



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025 Page 666-676

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Media Teka-Teki Silang Berbasis Barcode pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas X
MA Darul Ulum Ngabar

Iliya Ulva¹, Uut Istianah^{2✉}, Taswirul Afkar³

Universitas Islam Majapahit

Email: uutistianah@gmail.com^{2✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengukur efektivitas media teka-teki silang berbasis barcode dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada materi Teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Media ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran interaktif dengan teknologi QR code. Penelitian dilakukan di kelas X-B MA Darul Ulum Ngabar menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen. Hasilnya, 80% siswa mencapai skor maksimal (100 poin) dan memahami materi dengan baik, sementara 20% siswa memperoleh skor sedang (60–80 poin). Wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih antusias karena media ini menggabungkan permainan dan teknologi, menciptakan suasana belajar yang menarik. Guru menyatakan media ini meningkatkan partisipasi siswa. Kesimpulannya, teka-teki silang berbasis barcode efektif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, memberikan kontribusi terhadap strategi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: *Teka-Teki Silang, Barcode, Laporan Hasil Observasi (LHO)*

Abstract

This study aims to measure the effectiveness of barcode-based crossword puzzle media in increasing students' enthusiasm for learning on the Observation Report Text (LHO) material. This media is designed to create interactive learning with QR code technology. The study was conducted in class X-B MA Darul Ulum Ngabar using a descriptive qualitative approach through observation, interviews, and document analysis. The results showed that 80% of students achieved the maximum score (100 points) and understood the material well, while 20% of students obtained moderate scores (60–80 points). Interviews showed that students were more enthusiastic because this media combined games and technology, creating an interesting learning atmosphere. Teachers stated that this media increased student participation. In conclusion, barcode-based crossword puzzles are effective and innovative in increasing student motivation and engagement, contributing to technology-based learning strategies that are relevant to 21st century education.

Keywords: *Crossword Puzzles, Barcodes, Observation Report (LHO)*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah membuka berbagai peluang inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam penyediaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu tantangan terbesar dalam proses belajar-mengajar adalah menjaga semangat belajar siswa, khususnya pada materi yang dianggap sulit atau kurang menarik. Dalam hal ini, teks Laporan Hasil Observasi (LHO) sering kali menjadi salah satu materi yang dianggap menantang karena membutuhkan pemahaman struktur, isi, dan analisis yang mendalam.

Pendidikan bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa, dan dunia secara umum (Rahma & Effendy, 2017). Menurut Juwandani dan Febrianti (2024), perkembangan dunia pendidikan terus berlangsung seiring dengan perubahan zaman. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk senantiasa meningkatkan kompetensinya melalui pelatihan, pembaruan kurikulum, pengembangan potensi siswa, inovasi metode pengajaran, pemanfaatan media pembelajaran, serta penyediaan fasilitas belajar. Upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam hal sistem pendidikan, merupakan tantangan yang tidak mudah.

Pendidikan merupakan upaya yang disadari dan dirancang secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Hal ini bertujuan untuk mencapai

penguatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, peningkatan kecerdasan, pengembangan akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan bangsa (Yoga Pratama, 2024).

Menurut Indriana (2011), media pembelajaran adalah sarana pendukung yang memberikan manfaat besar bagi siswa dan guru dalam kegiatan belajar-mengajar. Sebagai komponen penting dalam proses pendidikan, media pembelajaran membantu pendidik dan peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Nurrita, 2018). Salah satu elemen utama dalam proses pendidikan adalah media, yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan konsep, ide, atau hasil temuan agar dapat didiskusikan dengan penerima (Pradilasari et al., 2019). Dalam era pembelajaran inovatif abad ke-21, media pendidikan mengalami perkembangan pesat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) (Novitasari et al., 2019).

