

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
CROSSWORDLABS PUZZLE PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
KELAS XI FASE F DI SMA NEGERI 9 PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di  
Departemen Pendidikan Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Negeri Padang*



**Oleh:**

**BUCI SHANIA**

**NIM: 20053072**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

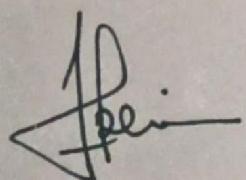
**2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CROSSWORDLABS PUZZLE PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI FASE F DI SMA NEGERI 9 PADANG"

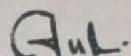
Nama : Buci Shania  
BP/NIM : 2020/20053072  
Keahlian : Administrasi perkantoran  
Departemen : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis  
Universitas : Universitas Negeri Padang

Disetujui oleh  
Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi



Dr. Frivatmi, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19820514 200604 2 001

Padang, Desemeber 2024  
Pembimbing



Sri Arita, S.Pd, M.Pd.E  
NIP. 19690102 200312 2 003

## HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi*

*Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis*

*Universitas Negeri Padang*

**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CROSSWORLDSLabs PUZZLE PADA MATA  
PELAJARAN EKONOMI KELAS XI FASE F DI SMA NEGERI 9 PADANG"**

Nama : Buci Shania  
BP/NIM : 2020/20053072  
Keahlian : Administraasi Perkantoran  
Departemen : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis  
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Desember 2024

**Tim Penguji**

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1	<b>Ketua</b>	: Sri Arita, S.Pd,M.Pd.E	<u>Qul</u>
2	<b>Anggota</b>	: Dr. Armiati, S.Pd,M.Pd	<u>Zhuo</u>
3	<b>Anggota</b>	: Efni Cerya, S.Pd,M.Pd.E	<u>Herry</u>

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Buci Shania  
Nim/ Tahun Masuk : 20053072 / 2020  
Tempat/Tanggal Lahir : Padang/ 10 Oktober 2001  
Departemen/Keahlian : Pendidikan Ekonomi/Administrasi Perkantoran  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis  
Nomor Handphone : 083182619254  
  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Crosswordlabs Puzzle*  
Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Fase F Di SMA Negeri 9 Padang

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Kepala Departemen.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, Desember 2024  
Yang menyatakan



(Buci Shania)  
NIM. 20053072

## **ABSTRAK**

**Buci Shania (20053072) : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Crosswordlabs Puzzle Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Fase F Di Sma Negeri 9 Padang**

**Pembimbing : Sri Arita, S.Pd, M.Pd.E**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan validitas media pembelajaran berbasis Crossword Labs Puzzle pada mata pelajaran ekonomi di kelas, 2) menghasilkan praktisan media pembelajaran yang praktis untuk digunakan berbasis Crossword Labs Puzzle pada mata pelajaran ekonomi, 3) mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis Crossword Labs Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang terdiri dari ahli materi, dan ahli media. Angket praktikalitas terdiri dari guru dan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, tingkat kevalidan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi memperoleh sebesar 95,7% dengan kategori sangat valid, 2) Ahli media memperoleh sebesar 91,4% dengan kategori sangat valid. Kedua, hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat praktis dengan skor sebesar 96,1% pada respon guru dan 95,4% pada respon peserta didik. Diketahui hasil penelitian efektivitas menunjukkan bahwa 1) uji normalitas sebesar  $\text{sig } 0,200 > 0,05$ , 2) uji homogenitas  $\text{sig } 0,863 > 0,05$ , 3) uji hipotesis  $\text{sig } 0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan kelas kontrol menggunakan LKPD dengan peserta didik kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis crosswordlabs puzzle.

**Kata kunci:** media pembelajaran, *crosswordlabs puzzle*,efektivitas,addie

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhannahu Wa Ta'ala atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan pada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Crosswordlabs Puzzle Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Fase F Di SMA Negeri 9 Padang”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, masukan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Sri Arita, S.Pd, M.Pd.E selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan masukan bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta tak lupa juga penulis sampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Perengki Susanto, SE,M.Sc, Ph. D selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Friyatmi S.Pd. M.Pd selaku Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Sri Arita, S.Pd, M.Pd. E selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta dorongan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Ibu selalu dilindungi dan dicintai oleh Allah SWT dimanapun Ibu berada.

