Majalah Pembelajaran Geografi
e-ISSN : 2622-125x
Vol. 8, No. 1, Juni 2025, 158-168
https://doi.org/10.19184/pgeo.v6i1.53702

Pengaruh Penerapan Media Edukatif *Crossword Puzzle Game* (CPG) Terhadap Kemampuan Literasi Dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA

Mohammad Farid Hidayatulloh, Fahmi Arif Kurnianto, Ana Susiati, Sri Astutik, Era Iswara Pangastuti
Program studi Pendidikan Geografi, FakuItas Keguruan dan llmu Pendidikan,
Universitas Jember, JI. Kalimantan 37, Jember 68121, Indonesia
*penulis korespondensi, e-mail: fahmiarif.fkip@unej.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran geografi merupakan ilmu yang sangat penting yang memuat pembelajaran bersifat *naturalistic*, yang tidak dapat dipisahkan dari bahan ajar, metode dan media yang digunakan dalam penerapannya. Minimnya variasi dalam proses pembelajaran menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Kurangnya strategi media dan metode pembelajaran yang kreatif dapat berdampak pada kemampuan literasi dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh media *Crossword Puzzle Game* (CPG) terhadap kemampuan literasi dan hasil belajar geografi siswa SMA. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain *Post-test Only Control Group Design*. Hasil menunjukkan nilai rata-rata *Post-test* pada kelas eskperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol baik dari segi kemampuan literasi maupun hasil belajar. Analisis kemampuan literasi diukur berdasarkan tiga indikator, yakni Interaksi, Interkoneksi, dan Implikasi. Hasil rata-rata indikator kemampuan literasi menunjukkan nilai tertinggi pada kelas eksperimen yakni indikator interaksi Hasil penelitian yang didapatkan bahwasannya terdapat pengaruh signifikan pada penerapan media *Crossword Puzzle Game* (CPG) terhadap kemampuan literasi dan hasil belajar geografi pada siswa SMA, dengan hasil uji *Independent Sample T-test* diperoleh Sig. 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Kata Kunci: Geografi, Hasil Belajar, Kemampuan Literasi, Media *Crossword Puzzle Game*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini hampir semuanya serba modern dan semakin pesat, sehingga pendidikan sangatlah penting. Pendidikan merupakan salah satu cara menciptakan sumber daya manusia yang terdidik dan terampil (Putri, 2020).Pada abad ke-21, pendidikan dituntut untuk bisa maju mengimbangi perkembangan iptek yang mudah diakses oleh semua kalangan. Konsep pembelajaran abad ke-21 adalah mengutamakan pada peningkatan empat keterampilan yang harus dimiliki peserta didik, diantaranya adalah keterampilan 4C yaitu *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication* (Restu dkk., 2023) . Selain itu, keterampilan literasi merupakan salah satu keterampilan/kemampuan yang harus dikuasai pada abad ke-21 ini.

Pembelajaran geografi merupakan ilmu yang sangat penting yang memuat pembelajaran bersifat *naturalistic*, artinya dalam proses pembelajaran siswa mempelajari dari sudut pandang baik secara indoor, outdoor maupun pembelajaran sosial (Astutik dkk., 2023).Berhubungan dengan peran guru yang sangat penting dalam mengelola kelas yang kondusif, guru juga dituntut dapat senantiasa mendesain perangkat media pembelajaran yang interaktif dan semenarik mungkin dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga dapat merangsang kemampuan literasi siswa dan hasil belajar yang maksimal.

Permasalahan yang ditemukan di SMA Negeri Pakusari terkait dengan pembelajaran di kelas, yaitu berdasarkan pengamatan pada kegiatan belajar di kelas, ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih sangat minim dari segi variasi dalam penyampaian materi hingga kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi jenuh karena kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. kejenuhan siswa yang dialami tampak adanya siswa yang kurang memperhatikan materi, mengantuk, dan bermain *handphone* bahkan sukar dalam membaca materi pembelajaran pada buku. Sebagian besar siswa cenderung lebih tertarik belajar menggunakan *handphone* daripada mempelajari materi yang tersedia di buku. Kurangnya strategi media dan metode pembelajaran yang kreatif dapat berdampak pada kemampuan literasi dan hasil belajar siswa menjadi rendah (Khotimah dkk., 2022).

Kegiatan pembelajaran edukatif bagi peserta didik dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan media pembelajaran, salah satu tipe pembelajaran yang dapat digunakan adalah media edukatif *Crossword Puzzle Game. Crossword Puzzle* pada dasarnya merupakan aplikasi *game* yang diinovasikan sebagai sarana pembelajaran guru terhadap peserta didiknya dengan memanfaatkan tehnologi sekarang ini.

Beberapa penelitian yang telah meneliti dengan judul yang serupa, telah membuktikan bahwa keefektifan media pembelajaran *Crossword Puzzle Game* terbukti memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap pembelajaran baik dari segi kemampuan literasi maupun hasil belajar siswa sehingga dapat meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Penelitian oleh Sari, D., & Yulisetiani, 2024 hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis *Crossword puzzle* memiliki pengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi pada pemahaman siswa terhadap cerita sejarah. Putri 2020 juga mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa media *Crossword Puzzle* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dengan siswa lain dalam tugas-tugas terstruktur dan multimedia tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI.