Media pembelajaran inovatif seperti teka-teki silang berbasis barcode menawarkan alternatif yang kreatif dan menyenangkan. Media ini memanfaatkan teknologi QR code yang memungkinkan siswa mengakses soal dan petunjuk secara digital. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan mampu menumbuhkan rasa penasaran siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur efektivitas media teka-teki silang berbasis barcode dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Penggunaan media pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan keinginan, memotivasi, serta memberikan dampak psikologis terhadap proses pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran memiliki peran penting karena berhubungan langsung dengan pengalaman belajar siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa adalah media teka-teki silang (Rahmasari & Syofyan, 2023).

Proses pembelajaran yang menarik dan inovatif menjadi kunci untuk meningkatkan semangat belajar siswa, terutama dalam era digital yang menuntut integrasi teknologi dalam pendidikan. Namun, kenyataannya, banyak siswa merasa kurang termotivasi dalam pembelajaran teks Laporan Hasil Observasi (LHO) karena dianggap monoton dan cenderung teoritis. Kondisi ini menuntut adanya metode pembelajaran yang tidak hanya relevan tetapi juga mampu membangun keterlibatan aktif siswa. Salah satu media yang dapat diterapkan adalah teka-teki silang berbasis barcode, yang memadukan unsur permainan dengan teknologi. Media ini diharapkan mampu menghadirkan suasana belajar

yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan antusiasme siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan: *Bagaimana penerapan media teka-teki silang berbasis barcode pada materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO) mampu meningkatkan semangat belajar siswa?* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media tersebut dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Manfaat yang diharapkan adalah memberikan alternatif strategi pembelajaran bagi pendidik, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa, serta memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami bagaimana penerapan media teka-teki silang berbasis barcode dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-B MA Darul Ulum Ngabar selama beberapa pertemuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini dipilih untuk menggali pengalaman siswa secara mendalam melalui pengamatan langsung, wawancara, dan analisis dokumen terkait penerapan media tersebut.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama. Pertama, pengamatan langsung dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mencatat dinamika kelas, respons siswa, dan interaksi saat menggunakan media teka-teki silang berbasis barcode. Kedua, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan beberapa siswa dan guru untuk mendapatkan pandangan mereka tentang efektivitas media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar. Ketiga, analisis dokumen meliputi hasil pekerjaan siswa, catatan guru, serta refleksi pembelajaran untuk melengkapi temuan.

Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan metode triangulasi untuk memastikan validitas hasil penelitian. Data dari pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen dibandingkan dan dikonfirmasi untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul terkait peningkatan semangat belajar siswa. Menurut Sugiyono (2016:15), metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang didasarkan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alami. Metode ini juga menerapkan teknik pengumpulan data melalui triangulasi (kombinasi) serta menganalisis data secara induktif atau kualitatif.

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang berfokus pada mutu. Menurut Kemendikbud, penelitian ini menitikberatkan pada kualitas suatu entitas. Secara umum, penelitian kualitatif digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena,

peristiwa, dinamika sosial, serta sikap, kepercayaan, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu hal. Saryono (2010) menjelaskan bahwa metode kualitatif bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau dianalisis melalui pendekatan kuantitatif. David Williams (1995) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan usaha pengumpulan data yang dilakukan dalam konteks alamiah. Penelitian ini bersifat ilmiah, dilakukan secara natural, dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Di sisi lain, Emzir (2009) mendeskripsikan penelitian kuantitatif sebagai pendekatan yang menggunakan paradigma postpositivist untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, seperti menjelaskan hubungan sebab-akibat, mereduksi fenomena ke dalam variabel, dan menguji hipotesis. Penelitian kuantitatif memanfaatkan strategi seperti survei dan eksperimen dengan menggunakan data statistik.

Peneliti juga menggunakan teknik analisis tematik untuk mengelompokkan data ke dalam kategori-kategori tematik yang relevan, seperti respons siswa terhadap media, keterlibatan aktif siswa, dan dampak media terhadap pemahaman teks Laporan Hasil Observasi (LHO).