4. Ibu Dr. Armiaty, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji 1 dan ibu Efni Cerya, S.Pd, M.Pd. E selaku dosen penguji 2.
5. Ibu Dr. Efni Cerya S.Pd, M.Pd. E sebagai Penasehat Akademik yang telah membimbing, mengarahkan, mengajarkan, dan menyempatkan waktu serta memberikan motivasi agar penulis dapat menjalani dan menyelesaikan perkuliahan program S1 dengan baik.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi, karyawan dan teknisi Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah banyak mencerahkan segenap pengetahuan dan ilmunya kepada penulis selama duduk di bangku perkuliahan.
7. Ibu Dra. Enny Sasmita, M.Pd selaku Kepala Sekolah, Ibu Dina Marlini, M.Pd, Ibu Surya Sofia, dan seluruh keluarga besar SMA Negeri 9 Padang Kota yang telah membantu peneliti dalam penulis dan kemudahan selama dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Teristimewa penulis ucapan terimakasih kepada kedua orang tua tersayang, tercinta, karena tanpa mama dan papa serta keluarga besar yang telah memberikan do'a, dorongan, dan pengorbanan baik secara moril maupun materil.
9. Untuk teman - teman alya, amah, fenti, dara, yaying, imani dan caca serta awin yang selalu ada dan sama – sama dengan penulis dari awal berjuang hingga saat ini, yang selalu memberikan dukungan, semangat dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
10. Teruntuk diri penulis Buci Shania. Terimakasih dari awal mulai skripsi mungkin selalu mengalami kegagalan seperti bolak-balik ganti judul, ada

permasalahan saat akan penelitian, ada permasalahan di ujung menuju gelar. Tetapi atas kerja keras, pantang menyerah, ketekunan, kegigihan dengan dukungan keluarga, sahabat, teman dan sekitar buci sendiri dapat menyelesaikan segala proses penggerjaan skripsi ini hingga mencapai gelar sarjana. Mungkin awalnya buci ada kepikiran untuk menyerah, dan ada kepikiran bundir karena tidak sanggup untuk menjalaninya. Namun, sekarang buci bisa lihat bahwa kamu dapat menyelesaikannya dengan baik. Di masa depan pasti akan mengalami permasalahan yang mungkin lebih berat dari ini. Tetapi untuk buci tetaplah semangat dan hadapi semua rintangan yang akan dihadapi. Jangan lupa untuk tetap rendah hati, tidak boleh sompong dan selalu ingat apapun yang dilakukan itu tidak boleh lupa untuk selalu berdo'a dimanapun dan kapanpun.

11. Teman – teman Departemen Pendidikan Ekonomi Angkatan 2020 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu bagi penulis khususnya dan teman – teman pada umumnya.

Padang, Desember 2024

Penulis

Buci Shania

NIM. 20053072

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1P
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI .....	12
A. Kajian Teori.....	12
1.Hasil Belajar.....	12
2. Media Pembelajaran.....	19
3. Pembelajaran Ekonomi di SMA .....	26
4. <i>CrosswordLabs Puzzle</i> .....	28
B. Penelitian yang Relevan .....	32
C. Kerangka Konseptual.....	35
BAB III METODE PENELITIAN .....	38
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Model Pengembangan .....	38

D. Prosedur Pengembangan.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data .....	40
F. Teknik Analisis Data .....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	52
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	52
B. Visi dan Misi Sekolah.....	53
C. Hasil Penelitian.....	54
D. Pembahasan .....	81
1. Validitas Media Pembelajaran .....	82
2. Praktikalitas Media Pembelajaran .....	83
3. Efektivitas Media Pembelajaran .....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	90
DAFTAR LAMPIRAN.....	93

