



PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM BERBASIS MEDIA TEKA-TEKI SILANG INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD

Annabillah Vanoni¹, Fakhrrur Rozy², Arif Nur Hidayat³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pengetahuan
Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

e-mail: nabellaahh067@gmail.com, fakhrurrozy.pgds@unusida.ac.id, arifnur556@gmail.com

Diterima: 13/07/2026; Direvisi: 21/08/2026; Diterbitkan: 31/08/2026

ABSTRAK

Hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar masih belum optimal karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam memahami materi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung menghafal materi tanpa memahami dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar melalui proses yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran mendalam berbasis media teka-teki silang interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen desain *one-group pretest-posttest*, melibatkan seluruh siswa kelas V SDN Karang Tanjung Candi Sidoarjo yang berjumlah 29 siswa sebagai sampel jenuh. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media teka-teki silang interaktif, kemudian dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 61 pada *pretest* menjadi 71 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga hipotesis penelitian dinyatakan diterima. Dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran mendalam berbasis media teka-teki silang interaktif efektif meningkatkan hasil belajar sekaligus keterlibatan, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: *hasil belajar, media teka-teki silang interaktif, pembelajaran mendalam, Pendidikan Pancasila*

ABSTRACT

Students' learning outcomes in Pancasila Education at the elementary school level are still not optimal because learning tends to be teacher-centered and does not actively involve students in understanding the learning material. This condition causes students to tend to memorize the material without understanding and connecting it with everyday life. Therefore, learning is needed to improve learning outcomes through an active, meaningful, and enjoyable learning process. This study aimed to determine the effect of a deep learning approach based on interactive crossword puzzle media on the learning outcomes of Pancasila Education among fifth-grade elementary school students. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a one-group pretest-posttest design, involving all 29 fifth-grade students at SDN Karang Tanjung Candi Sidoarjo as a saturated sample. Data were collected



through a multiple-choice learning outcome test administered before (pretest) and after (posttest) the implementation of the deep learning approach assisted by interactive crossword puzzle media, then analyzed using validity, reliability, normality, and hypothesis tests. The results showed an increase in students' average scores from 61 on the pretest to 71 on the posttest. The hypothesis test results confirmed a significant difference in learning outcomes before and after treatment, so the research hypothesis was accepted. It can be concluded that the deep learning approach based on interactive crossword puzzle media is effective in improving learning outcomes as well as students' engagement, motivation, and critical thinking skills in fifth-grade Pancasila Education learning.

Keywords: *crossword puzzle media, deep learning, learning outcomes, Pancasila education*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar karena berperan dalam membentuk karakter, sikap sosial, serta pemahaman siswa terhadap nilai dan norma dalam kehidupan bermasyarakat (Suyadi, 2020). Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan tidak hanya mengetahui nilai-nilai Pancasila, norma, hak, dan kewajiban, tetapi juga mampu memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Amalia dkk., 2025). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya ditunjukkan oleh kemampuan siswa mengingat materi, tetapi juga tercermin dari hasil belajar yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Namun, hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menjadi salah satu permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru, didominasi metode ceramah, serta penggunaan buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Tarlochan, 2025). Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan siswa lebih banyak menghafal materi daripada memahami makna dan penerapannya, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan pencapaian hasil belajar. Padahal, siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, aktif, dan kontekstual agar konsep yang dipelajari dapat dipahami secara bermakna (Komalasari, 2019).

Permasalahan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna tidak hanya menempatkan siswa sebagai penerima informasi, tetapi mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir, mengeksplorasi, merefleksikan, dan membangun pemahaman secara aktif diperlukan agar proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi secara hafalan. Salah satu pendekatan yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah pembelajaran mendalam (*deep learning*), yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara lebih mendalam melalui proses berpikir kritis, refleksi, eksplorasi, dan keterlibatan aktif siswa (Baharuddin, 2025). Pendekatan ini mencakup tiga komponen utama, yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*, yang diarahkan untuk menciptakan proses belajar yang bermakna, sadar, dan menyenangkan (Fitriani dkk., 2025). Penerapan pendekatan tersebut diharapkan dapat membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih mendalam sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.



