-04-2026

Accepted: 13-04-2026

Published: 15-04-2026

Abstract. This study aims to determine the effect of using crossword puzzle learning media on students' learning interest and the improvement of students' learning interest in the Social Science subject for Grade V at SDN 53 Sawerigading Palopo. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design through a nonequivalent control group design. The research subjects consist of two classes, namely the experimental class and the control class. Data collection techniques were carried out through student learning interest questionnaires. Data analysis used descriptive analysis, normality test, homogeneity test, Independent Sample T-Test, and Paired Sample T-Test with the assistance of IBM SPSS version 25. The research results show that the average learning interest of students in the experimental class increased from 51.42 in the pretest to 57.58 in the posttest, while in the control class it increased from 49.27 to 52.82. The results of the Independent Sample T-Test showed a significance value of $0.000 < 0.05$ with a calculated t-value of 5.275, indicating a significant difference between the experimental class and the control class. In addition, the results of the Paired Sample T-Test showed a significance value of $0.000 < 0.05$ with a calculated t-value of -7.313, indicating a significant increase in learning interest after using the crossword puzzle media. Thus, the use of crossword puzzle learning media has a significant effect and is able to increase student learning interest in the Grade V IPAS subjects at SDN 53 Sawerigading Palopo.

Keywords: Crossword Puzzle, Learning Interest, IPAS, Grade V

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap minat belajar siswa serta peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 53 Sawerigading Palopo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental melalui *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar siswa. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample T-Test*, dan uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program IBM SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 51,42 pada *pretest* menjadi 57,58 pada *posttest*, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 49,27 menjadi 52,82. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai t hitung sebesar 5,275, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai t hitung sebesar -7,313, yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan setelah penggunaan media *crossword puzzle*. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh signifikan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 53 Sawerigading Palopo.

Kata Kunci: *Crossword Puzzle*, Minat Belajar, IPAS, Kelas V

How to Cite: Tahir, R., Baderiah., & Bungawati. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas Lima di SDN 53 Sawerigading Palopo. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (2), 2843-2851. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i2.5301>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya pembentukan kepribadian melalui pengembangan potensi lahir dan batin secara seimbang (Sukirman, 2020). Oleh karena itu, pendidikan memegang peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkarakter, adaptif, dan mampu bersaing di tengah dinamika perkembangan zaman.

Tujuan pendidikan tersebut diwujudkan melalui proses pembelajaran yang berlangsung secara terencana dan sistematis di dalam kelas. Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan karena menjadi sarana utama bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar. Festiawan (2020) menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh hasil akhir, tetapi juga oleh kualitas proses yang dialami siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Salah satu faktor penting yang memengaruhi kualitas proses pembelajaran adalah minat belajar siswa. Sulfikram dkk. (2023) menjelaskan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan internal yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian, antusiasme, dan partisipasi yang lebih baik, sedangkan rendahnya minat belajar sering kali berdampak pada kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar menjadi salah satu fokus penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Sardiman (2018) menegaskan bahwa faktor eksternal seperti metode, strategi, dan media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik dapat menyebabkan pembelajaran bersifat monoton, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk belajar. Kondisi ini menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif melalui penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Daniyati dkk. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik, sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media yang tepat tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini diperkuat oleh Nurfadhillah (2021) dan Izzuddin (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa.

Seiring perkembangan teknologi dan inovasi pendidikan, media pembelajaran mengalami diversifikasi bentuk dan fungsi. Media berbasis teknologi maupun media grafis dinilai mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran karena melibatkan berbagai indera siswa dalam proses belajar (Rahman dkk., 2017; Manshur & Rodhi, 2022). Namun demikian, pemanfaatan media pembelajaran tidak harus selalu berbasis teknologi tinggi. Media berbasis permainan edukatif juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa apabila dirancang secara tepat.

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan adalah *crossword puzzle* atau teka-teki silang. Media ini mendorong siswa untuk berpikir aktif, mengingat konsep, serta menghubungkan istilah dengan materi yang telah dipelajari. Silberman (2013) menyatakan bahwa pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian Munawwarah dkk. (2022) dan Zaharah dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dan berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 53 Sawerigading Palopo, ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh kurangnya partisipasi aktif dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. Selama ini, pembelajaran cenderung didominasi metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas, sehingga belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa. Meskipun beberapa penelitian telah mengkaji penggunaan media crossword puzzle, kajian yang secara spesifik menelaah pengaruh media ini terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan dan pengujian media pembelajaran *crossword puzzle* dalam konteks pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar, dengan fokus pada peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini diarahkan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *crossword puzzle*

terhadap minat belajar siswa, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran seperti biasa tanpa menggunakan media tersebut. Penelitian dilaksanakan di SDN 53 Sawerigading Palopo dengan subjek penelitian siswa kelas V yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik akademik dan kondisi kelas agar mendukung tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar siswa. Angket disusun berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa angket layak dan konsisten dalam mengukur minat belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket pada tahap *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum pemberian perlakuan untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa, sedangkan *posttest* diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah penggunaan media *crossword puzzle*. Analisis data dilakukan secara bertahap. Tahap pertama adalah analisis deskriptif untuk menggambarkan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap kedua adalah uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS versi 25 dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL

Deskripsi Data Minat Belajar Siswa

Data minat belajar siswa diperoleh melalui penyebaran angket pada dua tahap, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Pretest dilakukan untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa, sedangkan posttest bertujuan untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*.