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Hasil Belajar Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas XI Fase F SMAN 9 Padang Pada Mata Pelajaran Ekonomi .....	3
Tabel 2. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Crosswordlabs Puzzle	39
Tabel 3. Kategori Validitas .....	41
Tabel 4. Hasil Validitas Instrumen Penelitian .....	42
Tabel 5. Kriteria Validitas.....	42
Tabel 6. Kriteria Praktikalitas .....	43
Tabel 7. Kriteria Reliabilitas .....	44
Tabel 8.Kriteria Daya Pembeda Soal .....	45
Tabel 9. Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	45
Tabel 10.Kriteria Tingkat Kesukaran.....	46
Tabel 11. Klasifikasi Hasil Normalized Gain Hake.....	48
Tabel 12. Hasil Wawancara dengan Guru Ekonomi .....	55
Tabel 13. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik XI Fase F .....	57
Tabel 14. Capaian Kompetensi Pembelajaran Ekonomi Kelas XI Fase F .....	59
Tabel 15. Hasil Analisis Kurikulum .....	60
Tabel 16. Hasil Angket Analisis Karakteristik Peserta Didik .....	61
Tabel 17. Hasil Validasi Ahli Materi .....	68
Tabel 18. Saran Ahli Materi.....	70
Tabel 19. Tampilan Produk Sebelum dan Setelah Revisi Validasi Materi .....	70
Tabel 20. Data Penilaian Validasi Media Oleh Ahli Media.....	72
Tabel 21. Saran Ahli Media.....	74
Tabel 22.Tampilan Produk Sebelum dan Setelah Revisi Media.....	74
Tabel 23.Data Penilaian Praktikalitas Oleh Guru .....	77

Tabel 24. Data Penilaian Praktikalitas Oleh Peserta Didik.....	78
Tabel 25. Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik .....	78
Tabel 26. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar .....	79
Tabel 27. Hasil Uji Homogenitas Varians Data.....	80
Tabel 28. Hasil Analisis Uji Hipotesis.....	81

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.Kerangka Konseptual .....	37
Gambar 2. Tampilan Awal Media Pembelajaran.....	65
Gambar 3. Tampilan Menu Utama .....	65
Gambar 4. Tampilan Menu Utama .....	66
Gambar 5. Tampilan Capaian Kompetensi .....	66
Gambar 6. Tampilan Kegiatan Pembelajaran .....	66
Gambar 7.Tampilan Video Pembelajaran.....	67
Gambar 8.Tampilan Crosswordlabs Puzzle .....	67

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	94
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan .....	95
Lampiran 3 Surat Validator Instrumen .....	96
Lampiran 4. Storyboard .....	97
Lampiran 5. Modul Ajar Ekonomi.....	102
Lampiran 6 Media Pembelajaran Eksperimen .....	109
Lampiran 7 Media Pembelajaran Kontrol.....	110
Lampiran 8. Lembar Validasi Instrumen Penelitian .....	111
Lampiran 9. Instrumen Penelitian.....	142
Lampiran 10. Materi Ketenagakerjaan.....	161
Lampiran 11 Link Media Pembelajaran Berbasis Crosswordlabs Puzzle.....	175
Lampiran 12 Kisi-Kisi Pretest dan Posttest .....	176
Lampiran 13 Soal Pretest dan Posttest.....	181
Lampiran 14 Kunci Jawaban Pretest dan Posttest .....	193
Lampiran 15 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi .....	193
Lampiran 16 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.....	193
Lampiran 17 Kisi-kisi Angket Praktikalitas dan Peserta Didik .....	194
Lampiran 18 Hasil Validasi Materi.....	197
Lampiran 19 Hasil Validasi Media .....	203
Lampiran 20 Hasil Praktikalitas Guru .....	209
Lampiran 21 Hasil Uji Reliabilitas .....	213
Lampiran 22. Hasil Uji Validitas .....	214
Lampiran 23.Hasil Uji Daya Pembeda .....	241
Lampiran 24. Hasil Tingkat Kesukaran Soal .....	242
Lampiran 25. Hasil Analisis Butir Soal .....	243

Lampiran 26. Hasil Tabulasi Data Uji Praktikalitas Kelas Eksperimen .....	245
Lampiran 27. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ....	246
Lampiran 28. CP,TP,ATP .....	249
Lampiran 29 Dokumentasi Uji Coba .....	257
Lampiran 30 Wawancara Dengan Guru.....	257
Lampiran 31. Wawancara dengan Peserta Didik .....	258
Lampiran 32. Dokumentasi Pengisian Angket Karakteristik Peserta Didik .....	258
Lampiran 33.Dokumentasi Kelas Kontrol .....	259
Lampiran 34. Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	260
Lampiran 35. Pengujian Efektivitas.....	261

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih baik. Menurut pandangan Ki Hajar Dewantara, pendidikan bertujuan mendorong peserta didik untuk secara aktif meningkatkan kekuatan mental, disiplin, moral, dan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, keluarga, negara, dan bangsa (Ujud dkk., 2023). Oleh karena itu, baik kuantitas maupun kualitas pendidikan harus diawasi dengan baik.