Media *Crossword puzzle game* (CPG) juga telah diterapkan dengan mengintegrasikan pada model pembelajaran abad ke-21, diantaranya pada pembelajaran koperatif berbasis *Teams Games Tournament* berbantuan *Crossword Puzzle Game* (Hardini, 2019) ,pembelajaran *Guided Inquiry Learning* berbantuan *Crossword Puzzle Game* (Karuniawati dkk., 2022) Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Crossword Puzzle* (Herdiwati, 2021). Dari hasil penelitian yang disebutkan media *Crossword Puzzle Game* telah diintegrasikan dengan beberapa model pembelajaran abad ke-21, hasilnya berpengaruh signifikan dan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi, kemampuan berpikir kritis, kerjasama, dan peningkatan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, media *Crossword Puzzle Game* (CPG) akan dimplementasikan menggunakan model pembelajaran Koperatif tipe *Student Teams Achivement Devision* (STAD) yang telah terintegrasikan menyesuaikan abad ke-21.

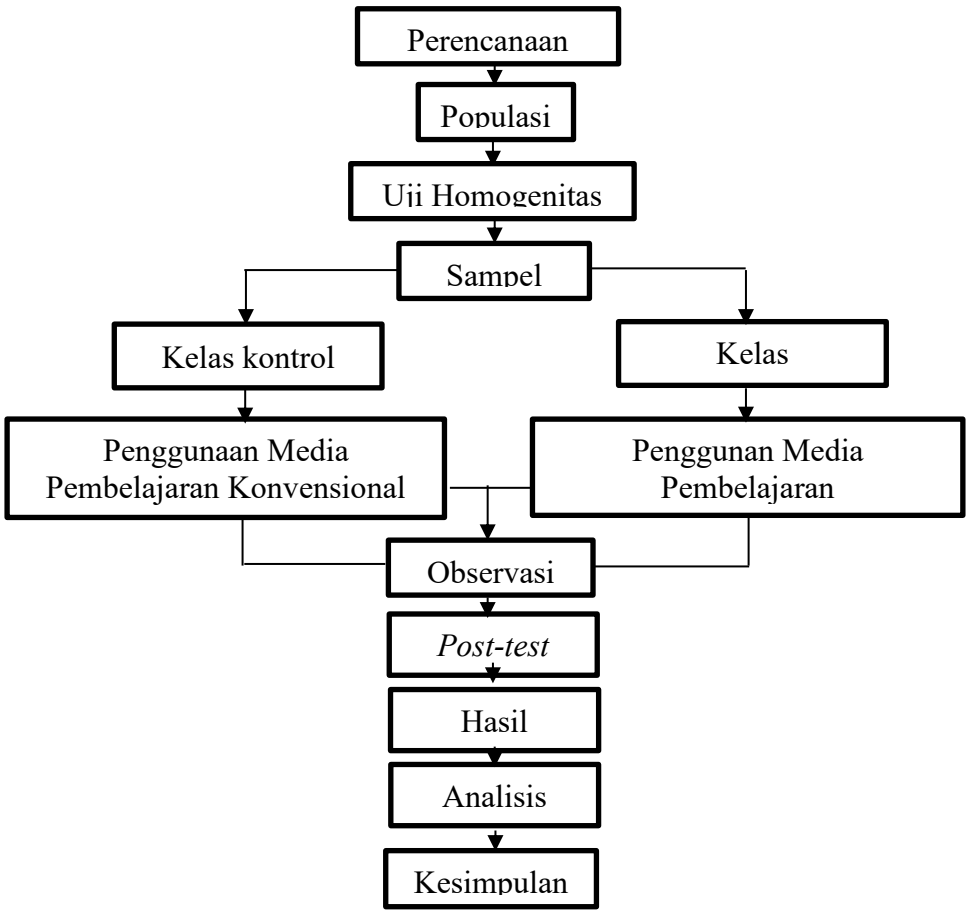
Berdasarkan pemikiran dan literatur kajian pada penelitian-penelitian sebelumnya, maka diperlukan adanya inovasi terkait pengggunaan media *Crossword Puzzle Game* yang digunakan dalam strategi pembelajaran. Sehingga tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan media Crossword Puzzle Game terhadap kemampuan literasi dan hasil belajar geografi siswa SMA.

METODE

Penelitian ini mengacu pada penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain *Posttest Only Control Group Design.* Penelitian dilakukan di SMAN Pakusari dengan pemilihan *purposive sampling area.* Penentuan sampel didasarkan pada uji

homogenitas menggunakan nilai hasil ulangan harian materi sebelumnya yakni sumber daya alam. Hasil menunjukkan homogen kemudian dilakukan pengundian, memperoleh kelas XI 6 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI 7 sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, wawancara. Perlakuan diberikan pada kelas eksperimen menggunakan Media *Crossword Puzzle Game* sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional.