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran mendalam tentang pengaruh penggunaan media berbasis teknologi pada pembelajaran teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan metode inovatif lainnya yang mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan media teka-teki silang berbasis barcode dalam pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan semangat belajar siswa kelas X-B MA Darul Ulum Ngabar. Data diperoleh dari hasil pengerjaan 20 soal teka-teki silang yang memiliki sistem penilaian otomatis pada platform puzzel.org. Setiap jawaban benar diberi nilai 5 poin, sementara jawaban salah tidak menghasilkan poin. Jika siswa menjawab dengan benar, kotak jawaban otomatis berubah menjadi hijau, sedangkan kotak tetap tidak berubah warna jika jawaban salah.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Kelas dari Hasil Penelitian

Kategori	Jumlah Siswa	Skor	Keterangan
Poin Maksimal	16	100	Siswa menjawab semua soal dengan benar.
Poin Sedang	4	60–80 (60, 75, 75, 80)	Siswa memerlukan penguatan dalam memahami materi.
Rata-rata Kelas	20	92 (<i>rerata</i>)	Media berhasil meningkatkan pemahaman dan motivasi.

Perhitungan Rata-rata:

- Total poin seluruh siswa: $(16 \times 100) + (4 \times 70) = 1600 + 280 = 1880$
- Rata-rata:
Rata-rata = Total poin / Jumlah siswa = $1880 / 20 = 92$

Tabel di atas mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis teka-teki silang berbasis barcode sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebanyak 20 siswa berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media teka-teki silang berbasis barcode. Berdasarkan hasil penilaian:

1. Poin Maksimal: Sebanyak 16 siswa berhasil mendapatkan skor maksimal, yaitu 100 poin. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi dengan baik melalui media pembelajaran ini.
2. Poin Sedang: Empat siswa mendapatkan skor sedang (60–80 poin), yang menunjukkan bahwa mereka masih membutuhkan penguatan dalam memahami beberapa bagian materi.

Rata-rata nilai kelas cukup tinggi, dengan mayoritas siswa mampu menjawab seluruh soal dengan benar. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran teka-teki silang berbasis barcode berhasil memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias.

Hasil Wawancara Semi-Terstruktur

Wawancara dengan Siswa

1. Mareta Wulandari: "Saya merasa lebih semangat belajar karena menggunakan teka-teki silang berbasis barcode itu menarik. Soalnya seperti permainan, tapi tetap serius belajar. Saya juga jadi lebih paham materi karena ada tantangan."
2. Muhammad Fachri Reza: "Saya biasanya bosan kalau belajar biasa, tapi dengan cara ini, saya lebih suka karena bisa langsung tahu jawaban benar atau salah. Jadi, saya semangat mencoba lagi kalau salah."

3. Moh Arga Firduna: "Belajar dengan barcode ini seru karena kami bisa bekerja sama dengan teman untuk menemukan jawaban. Ini lebih menyenangkan daripada hanya membaca atau mendengarkan penjelasan."
4. Aisyah Fadhilatul L: "Kadang masih ada kesulitan saat menjawab soal tertentu, tapi saya jadi termotivasi mencari tahu lebih dalam."

Wawancara dengan Guru

1. Guru Bahasa Indonesia: "Media ini sangat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Saya melihat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran."

Pembahasan

Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan sifat interaktif dan menarik dari media pembelajaran yang digunakan. Media teka-teki silang berbasis barcode tidak hanya menampilkan unsur permainan yang menyenangkan tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Selain itu, siswa merasa lebih tertantang untuk menjawab soal dengan benar karena adanya fitur umpan balik instan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wulandari et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai tambahan, Novitasari et al. (2019) menekankan bahwa integrasi teknologi dalam media pembelajaran tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Indriana (2011), yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat membantu pendidik dalam mengelola pembelajaran dan memantau kemajuan siswa secara lebih efektif.