Dalam institusi pendidikan, pembelajaran adalah suatu tugas yang harus dilakukan. Setiap kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam kelas dan tahapan tertentu serta diperlakukan berbeda-beda tergantung karakteristik dan kebutuhannya. Oleh karena itu, lembaga pendidikan khususnya pendidik harus mampu berperan sebagai fasilitator untuk menjamin terjadinya pembelajaran yang efektif dan efisien serta tercapainya tujuan pendidikan..

Proses pembelajaran meliputi penerapan kurikulum suatu lembaga untuk memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang ditentukan. Tujuan pendidikan pada hakikatnya adalah membimbing peserta didik untuk mengubah perilakunya secara intelektual, moral, dan dalam tatanan sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial (Hasan dkk., 2021).

Pembelajaran ekonomi merupakan pembelajaran kehidupan nyata bagi peserta didik. Saat mempelajari ilmu ekonomi, peserta didik perlu memahami konsep-konsep ekonomi yang digunakan untuk menganalisis dan memecahkan masalah (Triansyah dkk., 2023). Dalam proses pembelajaran, peserta didik diinstruksikan untuk melakukan kegiatan belajar. Pemahaman konsep yang baik akan memudahkan keberhasilan pembelajaran selaras dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Setiana (2016), kegiatan pembelajaran mempunyai pencapaian guna untuk peningkatan kemampuan peserta didik dalam belajar. Sejauh mana peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran dapat ditunjukkan oleh pencapaian peserta didik pada saat pembelajaran.

Menurut Slameto (2013), hasil belajar merupakan suatu yang diperoleh dari proses belajar. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari aspek jasmani (kesehatan dan cacat tubuh), aspek psikologis (intelektensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan kesiapan) dan aspek kelehan (kebosanan dan lesu). Sedangkan faktor eksternal meliputi aspek keluarga (ekonomi, cara orang tua mendidik anak, suasana rumah, latar belakang pendidikan), aspek sekolah (metode mengajar, kurikulum, komunikasi guru dengan peserta didik, media pembelajaran, dan faktor masyarakat (corak kehidupan tetangga, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat)). Dari pernyataan tersebut, media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan data sekunder yang peneliti dapatkan dari guru ekonomi kelas XI Fase F di SMA Negeri 9 Padang, dengan Kriteria Ketuntasan (KKM) 80 diperoleh hasil sebagai dibawah ini

**Tabel 1. Hasil Belajar Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas XI Fase F SMAN 9 Padang Pada Mata Pelajaran Ekonomi**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata Nilai Asesmen Sumatif	Jumlah					KK M
			Peserta Didik	Tuntas (%)	Peserta Didik	Tidak Tuntas (%)		
			36	76	14	39%	22	61%
XI F R5	30	75	13	43%	17	57%		
XI F R8	32	79	14	44%	18	56%		
XI F R10	32	77	13	41%	19	59%		
Jumlah	130	77	54	42%	76	58%		

Sumber: *Data olahan primer, 2024*

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa sebagian peserta didik masih belum mencapai batas ketuntasan dari hasil belajar yang diperoleh. Hal ini membuktikan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang memahami materi dalam mata pelajaran ekonomi. Oleh karena itu, guru perlu memberikan remedial untuk membantu peserta didik yang belum tuntas dalam memahami materi pelajaran ekonomi. Remedial dapat berupa tindakan khusus yang dilakukan oleh guru untuk membantu peserta didik yang belum tuntas dalam memahami materi pelajaran ekonomi. Remedial ini diberikan kepada peserta didik seperti guru memberikan tugas tambahan peserta didik yang belum tuntas untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran ekonomi.