Tabel 1. Rata-rata skor minat belajar siswa

Kelas	Pretest	Posttest	Peningkatan
Eksperimen	51,42	57,58	6,16
Kontrol	49,27	52,82	3,55

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa pada kelas eksperimen terjadi peningkatan skor minat belajar sebesar 6,16 poin, yaitu dari 51,42 pada *pretest* menjadi 57,58 pada *posttest*. Sementara itu, pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan, namun hanya sebesar 3,55 poin. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan program IBM SPSS versi 25 pada taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

Data	Sig.
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	0,200
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	0,090
<i>Pretest</i> kelas kontrol	0,200
<i>Posttest</i> kelas kontrol	0,127

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,200, *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,090, *pretest* kelas kontrol sebesar 0,200, dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,127. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh data penelitian, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, berdistribusi normal. Oleh karena itu, data telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Hasil Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Pengujian dilakukan menggunakan *Levene's Test* pada taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig
Minat belajar siswa	0,814	1	39	0,373

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,373. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan terpenuhinya syarat normalitas dan homogenitas, maka analisis dapat dilanjutkan ke tahap uji hipotesis menggunakan uji parametrik.

Uji Independent Sampel T-Test

Uji *Independent Sample T-Test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran crossword puzzle dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa media tersebut. Karena hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen.

Tabel 4. Hasil uji independent sampel t-test

Data	t hitung	df	Sig. (2-tailed)	Mean Differernce
Posttest minat belajar siswa	5,275	39	0,000	4,760

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai t hitung sebesar 5,275 dengan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan rata-rata minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selisih rata-rata sebesar 4,760 menunjukkan bahwa skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Uji Paired Sampel T-Test

Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle*. Uji ini membandingkan skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama, yaitu kelas eksperimen.

Tabel 5. Hasil uji paired sampel t-test kelas eksperimen

Data	Mean Differernce	t hitung	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest-Posttest</i> kelas eksperimen	-6,158	-7,313	18	0,000

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Nilai t hitung sebesar -7,313 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Selisih rata-rata sebesar -6,158 menunjukkan bahwa skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*. Secara deskriptif, rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 51,42 pada *pretest* menjadi 57,58 pada *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terjadi peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen setelah penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle*. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata minat belajar siswa dari 51,42 pada *pretest* menjadi 57,58 pada *posttest*. Sementara itu, pada kelas kontrol peningkatan yang terjadi relatif lebih rendah, yaitu dari 49,27 menjadi 52,82. Perbedaan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan minat belajar siswa. Peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung cenderung lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Dalam pembelajaran menggunakan *crossword puzzle*, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pemecahan masalah melalui kegiatan mengisi teka-teki. Kondisi ini memungkinkan siswa untuk lebih fokus, tertarik, dan memiliki keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

Hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ serta nilai t hitung sebesar 5,275 memperkuat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, hasil uji peningkatan pada kelas eksperimen juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan t hitung sebesar -7,313, yang mengindikasikan bahwa peningkatan minat belajar yang terjadi bersifat signifikan secara statistik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *crossword puzzle* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Secara teoritis, media pembelajaran berperan penting dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna karena mampu menjembatani materi dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Hamalik (2015) menjelaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat membangkitkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, media yang bersifat visual dan interaktif sangat relevan karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang masih membutuhkan aktivitas konkret dan menyenangkan. Crossword puzzle sebagai media pembelajaran menghadirkan unsur tantangan, rasa ingin tahu, dan permainan yang mendorong siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan berdampak positif terhadap minat belajar. Putri (2021) menemukan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa karena pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah dan monoton. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Susanto (2016) yang menyatakan bahwa minat belajar akan meningkat ketika siswa merasa senang, terlibat, dan memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Media crossword puzzle memungkinkan siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama, sehingga aspek perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan belajar dapat berkembang secara simultan.

Selain itu, peningkatan minat belajar yang terjadi setelah penerapan media crossword puzzle menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dapat menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperbaiki sikap dan minat siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran crossword puzzle tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga terbukti empiris sebagai alternatif media inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran crossword puzzle berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 53 Sawerigading Palopo. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen dari 51,42 pada pretest menjadi 57,58 pada posttest, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil uji statistik juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, baik pada uji Independent Sample T-Test maupun Paired Sample T-Test, yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran crossword puzzle. Dengan demikian, media pembelajaran crossword puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman.
- Hamalik, O. (2015). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Indonesia, Republik. (2003). Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Izzuddin, A. (2021). Upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran sains. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3, 542–557.
- Manshur, A., & Rodhi, A. (2022). Pengembangan media grafis dalam pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, 2(2). <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>
- Munawwarah, S., Rustan, E., & Hisbullah. (2022). Pengembangan media pembelajaran wayang figur kedaerahan. *JIPSINDO: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9(1).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2).
- Putri, R. A. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–154.
- Rahman, S., Sukmawaty, & Junaedy. (2017). Media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dalam bahasa Indonesia menggunakan voice recognition berbasis android. *JTRISTE*, 4(2).
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Silberman, M. L. (2013). *Active learning: 101 strategi pembelajaran aktif*. Pustaka Insan Madani.
- Sukirman. (2020). *Teori, model, dan sistem pendidikan*. Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Sulfikram, B., Jasmin, N., & Sanusi, S. (2023). Strategi guru pendidikan agama Islam dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler rohani Islam di SMAN 2 Palopo. *Refleksi: Jurnal Pendidikan*, 12(3).
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.
- Syifa, M. M., & Supriatna, E. (2022). Pengaruh penggunaan media crossword puzzle (teka-teki silang) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Perseda*, 5(1).

Zaharah, F., Husna, M., Sa'bani, N., Aminah, S., & Wismanto. (2024). Fungsi dan manfaat media pembelajaran di sekolah dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(2). <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2065>