Penerapan media teka-teki silang berbasis barcode dalam pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Pendapat serupa disampaikan oleh Nurrita (2018), yang menyebutkan bahwa penggunaan media yang inovatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat siswa. Berdasarkan hasil penilaian, sebanyak 16 siswa berhasil mendapatkan skor maksimal (100 poin), sementara 4 siswa lainnya memperoleh skor sedang (60-80 poin). Tingginya rata-rata nilai kelas ini menandakan bahwa mayoritas siswa mampu memahami materi dengan baik melalui media pembelajaran ini. Selain itu, umpan balik otomatis yang diberikan oleh media membuat siswa lebih mudah mengetahui kesalahan mereka dan termotivasi untuk mencoba lagi.

Media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Dalam wawancara, siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih antusias karena teka-teki silang berbasis barcode menghadirkan unsur permainan yang menyenangkan. Mereka menyebutkan bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif, tidak membosankan, dan menantang, sehingga mereka terdorong untuk mencari jawaban dengan lebih aktif. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Seperti yang dijelaskan oleh Rahma dan Effendy (2017), penerapan media yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Interaktivitas yang dihadirkan oleh media ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kolaboratif. Beberapa siswa mengaku sering berdiskusi dengan teman saat mencari jawaban. Ini tidak hanya membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kerja sama. Guru juga mencatat adanya peningkatan aktivitas diskusi selama proses pembelajaran, yang sebelumnya jarang terjadi dalam metode pembelajaran tradisional.

Guru Bahasa Indonesia menyatakan bahwa penggunaan media ini mempermudah proses pengajaran dan pemantauan siswa. Dengan fitur umpan balik instan, guru dapat segera mengetahui tingkat pemahaman siswa dan memberikan intervensi kepada mereka yang masih membutuhkan bimbingan. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru dalam mengelola kelas secara efektif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media teka-teki silang berbasis barcode mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan pendekatan ini, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar, sementara guru dapat mengoptimalkan waktu dan strategi pengajaran mereka. Penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran teka-teki silang berbasis barcode secara signifikan meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa pada materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Mayoritas siswa berhasil memahami materi dengan baik, seperti yang ditunjukkan oleh 16 dari 20 siswa yang mendapatkan skor

maksimal, dengan rata-rata nilai kelas mencapai 92. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus memberikan umpan balik instan yang memotivasi siswa untuk terus belajar. Keberhasilan ini membuktikan bahwa inovasi teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media berbasis QR code, efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. PT. Diva Press.
- Juwandani, Endah, and Nurul Febrianti. *Jurnal Inovasi Pendidikan PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN*. 2024, pp. 10–23.
- Noor, J. (2011). *Metodelogi penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Novitasari, D., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E Book) Berbasis EDMODO Kelas X SMK Kartikatama Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 7(2), 107–115.
- Novitasari, D., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E Book) Berbasis EDMODO Kelas X SMK Kartikatama Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 7(2), 107–115.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu - Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah, Dan Tarbiyah*, 03(1), 171–187.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu - Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah, Dan Tarbiyah*, 03(1), 171–187.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. 07(01), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Rahma, Q., & Effendy, U. (2017). Penerapan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IVB SD Negeri 24 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 4(2), 1–9.
- Rahma, Qodarianti, and Umar Effendy. "Penerapan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IVB SD Negeri 24 Palembang." *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, vol. 4, no. 2, 2017, pp. 1–9, ejournal.unsri.ac.id.
- Rahmasari, Devy, and Harlinda Syofyan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia.”
Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 08, no. September, 2023, pp. 4610–24.

Ulva, I., Istianah, U., Anggrestia, N. V., Rosadha, S. A., Putri, T. A., Mardiana, W., & Purnamasari, H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada Teks Hikayat dan Cerpen dengan Proyek Video di Kelas X SMA Negeri 1 Kota Mojokerto. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 31-39

Wulandari, A. P., et al. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

Wulandari, Amelia Putri, et al. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education*, vol. 5, no. 2, 2023, pp. 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Yoga Pratama, Dhama. “Penggunaan Media Video Dan Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 3 Wonoboyo.” *BAHUSACCA : Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, vol. 4, no. 2, 2024, pp. 23–28, <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v4i2.1083>.