Salah satu penyebab hasil belajar peserta didik yang belum mencapai ketuntasan adalah penggunaan media yang kurang menarik menjadi penyebab belum tercapainya hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik. Sehingga, guru perlu menciptakan media pembelajaran yang inovatif guna mendukung peserta didik dalam proses pemahaman materi lebih mendalam agar mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat sebagai menunjang proses belajar mengajar agar penyampaian informasi lebih jelas dan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh informasi yang diberikan oleh pendidik untuk lebih memperluas pengetahuannya.

Menurut Ichsan dkk., (2021) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan keinginan diri siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat membawa dampak terhadap siswa yang dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dengan cara penyampaian materi dengan baik.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru untuk dapat membangkitkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton di sekolah adalah dengan membuat media pembelajaran yang interaktif. Dalam penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi yang dilengkapi berbagai fitur mendukung peserta didik dalam memahami materi dengan

cara yang lebih menyenangkan. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif, sehingga waktu pembelajaran lebih efisien, dan aktivitas di kelas dapat berjalan dengan baik (Syahroni, 2020).

Menurut (Pagarra, 2022) untuk menghindari pemilihan media pembelajaran yang tidak sesuai, maka perlu ditetapkan kriteria pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum meliputi kesesuaian tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik media pembelajaran, waktu, biaya, ketersediaan media, konteks penggunaan media, dan kualitas teknis media.

Berdasarkan observasi untuk menganalisis kebutuhan peserta didik didapatkan hasil belajar yang masih belum memenuhi kriteria. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini juga dapat digunakan untuk belajar secara mandiri melalui *smartphone* peserta didik masing-masing tanpa terbatasnya ruang dan waktu.

Terlebih lagi kesulitan belajar yang dialami peserta didik salah satunya kurangnya media pembelajaran dan materi yang rumit. Selain itu, guru di SMAN 9 Padang mencoba berbagai media pembelajaran, namun karena keterbatasan kemampuan guru yang hanya bisa membuat media berupa *power point*. Media *power point* ini merupakan media yang sangat mudah digunakan sebagai kegiatan pembelajaran.

Dari media yang digunakan guru terlihat jelas bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran lain yang menarik dan bermanfaat

untuk menunjang pemahamannya terhadap pembelajaran ekonomi. Keberagaman media yang digunakan untuk pembelajaran masih kurang, dan semangat belajar peserta didik yang rendah. Hal ini disebabkan belum maksimalnya hasil belajar yang dicapai karena adanya kondisi yang dapat mempengaruhi pembelajaran.

Media pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan penyampaian pesan. Media merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran dari sumber pelajaran ke peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar dengan sedemikian rupa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Jalinus dan Ambyar 2016). Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang memadukan bahan pembelajaran dan alat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta menjamin bahwa siswa tidak akan bosan di kelas (Hasan, 2020).

Untuk menciptakan media yang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan peserta didik, guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang berbeda-beda karena zaman sekarang sudah sangat canggih. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi sebagai alat pengajaran yang turut mempengaruhi suasana, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Selain itu, saat membuat media, guru perlu menyesuaikannya dengan kebutuhan dan kesesuaian peserta didik.

Hal ini menjadi masalah karena waktu yang sangat terbatas untuk mempelajari materi. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media pembelajaran *Crossword Labs Puzzle* sebagai proses belajar mengajar.

Media pembelajaran *Crossword Labs Puzzle* dapat membantu peserta didik melatih memori, mengembangkan keterampilan analitis dan klasifikasi serta meningkatkan kreativitas. *Crossword Labs* merupakan salah satu jenis permainan yang dapat digunakan sebagai salah satu cara yang efektif dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses belajar untuk secara aktif bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui media *Crossword Labs Puzzle*.

Berdasarkan berbagai karakteristik peserta didik di SMAN 9 Padang diperbolehkan menggunakan *smartphone* selama proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran *crosswordlabs puzzle* ini, guru dapat meningkatkan metode pengajaran yang digunakan untuk mendorong peningkatan peserta didik dalam memahami pembelajaran ekonomi.