Untuk mendukung penerapan pembelajaran mendalam, diperlukan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah teka-teki silang interaktif. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas menjawab pertanyaan, menemukan keterkaitan antarkonsep, dan menyelesaikan tantangan secara aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Khasanah dkk., 2024). Selain itu, teka-teki silang interaktif dapat membantu siswa menghubungkan materi dengan pengalaman belajar secara langsung sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih kuat (Meiriyanti dkk., 2022). Penggunaan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong terjadinya konstruksi pengetahuan secara aktif (Rohmani dkk., 2024; Ekowati dkk., 2024). Dengan demikian, penggunaan teka-teki silang interaktif dalam pembelajaran mendalam diduga dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dan didukung media interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, baik dalam aspek pemahaman konsep maupun motivasi belajar (Nurseto, 2021; Afani dkk., 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam membantu siswa memahami materi. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam dengan media teka-teki silang interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih relatif terbatas (Kubro dkk., 2025). Padahal, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak cukup hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan secara teoritis, tetapi perlu memberikan pengalaman kepada siswa untuk memahami, memaknai, dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (*Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan: Panduan Kuliah di Perguruan Tinggi*, 2019). Kondisi tersebut menunjukkan adanya celah penelitian dalam penerapan integrasi pembelajaran mendalam dan media teka-teki silang interaktif, khususnya dalam kaitannya dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan dan celah penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengaruh penerapan pendekatan pembelajaran mendalam berbasis media teka-teki silang interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V sekolah dasar pada materi Norma dalam Kehidupanku. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan pendekatan pembelajaran mendalam berbasis media teka-teki silang interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi pendekatan pembelajaran mendalam dengan media teka-teki silang interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Norma dalam Kehidupanku. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada pemahaman mendalam serta memberikan manfaat praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN





Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperimen *pre-experiment*, melalui desain *one-group pretest-posttest design*, yaitu desain penelitian yang menggunakan satu kelompok subjek yang diberi tes awal (*pretetst*), perlakuan, dan tes akhir (*posttest*) (Sugiyono, 2016). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Karang Tanjung, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, pada semester berjalan tahun ajaran 2025/2026, dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V di sekolah tersebut yang berjumlah 29 siswa. Seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian melalui teknik *sampling jenuh*. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran mendalam berbasis media teka-teki silang interaktif, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD.

Perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kesesuaiannya. Validasi dilakukan terhadap media teka-teki silang interaktif, modul ajar, bahan ajar, LKPD, serta instrumen tes *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian. Kegiatan validasi ini dilakukan pada tanggal 7 Juni 2026 yang bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh perangkat telah memenuhi aspek materi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli, media teka-teki silang interaktif memperoleh kategori valid dengan mengikuti sesuai arahan serta melakukan beberapa revisi, berdasarkan hasil validator sampai menyatakan layak untuk digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD, materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan, serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes tulis berupa soal pilihan ganda yang mengukur empat indikator hasil belajar pada materi norma dalam kehidupanku, dengan total 20 butir soal. Tes *pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan tes *posttest* diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran mendalam berbantuan media teka-teki silang interaktif. Kedua instrumen disusun dengan indikator dan tingkat kesulitan yang sama agar hasil kemampuan awal dan akhir siswa dapat dibandingkan secara objektif.

Data yang terkumpul dianalisis melalui beberapa tahap uji statistik. Uji validitas instrumen menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* (Syafrida, 2022), sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan kriteria instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai $r_{11} > 0,60$ (Sugiyono, 2019). Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang diperkuat dengan analisis grafik *normal P-Plot*, dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ (Rasiman dkk, 2026). Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t (*paired sample t-test*) karena membandingkan hasil belajar siswa pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan (Kaporina dkk., 2023). Hipotesis penelitian dinyatakan diterima (H_1) apabila nilai signifikansi $< 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan pendekatan pembelajaran mendalam berbasis media teka-teki silang interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil



Penelitian dilaksanakan di SDN Karangtanjung, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, dengan melibatkan 25 siswa kelas V tahun ajaran 2025/2026 sebagai subjek penelitian. Sebelum instrumen digunakan, media teka-teki silang interaktif beserta perangkat pembelajaran (modul ajar, bahan ajar, dan LKPD) divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dan dinyatakan layak digunakan setelah melalui beberapa revisi. Uji coba instrumen berupa 20 butir soal pilihan ganda kemudian dilakukan terhadap 31 responden menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Hasilnya, 15 butir soal dinyatakan valid (nomor 1, 2, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19) sedangkan 5 butir (nomor 3, 6, 7, 14, 20) dinyatakan tidak valid karena nilai r hitung lebih kecil dari r tabel (0,344), sehingga hanya 15 butir soal valid yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai 0,810, lebih besar dari batas minimum 0,70, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Uji normalitas *Shapiro-Wilk* terhadap data *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,005 dan 0,034 (Tabel 1), keduanya lebih kecil dari 0,05 sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,874	25	0,005
Posttest	0,912	25	0,034

Berdasarkan Tabel 1 Secara deskriptif, nilai rata-rata siswa meningkat dari 60,52 pada *pretest* menjadi 70,92 pada *posttest*. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai, meskipun beberapa siswa mengalami penurunan yang diduga dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa kegiatan sekolah yang bertepatan dengan pelaksanaan *posttest*. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan 16 siswa mengalami peningkatan nilai (*positive ranks*), 7 siswa mengalami penurunan (*negative ranks*), dan 2 siswa tidak mengalami perubahan (*ties*), dengan nilai Z sebesar -2,568 dan *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,010. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan pendekatan pembelajaran mendalam berbasis media teka-teki silang interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD.