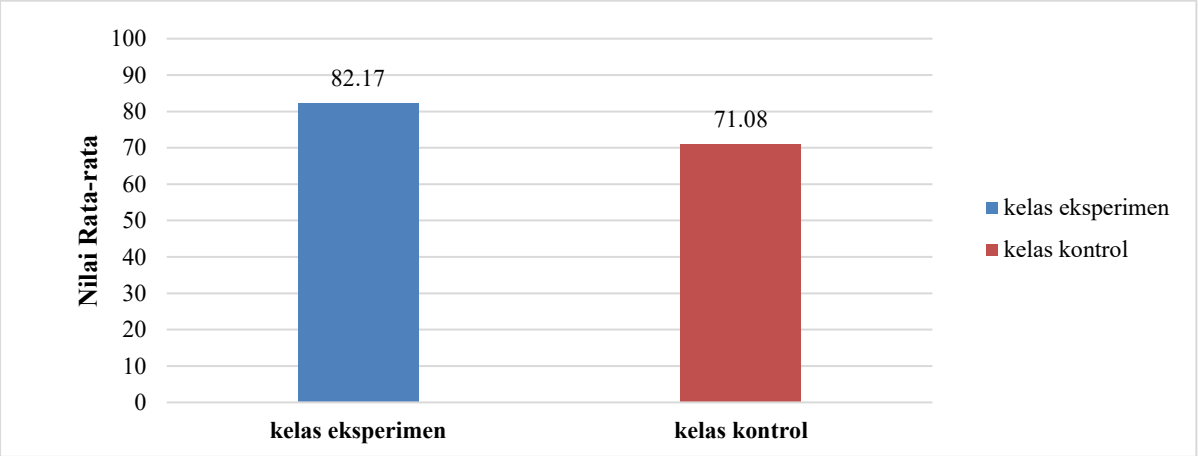
Teknik analisis data menggunakan uji statistik berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan semua uji berbantuan SPSS. Uji normalitas menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov dengan pernyataan berdistribusi normal jika nilai sig. yang dihasilkan ≥ 0,05, jika < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas menggunakan uji Levene dengan pernyataan bersifat homogen apabila nilai sig. yang dihasilkan ≥ 0,05, jika < 0,05 maka bersifat heterogen. selanjutnya yaitu uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-test* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan media *Crosswors Puzzle Game* (CPG) terhadap kemampuan literasi dan hasil belajar geografi siswa SMA, dengan pernyataan, a) Jika nilai sig. ≤ 0,05 maka hasil menunjukkan terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi dan hasil belajar geografi siswa SMA ; b) Jika nilai sig. > 0,05 maka hasil menunjukkan tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi dan hasil belajar geografi siswa SMA. Berikut merupakan prosedur penelitian yang dilakukan ditampilan pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

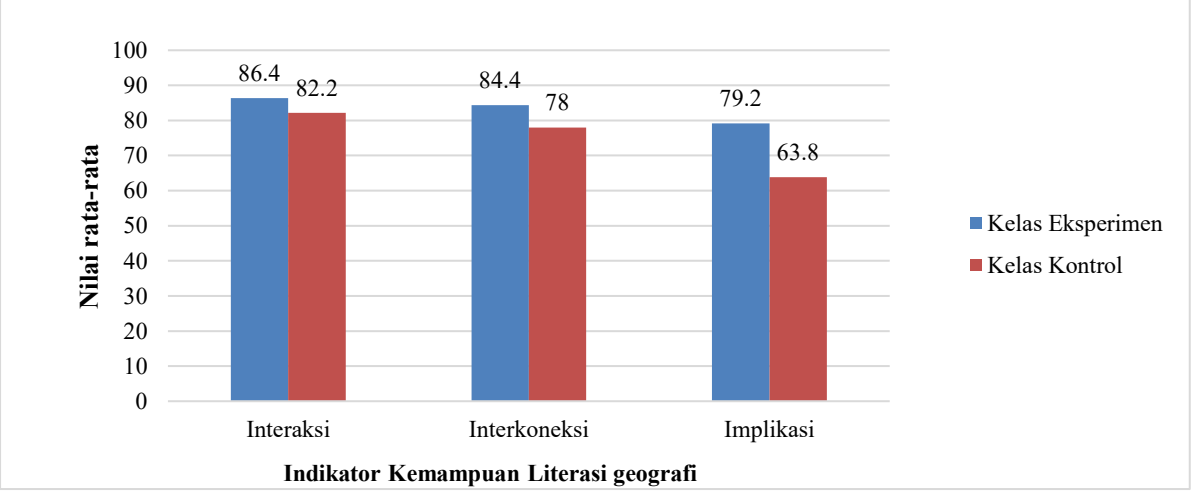
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini didapatkan dari nilai *Post-test* yang diberikan kepada kedua kelas dan dilaksanakan pada akhir pertemuan setelah diberlakukannya proses pembelajaran selama dua pertemuan dengan menggunakan media *Crossword Puzzle Game* (CPG) pada kelas eksperimen dan media konvensional pada kelas kontrol. Berdasarkan gambar 1 grafik menunjukkan nilai rata-rata kemampuan literasi siswa dengan nilai tertinggi diperoleh kelas eksperimen sebesar 82,17 dan kelas kontrol sebesar 71,08. Adapun penyebabnya karena kelas eksperimen mendapatkan perlakuan penerapan media *Crossword Puzzle Game* menghasilkan nilai rata-rata hasil *Post-test* yang tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.