Untuk mencapai hal tersebut, guru dapat memberikan media pembelajaran secara inovatif, kreatif dan efektif sehingga peserta didik dapat menikmati pembelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik dan menjadi peserta didik yang lebih aktif,

lebih senang dengan media yang menarik tanpa memerlukan media yang mahal.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Crossword Labs Puzzle* pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 9 Padang”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah berikut ditemukan:

- a. Rendah hasil belajar ujian tengah semester yang diperoleh oleh peserta didik.
- b. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang variasi sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik.
- c. Banyaknya materi terbatas oleh alokasi waktu, sarana dan prasarana media yang terbatas penggunaannya.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, agar penelitian lebih terarah serta lebih efektif dan efisien, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *CrosswordLabs Puzzle* untuk peserta didik kelas XI di SMAN 9 Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat validitas media pembelajaran berbasis *Crossword Labs Puzzle* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI Fase F SMAN 9 Padang?
2. Bagaimanakah tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis *Crossword Labs Puzzle* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI Fase F SMAN 9 Padang?
3. Bagaimanakah tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis *Crossword Labs Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI Fase F SMAN 9 Padang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Crossword Labs Puzzle* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI Fase F SMA 9 Padang yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang untuk digunakan berbasis *Crossword Labs Puzzle* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI Fase F SMA 9 Padang yang praktis.
3. Untuk menciptakan media pembelajaran berbasis *Crossword Labs Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI Fase F SMAN 9 Padang yang efektif.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Crossword Labs Puzzle* antara lain:

## 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dan ilmiah serta pembaharuan pada pengembangan media pembelajaran, terutama media pembelajaran *Crossword Labs Puzzle*

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Peneliti sebagai mahasiswa calon pengajar bisa menambah pengetahuan atau wawasan tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran supaya suatu ketika nanti saat menjadi pengajar bisa mengklasifikasikan jenis media serta menentukan media pembelajaran yang tepat sekaligus memanfaatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Harapan peneliti dengan adanya penelitian ini yang dapat menggambarkan perihal cara kerja pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memperkaya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, menambah referensi baru dalam pengembangan teknologi pendidikan.

### c. Bagi Siswa

- 1) Menjadi pengalaman baru dalam pembelajaran ekonomi yang dapat meningkatkan minat dan keinginan peserta didik untuk belajar.

- 2) Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Manfaat yang diperoleh oleh sekolah sebagai bahan kajian dan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *crosswordlabs puzzle* yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan.
2. Media pembelajaran berbasis *crosswordlabs puzzle* yang dihasilkan memiliki tingkat praktikalitas menurut guru dan peserta didik yang praktis.
3. Media pembelajaran berbasis *crosswordlabs puzzle* yang dihasilkan efektivitas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Efektivitas yang diamati pada pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran berbasis *crosswordlabs puzzle* dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *crosswordlabs puzzle*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Guru dapat menjadikan media pembelajaran berbasis *crosswordlabs puzzle* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk

- meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ekonomi kelas XI Fase F di SMAN 9 Padang.
2. Bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *crosswordlabs puzzle* pada pembelajaran ekonomi dengan lebih inovatif dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 7(1), 111–117. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>
- Annisa, A. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Mts Darul Huda Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Arsyad, A. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Arikunto, S. (2015). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arimadona, S., & Silvina, R. (2019). Pengembangan modul pembelajaran zat adiktif dan psikotropika berbasis scientific approach dengan crossword puzzle. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 63. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.661>
- Bahtiar, A., & Sulistyowati, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7(3).
- Barokah, R. A., Lutfi, L., & Rahmatunnisa, S. (2023). Pengembangan Media Digital Crossword Puzzle pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3365–3375.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. London: Springer.
- Daryanto. (2012). Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fikri, H., & Madona, A. (2018). Pengembangan MediaPembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.Samudra Biru
- Ghaisani, N. R. T., & Setyasto, N. (2023). Development of Liveworksheets-Based Electronic Student Worksheets (E-LKPD) to Improve Science Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(8), 6147–6156. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i8.4571>
- Ha Le, V. H., & Prabjandee, D. (2023). A Review of the Website Liveworksheets.com. *Call-Ej*, 24(1), 269–279.
- Hasan, A. (2020). Media Pembelajaran: Konsep dan Implementasi. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Media Pembelajaran* (hal. 29–31). Tahta Media Group.
- Hidayati, N., & Rezania, V. (2023). Pengembangan Game Edukasi East Java Culture Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*,