Tabel 2. Hasil Rank Wilcoxon

		Ranks		
		<i>N</i>	<i>Mean Rank</i>	<i>Sum of Ranks</i>
<i>posttest - pretest</i>	<i>Negative Ranks</i>	7 ^a	7.71	54.00
	<i>Positive Ranks</i>	16 ^b	13.88	222.00
	<i>Ties</i>	2 ^c		
	Total	25		

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan bahwa terdapat 7 siswa yang mengalami penurunan hasil belajar (*negative ranks*) dengan nilai *mean rank* sebesar 7,71 dan *sum of ranks* sebesar 54,00. Selanjutnya, terdapat 16 siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar (*positive ranks*) dengan nilai *mean rank* sebesar 13,88 dan *sum of ranks* sebesar 222,00. Sementara itu, terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai sama antara



pretest dan posttest (*ties*). Dengan demikian, dari total 25 siswa, jumlah siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar lebih banyak dibandingkan siswa yang mengalami penurunan maupun yang memperoleh hasil tetap. Secara deskriptif, hasil tersebut menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Pembahasan

Hasil belajar yang meningkat ini mengindikasikan keberhasilan konsep *deep learning*, di mana siswa didorong untuk memahami materi secara bermakna, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata (Fullan dkk., 2018). Pendekatan yang mencakup dimensi bermakna, sadar, dan menyenangkan ini (Kemdikdasmen, 2025) terlihat dari sikap aktif siswa dalam berdiskusi, mengamati, dan merefleksikan materi norma ke pengalaman harian mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri (Saputra dkk., 2025), sekaligus mendukung temuan Kamarudin dkk. (2021) mengenai efektivitas *deep learning* dalam meningkatkan motivasi dan berpikir kritis siswa SD.

Di samping penggunaan pendekatan pembelajaran, kenaikan hasil belajar siswa turut didorong oleh pemanfaatan media teka-teki silang interaktif yang efektif dan menarik (Hamid, 2025; Tafonao, 2018). Melalui pengisian teka-teki silang, siswa dilatih untuk mengingat, memahami, serta mengaitkan berbagai konsep, yang secara bertahap mengasah daya ingat dan keterampilan berpikir kritis mereka. Temuan ini menguatkan studi Navisa dkk. (2025) mengenai efektivitas teka-teki silang dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta penelitian Anam dkk. (2023) yang membuktikan bahwa penggabungan model pembelajaran dengan media ini mampu mendongkrak hasil belajar. Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga sejalan dengan Qurrotaini dkk. (2024) yang menyoroti dampak positif teka-teki silang digital terhadap capaian belajar siswa SD, mengingat format digital menyajikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa era modern (Setyorini dkk., 2024).

Dengan demikian, penggunaan media teka-teki silang interaktif bukan tanpa kendala siswa yang belum terbiasa membutuhkan waktu lebih lama dan menghadapi tingkat kesulitan yang beragam. Masalah ini diantisipasi dengan menyesuaikan jumlah soal berdasarkan alokasi waktu dan profil kemampuan siswa. Hasil penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dan media teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian (Yusnia dkk, 2024) menunjukkan bahwa media interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian Swastika dkk. dan Pratiwi menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki silang maupun teka-teki silang interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 60,52 pada pretest menjadi 70,92 pada posttest serta hasil uji Wilcoxon dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,010 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitas media teka-teki silang dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian media teka-teki silang interaktif dengan pendekatan pembelajaran mendalam pada materi Norma dalam Kehidupanku, sehingga pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami konsep, tetapi juga menghubungkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari secara lebih bermakna. Hasil studi ini menegaskan teori bahwa hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan siswa pasca-proses pembelajaran