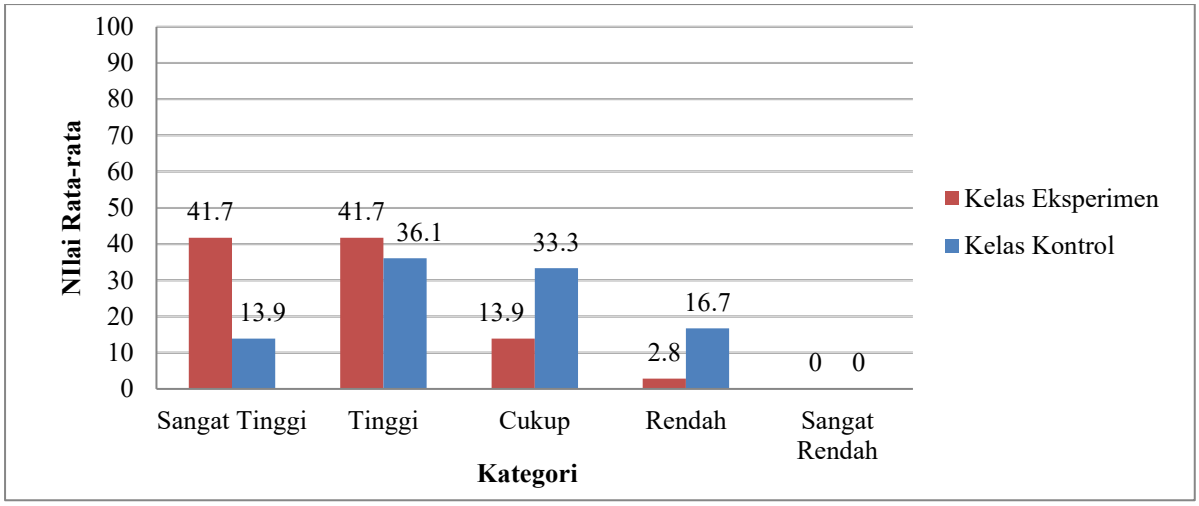
Gambar 2. Grafik Nilai Rata-Rata Kemampuan Literasi Geografi Siswa

Pelaksanaan *Post-test* bertujuan untuk mengukur kemampuan literasi yang disajikan dalam bentuk 6 soal uraian yang sudah tervalidasi dan menyesuaikan berdasarkan indikator kemampuan literasi geografi yakni Interaksi, Interkoneksi, dan Implikasi. Adapun pengelompokan nilai rata-rata kemampuan literasi geografi berdasarkan masing-masing indikator dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Grafik Nilai Rata-rata *Post-test* Kemampuan Literasi Tiap Indikator

Kategori kemampuan literasi geografi pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol mendapatkan hasil yang bervariasi. Hasil tersebut dapat dimasukkan kedalam 5 kategori kemampuan literasi geografi yakni sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan sangat rendah, yang tersedia pada gambar 4.



Gambar 4. Grafik Rata-rata kategori kemampuan literasi geografi siswa

Berdasarkan gambar 4 hasil klasifikasi kemampuan literasi geografi siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata jumlah siswa tertinggi pada kategori sangat tinggi dan tinggi masing-masing sebesar 41,7 dengan jumlah 15 siswa. Sementara itu, pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata terbesar dengan kategori tinggi sebesar 36,1% dengan jumlah sebanyak 13 siswa.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data *Post-test* Kemampuan Literasi Geografi

Tests of Normality						
Kelas	*Kolmogorov-Smirnov*[a]			*Shapiro-Wilk*		
	Statistic	*df*	*Sig.*	*Statistic*	*df*	*Sig.*
Eksperimen	0,111	36	.200*	0,949	36	0,098
Kontrol	0,073	36	.200*	0,986	36	0,921

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2024)

Berdasarkan Tabel 1. hasil pengujian data *Post-test* kemampuan literasi geografi didapatkan nilai signifikasi sebesar 0,200 untuk kelas eksperimen dan 0,200 untuk kelas kontrol. Hasil membuktikan bahwa data terdistribusi secara normal dikarenakan nilai signifikasi yaitu > 0,05.

Selanjutnya, untuk mengetahui nilai tersebut homogen maka menggunakan analisis *Independent T-test* didapatkan nilai F, sedangkan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak menggunakan *Independent Sample T-test* yang terdapat pada kolom tabel *T-test For Equality F Means* yang terdapat pada tabel kolom Sig. (2-*tailed*).