- 14(3), 301-312.
- Hidayat, W., & Aripin, U. (2023). How To Develop an E-Lkpd With a Scientific Approach To Achieving Students' Mathematical Communication Abilities? *Infinity Journal*, 12(1), 85–100. <https://doi.org/10.22460/infinity.v12i1.p85-100>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian ke-III (snhrp-III 2021)*, 183–188.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Jalinus, N & Ambyar. (2016). Media & Sumber Belajar. Jakarta: Kencana
- Kadek, N., Mas, E., Rati, N. W., Putu, L., & Lestari, S. (2023). Dampak Model Problem Based Learning Berbantuan Liveworksheet Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD, 7(2), 285–294.
- Kurniati, A., Rahmi, D., & Yuniati, S. (2022). Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1461–1474. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1346>
- Kusuma, Y. R., Cahyani, A. P., Aprilianto, E., & Prazidno, B. (2014). Prosiding Seminar Nasional Prosiding Seminar Nasional Prosiding Seminar Nasional. *Jurnal Peternakan*, 5–6.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Maskanah, S. N., Nugrawiyati, J., Qomariyah, L., Naf'i'i, W., Dahlina, D., & Ibrahim, F. M. A. (2023). Development Of Educational Crossword Puzzle Games In Arabic Vocabulary Learning For Madrasah Aliyah Students. *Jurnal Al-Maqayis*, 10(1), 22–35. <https://doi.org/10.18592/jams.v10i1.5999>
- Mu'arofah, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Android Pada Materi Organ Pernapasan Makhluk Hidup. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 8. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.12672>
- Muhidin, S. A., & Abdurrahman, M. (2011). Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., & Mutmainah, S. (2023). Karakteristik Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1–12. <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index>.
- Oktavia, S. H., & Has, Z. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Croosword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru. *PEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 5(1), 43–57. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/1183>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media Pembelajaran.
- Putri, R. T., & Rambe, R. N. (2023). Implementation of Crossword Puzzle Learning Media in Indonesian Language Learning at Islamic Elementary School. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 5(2), 759–769. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i2.3345>

- Purwanto, M. Ngalim (2012). *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rahayu, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(4), 198–203. ejournal.unesa.ac.id
- Rasagama, I. G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)*, 8(2), 91. <https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101>
- Sahara, R., & Sofya, R. (2020). Pengaruh Penerapan Model Flipped Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ecogen*, 3(3), 419. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v3i3.9918>
- Setiana, N. (2016). Pengaruh Implementasi Pendekatan Tematik Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v3i1.2800>
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, S. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tanjungsari. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(4), 623-627.
- Suryani, & Hendryadi. (2018). Metode Riset Kuantitatif. Jakarta: Kencana.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Syahroni, M. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Triansyah, F. A., Suwatno, S., & Supardi, E. (2023). Fokus Penelitian Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi: Bibliometrik Analisis 2019-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 130–139. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.226>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Ummi Nafi'ah, Afdhal Fikri Mirma, & Zera Ilhami. (2021). Penerapan, Kelebihan, dan Kelemahan Teka-teki Silang sebagai Instrumen Penilaian Formatif

- Kemampuan Pasif-Reseptif Kosakata Bahasa Arab Siswa/The Application, Strengths, and Weaknesses of Crossword Puzzles as a Formative Assessment Instrument for Students. *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(2), 301–317. <https://doi.org/10.14421/almahara.2021.072-08>
- Utami, N. K. A. A., & Suniasih, N. W. (2023). Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Mind Mapping Materi Sistem Pencernaan IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 47–56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58677>
- Utomo Dananjaya. (2023). Media Pembelajaran Aktif. Bandung: Nuansa Cendekia
- Widiansyah, A. (2017). Peran ekonomi dalam pendidikan dan pendidikan dalam pembangunan ekonomi. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 17(2), 207-215.
- Wina Sanjaya. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran. Kencana Prenada MediaGroup.
- Yanti, D. N., Amelia, S., Rezeki, S., & Dahlia, A. (2023). Pengembangan Soal Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Berbasis Wordwall untuk Peserta Didik Fase E. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 9(1), 119–130. Diambil dari <https://dx.doi.org/10.24853/fbc.9.1.119-130>
- Yaumi, M. (2018). Media dan teknologi pembelajaran. Prenada Media.

#### **DAFTAR LAMPIRAN**