(Triantono dkk., 2021) yang ditandai oleh transformasi pengetahuan, sikap, serta keterampilan (Susanto, 2021). Oleh karena itu, kenaikan skor *posttest* membuktikan bahwa kombinasi *deep learning* berbasis teka-teki silang interaktif efektif dalam mendongkrak hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *deep learning* berbasis media teka-teki silang interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD. Dengan demikian, penerapan pendekatan *deep learning* berbasis media teka-teki silang interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa pada materi yang diajarkan.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat mempertimbangkan penggunaan pendekatan *deep learning* yang dipadukan dengan media teka-teki silang interaktif sebagai alternatif pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, jenjang kelas yang berbeda, serta materi pembelajaran yang lebih beragam agar diperoleh hasil yang lebih luas mengenai penerapan pendekatan *deep learning* berbasis media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afani dkk. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4.
- Amalia dkk. (2025). Mengenal konsep pembelajaran abad 21 dan peran guru dalam pembelajaran abad 21. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(4), 233–250. <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i4.1377>
- Anam dkk. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran *numbered head together* berbantuan media game teka teki silang siswa kelas IV sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.8699>
- Baharuddin. (2025). Pendekatan *deep learning* dari segi perspektif teori belajar: Analisis kognitif, humanistik, dan konstruktivistik. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(3), 33–43. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i3.6054>
- Ekowati dkk. (2024). *Manajemen pendidikan* (Vol. 2).
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis literatur: Pendekatan pembelajaran *deep learning* dalam pendidikan. *JINU: Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(3), 50–57. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- Fullan dkk. (2018). *Deep learning: Engage the world, change the world*.
- Hamid. (2025). Pengembangan media pembelajaran menulis huruf dengan aplikasi "Bisa Tulis" berbasis Android untuk siswa autisme kelas III di SLB Negeri 2 Makassar. *Library UNM*, 229–244.
- Kamarudin dkk. (2021). Pendekatan pembelajaran mendalam terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532.
- Kaporina, A., Hernanda, Y., & Nurlaily, D. (2023). *Sign test, Wilcoxon test, dan paired sample t-test*. *SEMIOTIKA: Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Matematika*, 2(1), 94–102.



- Kemdikdasmen. (2025). *Pembelajaran mendalam garis besar: Implementasi pembelajaran mendalam dalam rangka mewujudkan pendidikan bermutu untuk semua*. <https://www.youtube.com/watch?v=sL9jFWXnfAs>
- Khasanah, U., Markhamah, M., & Rahmawati, L. E. (2024). Evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan teka-teki silang pada media Wordwall. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 147–160. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v6i2.13215>
- Komalasari. (2019). Pembelajaran kontekstual: Konsep dan aplikasi. *Chemical Reviews*, 8(5), 55.
- Kubro dkk. (2025). Strategi pembelajaran (PjBL) aktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 223–235. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3639>
- Meiriyanti, I. (2022). Teka-teki silang untuk peningkatan kosakata siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 15(1), 25. <https://doi.org/10.24114/jtp.v15i1.33053>
- Navisa dkk. (2025). Pemanfaatan aplikasi game teka-teki silang sebagai media pembelajaran untuk peningkatan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(4), 287–297. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i4.2596>
- Nurseto, T. (2021). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 22. <https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf>
- Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan: Panduan Kuliah di Perguruan Tinggi*. (2019). Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=Gq_xDwAAQBAJ
- Qurrotaini dkk. (2024). Pengaruh media pembelajaran teka-teki silang (TTS) daring terhadap hasil asesmen kompetensi minimum (AKM) literasi siswa di sekolah dasar. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 662–680. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n2.p662-680>
- Rohmani, A. H., Kinanti, M. P., Naja, S., Diajeng, S. P., & Trianingtyas, P. (2024). *Media dan teknologi pembelajaran*.
- Rasiman dkk, 2026. (2026). Pengaruh Profitabilitas dan Kepemilikan Institusional terhadap Tax Avoidance dengan Komisaris Independen sebagai Variabel Moderasi. *Sammajiva: Jurnal Penelitian Bisnis Dan Manajemen*, 4(2), 210–218. <https://doi.org/10.47861/sammajiva.v4i2.2304>
- Saputra dkk. (2025). Integrasi pendekatan teori belajar konstruktivisme melalui model *project-based learning* pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 469–475. <http://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj/article/view/1215>
- Setyorini dkk. (2024). Penerapan game "teka-teki silang" pada media Wordwall dalam pembelajaran cerita fiksi kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 40012–40018.
- Sudirman dkk. (2024). Penerapan media teka-teki silang (TTS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD pada pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 18989–18997.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (cetakan ke-2). Alfabeta.
- Susanto, A. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.



- Suyadi. (2020). *Strategi pembelajaran pendidikan karakter*. PT Remaja Rosdakarya.
- Syafrida. (2022). *Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian*. Universitas Medan Area.
- Tafonao. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarlochan, F. (2025). Teaching for quality learning. Dalam *Outcome-Based Education for Engineering Educators* (pp. 23–43). <https://doi.org/10.1201/9781003486053-3>
- Triantono dkk. (2021). Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(01), 15–18.
- Yusnia dkk. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Journal on Education*, 07(01), 7692–7698. <https://doi.org/10.31004/jptam>