Tabel 2. Hasil Uji F dan Uji *Independent Sample T-test* Kemampuan Literasi Geografi Siswa

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		*t-test for Equality of Means*		
		F	*Sig.*	*t*	*df*	*Sig. (2-tailed)*
Tes Kemampuan Literasi Geografi	*Equal variances assumed*	2,131	0,149	-4,066	70	0,000
	Equal variances not assumed			-4,066	66,880	0,000

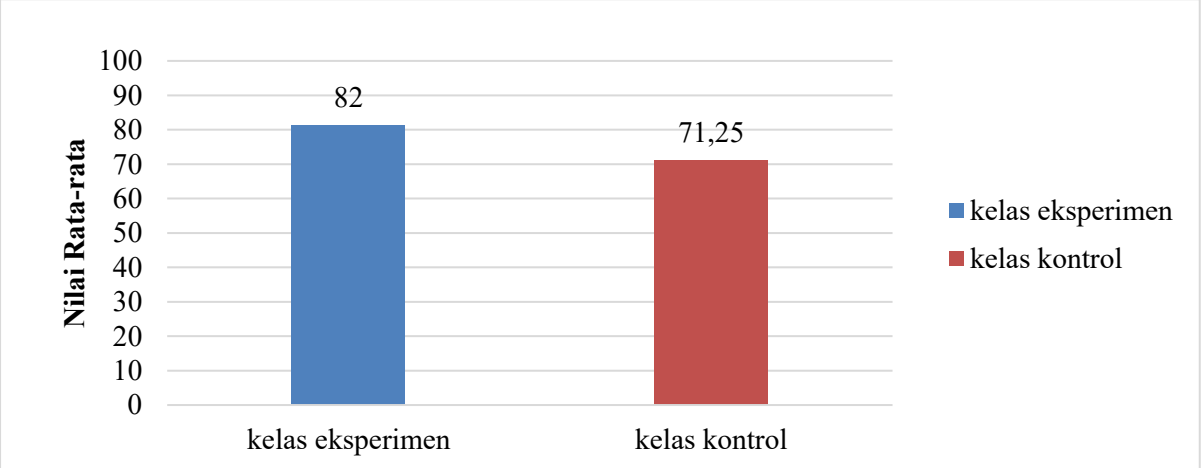
Sumber: Pengolahan data (2024)

Berdasarkan Tabel 2 hasil analisis menunjukkan bahwa uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F (*fisher*) dan *uji Independent Sample T-test* dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Hasil

uji homogenitas menggunakan uji F, diperoleh nilai *Sig* sebesar 0,149 yang mengindikasikan bahwa data terdistribusi secara homogen dikarenakan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig > 0,05).

Selanjutnya, Pengujian dengan *Independent Sample T-test* dihasilkan nilai *Sig*. (2-*tailed*) sebesar 0,000 dimana jika didasarkan pada pengambilan keputusan yang dihasilkan dibawah nilai signifikansi 0,05 maka H_0 ditolak sementara H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwasannya terdapat pengaruh signifikan pada penerapan media edukatif *Crossword Puzzle Game* (CPG) terhadap kemampuan literasi geografi siswa SMA.

Variabel selanjutnya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diambil dari pengolahan data melalui *Post-test* dari kedua sampel yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan setelah semua materi pembelajaran disampaikan di kelas. Hasil rata-rata nilai *Post-test* hasil belajar siswa ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan dari hasil data tersebut juga mengacu pada kategori nilai hasil belajar, maka siswa kelas eksperimen dan kontrol terbilang kategori baik dengan skor rata-rata 82 untuk kelas eksperimen dan skor rata-rata 71,25 untuk kelas kontrol. Adapun pengelompokan nilai rata-rata hasil belajar siswa berdasarkan masing-masing indikator dapat dilihat pada Tabel 5.

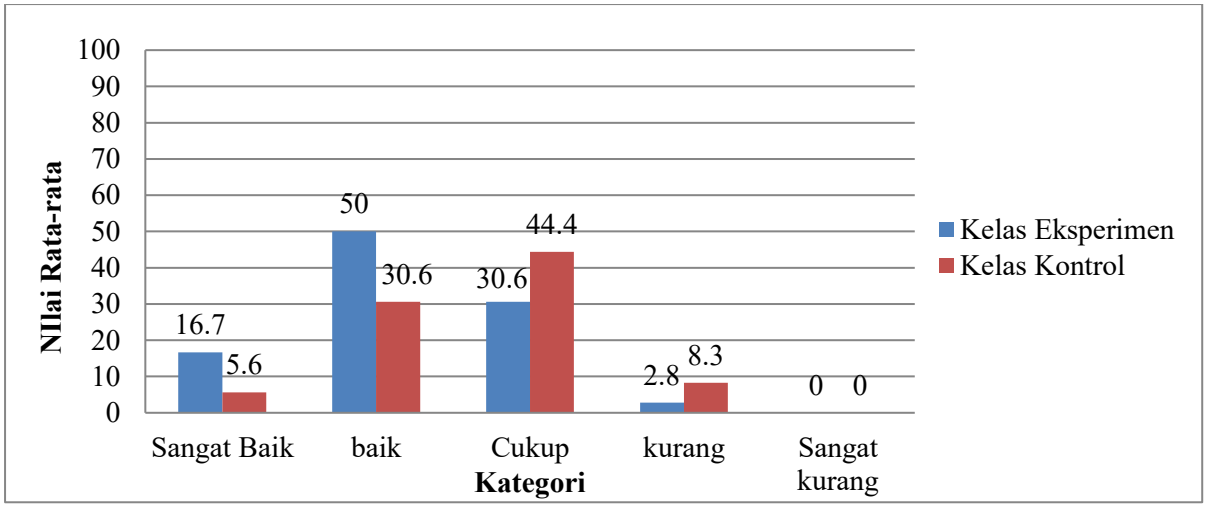
Tabel 3. Nilai Rata-Rata hasil Belajar Siswa Tiap Indikator

Kelas	Indikator Hasil Belajar Siswa			Rata-rata
	C4 (Menganalisis)	C5 (Mengevaluasi)	C6 (Mencipta)	
Eksperimen	85,8	83,3	74	82
Kontrol	75	73,4	61,7	68

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2024)

Tabel 3 Menunjukkan hasil klasifikasi nilai rata-rata berdasarkan pada tiap indikator hasil belajar siswa. Dari ketiga indikator diatas yang memiliki nilai rata-rata tertinggi didapatkan oleh indikator C4 (Menganalisis) dan merupakan indikator dengan perbedaan signifikan dengan nilai perolehan mencapai 85,8 pada kelas eksperimen dan 75 pada kelas kontrol. Adanya perbedaan nilai yang signifikan tersebut disebabkan karena dalam pembelajaran kelas eksperimen.

Kategori hasil belajar pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol mendapatkan hasil yang beragam. Adapun kategori tersebuk yakni terdapat siswa yang termasuk kedalam kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, maupun sangat kurang. Kategori hasil belajar ini nantinya akan dianalisis menurut perolehan nilai rata-rata seperti pada gambar 5.



Gambar 6. Grafik Persentase Kategori Hasil Belajar Geografi Siswa

Berdasarkan Gambar 6 dapat diketahui hasil persentase kategori hasil belajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki persentase tertinggi pada kategori baik yakni sebesar 50% dibandingkan dengan kelas kontrol dengan perolehan persentase tertinggi pada kategori cukup sebesar 44,4%. Data tersebut menunjukkan bahwa kelas esperimen menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari kelas kontrol.

Data yang telah didapatkan akan dianalisis menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil post-test terdistribusi secara normal atau tidak. Proses uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 melalui fitur *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Adapun hasil uji normalitas data *Post-test* secara rinci dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Post-test Hasil Belajar Siswa

Tests of Normality						
Kelas	*Kolmogorov-Smirnov*[a]			*Shapiro-Wilk*		
	Statistic	*df*	*Sig.*	*Statistic*	*df*	*Sig.*
Eksperimen	0,126	36	0,160	0,950	36	0,204
Kontrol	0,117	36	0,200*	0,970	36	0,420

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2024)

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji normalitas data *Post-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,160 untuk kelas eksperimen dan 0,200 untuk kelas kontrol. Hasil ini membuktikan data terdistribusi secara normal, karena nilai signifikasi yaitu > 0,05. Dengan data Hasil belajar siswa yang sudah terbukti terdistribusi normal.

Selanjutnya, homogenitas data diuji melalui analisis *Independent T-test* yang menghasilkan nilai F. sementara itu, untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak menggunakan *Independent Sample T-test* yang terdapat pada kolom tabel *T-test For Equality F Means* yang terdapat pada tabel kolom Sig. (2-tailed).

Tabel 5. Hasil Uji F dan Uji *Independent Sample T-test* Hasil Belajar Siswa

Independent Samples Test					
	Levene's Test for Equality of Variances		*t-test for Equality of Means*		
	F	*Sig.*	*t*	*df*	*Sig. (2-tailed)*

Tes Hasil Belajar Siswa	*Equal variances assumed*	0,845	0,361	-3,804	70	0,000
	Equal variances not assumed			-3,804	68,699	0,000

Sumber : Pengolahan Data (2024)

Hasil analisis menunjukkan bahwa uji homogenitas menggunakan uji F (*fisher*) menghasilkan nilai *Sig.* sebesar 0,361 yang mengindikasikan bahwa data yang didapatkan terdistribusi homogen dikarenakan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Sig*. (2-*tailed*) dengan nilai sebesar 0,000 dimana jika didasarkan pada pengambilan keputusan yang dihasilkan dibawah nilai signifikansi <0,05 maka H_0 ditolak sementara H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwasannya terdapat pengaruh signifikan pada penerapan media *Edukatif Crossword Puzzle Game* (CPG) terhadap hasil belajar geografi siswa SMA.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengolahan data *Post-test* menunjukkan adanya pengaruh dari penerapan media *Crossword Puzzle Game* terhadap kemampuan literasi siswa, dibuktikan dengan perolehan nilai pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dengan nilai rata-rata 82,17 dibandingkan dengan kelas kontrol dengan nilai 71,08. Hal ini didukung oleh penelitian oleh Zahwa & Syafi'i (2022) dan Prayoga dkk., (2024) bahwa kegiatan siswa dalam menyelesaikan media yang disiapkan dapat meningkatkan kualitas belajar karena adanya interaksi antar siswa dalam bertukar pikiran.

Hasil data *Post-test* menunjukkan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini disebabkan karena dalam pembelajaran kedua kelas memiliki perlakuan yang tidak sama. Namun, kedua sampel ini menggunakan metode dan model pembelajaran yang sama yakni model koperatif tipe *Student Team Achivement Devision* (STAD). Perbedaan utama dalam perlakuan yang berbeda antara kedua sampel terletak penerapan sintaks pembelajaran yang digunakan, khususnya pada sintaks ketiga. Pada kelas kontrol, tes dilakukan menggunakan LKPD cetak, dimana siswa bekerja dalam kelompok kecil dan mempresentasikan hasilnya. Namun, metode ini cenderung monoton, menyebabkan rendahnya antusiasme dan partisipasi siswa (Ardiyanti dkk., 2021). Banyak siswa tampak kurang termotivasi dan tidak menyelesaikan LKPD dengan tuntas, menunjukkan kejenuhan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rahayu (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan LKPD konvensional sering kali kurang menarik bagi siswa dan dapat menyebabkan rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu Riyanti dkk., (2024)juga berpendapat bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat menumbuhkan semangat dan aktif serta mendorong siswa untuk lebih antusias dalam memahami materi.

Sementara itu, pada kelas eksperimen, pengukuran dilakukan menggunakan media *Crossword Puzzle Game (CPG)* yang mengubah proses evaluasi menjadi pengalaman edukatif berbasis permainan (Putri, 2020). Siswa tetap bekerja dalam kelompok kecil dan diberikan teka-teki silang berisi pertanyaan sesuai materi yang dipelajari. Setelah batas waktu pengerjaan, mereka dapat mendiskusikan serta memperbaiki jawaban menggunakan media yang sama. Penerapan media *Crossword Puzzle Game* (CPG) ini terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, antusias dan aktif dalam menyelesaikan soal. Selain itu, suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa. Penelitian ini sesuai dengan pendapat Yelviana (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran CPG merupakan media pembelajaran yang dapat merangsang dan memancing siswa agar lebih aktif dalam belajar. Dengan begitu, penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong interaksi yang lebih intens dalam proses pembelajaran (Rahayu, 2020).

Berdasarkan hasil uji normalitas sebagai syarat perhitungan parametrik menggunakan fitur *kolmogrov-smirnov*, kelas eksperimen menghasilkan nilai *Sig*. sebesar 0,200 dan kelas kontrol 0,200 menunjukkan bahwa kedua sampel tersebut terdistribusi normal. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*) yaitu 0,000 yang didasarkan keputusan yang dihasilkan <0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) di terima dengan artian terdapat pengaruh signifikan terhadap penerapan media *Crossword Puzzle Game* (CPG) terhadap kemampuan literasi geografi. hal ini dibuktikan dari penelitian yang dilakukan oleh Yuliawati (2024), Rizki (2022), dan Sari & Yulisetiani (2024) bahwasannya penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain eksperimen, dua kelas dipilih sebagai sampel, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *Crossword Puzzle Game* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional dengan hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dari penggunaan media *Crossword Puzzle Game* terhadap peningkatkan kemampuan dan pemahaman literasi siswa.

Hasil belajar geografi menjadi tolak ukur dalam menilai pencapaian yang telah siswa selesaikan. Menurut data *Post-test* yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian, hasil menunjukkan hasil yang signifikan dengan penerapan media *Crossword Puzzle Game* terhadap hasil belajar siswa. Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata *Post- test* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 82 dibandingkan kelas kontrol sebesar 71,25. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa siswa yang belajar dengan media *Crossword Puzzle Game* memiliki pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningrat dkk (2023), Astutik dkk (2023)dan Riyanti dkk (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadikan siswa lebih fokus, semakin terdorong untuk mengikuti pembelajaran dan nyaman dalam belajar. Pernyataan tersebut diperkuat juga dari hasil data kategori hasil belajar yakni terdapat siswa yang mendapatkan kategori nilai rata-rata hasil belajar pada kategori yang sangat baik sebesar 16,7, kategori baik sebesar 50, kategori cukup sebesar 30,6, dan kategori kurang sebesar 2,8. Tingginya perolehan rata-rata nilai siswa dalam kategori baik dan sangat baik membuktikan bahwa media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari, namun juga meningkatkan daya tarik belajar yang kuat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar diukur berdasarkan tiga aspek dalam taksonomi bloom, yatu analisis (C4), Evaluasi (C5), dan Mencipta (C6). Pemilihan ranah level ini dilakukan untuk mengukur pencapaian siswa pada tingkat *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Berdasarkan penggunaan media *Crossword Puzzle Game* pada hasil belajar geografi siswa yang telah dilakukan bahwasannya terdapat beberapa indikator dengan kategori tinggi. Persentase tertinggi didapatkan oleh kelas eksperimen terdapat pada aspek analisis (C4) dengan perolehan skor 85,8. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan analisis siswa dalam mengidentifikasi, mengorganisasi serta menghubungkan informasi geografi lebih dominan dibandingkan dengan kemampuan evaluasi dan mencipta. Peningkatan ini disebabkan oleh sifat media *CPG* yang interaktif dan berbasis permainan, yang mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan aktif dalam pembelajaran geografi, sejalan dengan penelitian yang dilakukan Handayani (2022), Hardini (2019) dan Karuniawati dkk (2022)yang menyatakan penggunaan *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang.

Berdasarkan hasil uji normalitas data *Post-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,160 untuk kelas eksperimen dan 0,200 untuk kelas kontrol. Hasil ini membuktikan data terdistribusi secara normal. Pengujian hipotesis kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan dengan uji *Independent Sample T-Test*, menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-*tailed*) yang diperoleh adalah 0,000 yang

lebih kecil dari 0,05, maka dilandaskan pada keputusan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan media edukatif *crossword puzzle game* terhadap hasil belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Sari & Yulisetiani (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan metode tradisional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dipaparkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut.

a. Media pembelajaran *Crossword Puzzle Game* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi geografi siswa dengan perolehan nilai Sig. (2-*tailed*) yaitu sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05. Analisis indikator kemampuan literasi geografi menunjukkan perolehan nilai tertinggi pada kelas eksperimen dengan indikator Interaksi sebesar 86,4.
b. Media pembelajaran *Crossword Puzzle Game* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar geografi siswa dengan perolehan nilai Sig. (2-*tailed*) yaitu sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05. Analisis kemampuan belajar menunjukkan perolehan nilai tertinggi pada kelas eksperimen dengan aspek kognitif C4 (Analisis) sebesar 85,8.

REFERENSI

Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *2(1)*, 29–33.

Astutik, S., Banowati, E., Mujib, M. A., & Apriyanto, B. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Outdor Learning (COL) untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa SMA. Majalah Pembelajaran Geografi.*

Handayani, T. . (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Biosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gedangan. *Jurnal Ilmiah Nizamia*, *04*(3), 393–402.

Hardini, A. (2019). *Pengaruh penggunaan crossword puzzle pada pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar peserta didik*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.

Herdiwati. (2021). *Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Crossword Puzzle untuk Meningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Sosiologi. 6*(1), 101–107.

Karuniawati, S., Utomo, S., Setiadi, G., & Pratama, H. (2022). *The Influence of Puzzle Picture Assisted Guided Inquiry Learning Model on Learning Outcomes of Natural Sciences*. *1*, 37–43.

Khotimah, S. K., Prasetyo, K., & Prasetya. (2022). *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Literasi Geografi pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Perdagangan Antarwilayah dan Antarnegara*. *6*(3), 510–519.

Prayoga, E. B., Kurnianto, F. A., Susiati, A., Astutik, S., & Mujib, M. A. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media TikTok Terhadap Kemampuan Literasi Geografi Siswa SMA.*

Majalah Pembelajaran Geografi. *6(2)*, 262–269.

Putri, H. A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Dan Spelling Puzzle Tehadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Madrasah Aliyah Nurul Iman Kota Jambi*.

Rahayu. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang*. *06*, 198–203.

Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi, D. A. (2023). *Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*. *06*(01), 94–101.

Riyanti, N. S., Kurnianto, F. A., Apriyanto, B., Astutik, S., & Susiati, A. (2024). (2024). *Pengaruh Media Lumio By Smart Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA/MA. Majalah Pembelajaran Geografi*.

Rizki, B. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle terhadap Pemahaman Kosa Kata Biologi pada Materi Sistem Pernapasan Kelas XI MA Silahul Ulum (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).*

Sari, D., & Yulisetiani, S. (2024). Effectiveness Of Interactive Digital Crossword Media For Reading Skills Comprehension Of Historical Stories. Journal of Research Administration, 6(1). *Journal of Research Administration*, *6*, 1.

Wahyuningrat, L. P., Yushardi, Y., Nurdin, E. A., Astutik, S., & Mujib, M. A. (2023). *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius Digital (E-KOKAMI) Flashcard Quizlet Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA*. *6(1)*, 114–131.

Yelviana, N. L. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran SKI DI MA Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepara 2022/2023*. Institit Agama Islam Negeri Metro.

Yuliawati, D. (2024). *The Influence Of Using Crossword Puzzle Game On The Students Reading Comprehension Of The Tenth Grade Of MAN 1 Lampung Timur (Doctoral dissertation, Institit Agama Islam Negeri Metro).*

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, *19*(01), 61–78.