



## IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN DIGITAL *LEARNING* BERBANTU *CROSSWORD PUZZLE* PADA MATERI IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN MINAT SISWA

Anisahtul Karomah <sup>1\*</sup>, Saparudin Saroni<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu

\*Corresponden Author : [saparudin@umb.ac.id](mailto:saparudin@umb.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat hasil peningkatan belajar dan minat siswa dengan implementasi media pembelajaran digital learning berbantu crossword puzzle di SMP 15 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Dengan rancangan penelitian randomized control-group pretest-posttest design. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu eksperimen (VIII B) dan kelas control (VIII C). Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh rata-rata minat untuk kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata 91,78 dan rata-rata minat untuk kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata 73,79 Sedangkan hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata sebesar 79,8035 dan hasil belajar siswa untuk kelas kontrol mempunyai rata-rata sebesar 15,9607. Jadi dapat disimpulkan  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak karena dalam penerapan metode pembelajaran digital learning berbantu crossword puzzle di SMP 15 Kota Bengkulu pada kelas eksperimen secara signifikan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa dari pada proses pembelajaran secara konvensional.

**Kata Kunci:** *Crossword Puzzle*, Minat, Hasil Belajar

### PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan berkualitas apabila pendidikan tersebut dilakukan secara efektif dan hasil belajar yang meningkat, menurut (Hurlock dalam Saputra 2021), salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa yaitu minat, hasil belajar meningkat dapat dipengaruhi dari rasa ketertarikan dan kesenangan pada suatu materi pembelajaran apabila keduanya sudah ada dalam diri siswa maka minat belajar siswa sudah tumbuh dari dalam dirinya. Menurut (Yanuar et al. 2023) jika siswa tidak tertarik pada mata pelajaran yang mereka pelajari, mereka tidak akan berusaha keras untuk belajar dan unggul di bidang tersebut. Begitu juga sebaliknya, apabila siswa tertarik pada suatu mata pelajaran, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dan kemungkinan akan mencapai hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi serta pengalaman selama mengikuti kegiatan PLP II yang dilakukan oleh peneliti, Kegiatan proses belajar mengajar masih

kurang aktif dan terkesan monoton, sehingga tidak terciptanya rasa ketertarikan dan perasaan senang siswa pada materi pembelajaran khususnya pada materi IPA. Hal itu menyebabkan hasil belajar dan minat siswa terhadap mata pelajaran IPA kurang.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA yaitu dengan memilih metode pembelajaran digital game berbantu crossword puzzle, dalam hal ini media digital learning yang di pautkan dengan game bereduksi dapat diharapkan menciptakan perasaan senang bagi para siswa/i terhadap mata pelajaran IPA. Metode Crossword puzzle atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah teka-teki silang, dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif semenjak awal. Media crossword puzzle merupakan suatu media berbentuk kotak-kotak yang terdiri atas dua jalur yaitu mendatar dan menurun (Pratama and Sintia 2021).

Berdasarkan dari tabel di atas dapat juga diketahui bahwa hasil belajar kognitif materi IPA yang diperoleh siswa kurang pada beberapa siswa masih rendah sehingga diperlukan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Hasil belajar kognitif merupakan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Tingkatan kognitif meliputi mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dalam pembelajaran, hasil belajar kognitif dapat dilihat secara langsung melalui hasil tes yang diperoleh siswa. Proses pembelajaran dikatakan berhasil, jika hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa baik (tinggi). Begitu pun sebaliknya, jika hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa jelek (rendah) maka proses pembelajaran dinyatakan tidak berhasil. Oleh karena itu, guru harus menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa meningkat.

Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat siswa terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan yang kurang berminat dengan belajar (Ahmad and Tambak 2017). Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan pemilihan metode dan media yang dapat menciptakan ketertarikan dan perasaan senang bagi siswa, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran dapat diartikan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah di susun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Indiyanti and Nurlina2023).

## METODE PENELITIAN

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes latihan soal pilihan ganda dengan jumlah soal 10 (Pretest dan posttest) untuk mengetahui hasil belajar siswa sedangkan angket minat belajar digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran digital learning berbantu crosswors puzzle.

### a. Tes soal pilihan ganda (Pretest dan Posttest)

Pretest merupakan tes pada siswa yang dilakukan sebelum proses pembelajaran sedangkan posttes merupakan tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran.

### b. Angket

Penelitian ini menggunakan angket yang digunakan untuk mengumpulkan data minat belajar siswa.

Angket yang berisi tentang pernyataan-pernyataan yang menyangkut minat siswa terhadap mata pelajaran biologi dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis digital learning berbantu crossword puzzle . Instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, dalam Hulu and Telaumbanua 2022). Lembar angket minat siswa belajar ini juga akan berisi tentang pernyataan – pernyataan yang disusun mengacu pada indikator minat belajar siswa, indikator tersebut ialah: 1) Menunjukkan rasa kesenangan dengan adanya penerapan metode pembelajaran digital learning berbantu crossword puzzle terhadap mata pelajaran IPA, 2) Memiliki partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, 3) Memiliki kemauan dari dalam diri untuk belajar (tanpa adanya paksaan), 4) Menunjukkan perhatian terhadap mata pelajaran IPA. Angket dalam peneliti ini menyediakan beberapa pernyataan positif dan pernyataan negatif. Sedangkan untuk alternatif jawaban terdiri dari empat alternatif jawaban yakni: Sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa

*Pretest* merupakan tes pada siswa yang dilakukan sebelum proses pembelajaran sedangkan *posttes* merupakan tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran.

#### a. Analisis Data *Pretest*

**Tabel 1. Data Hasil *Pretest* Siswa Kelas VIII**

Perhitungan	Kelas
Jumlah Skor	5.177
Rata-rata	19.6981
Skor Tertinggi	75
Skor Terendah	35
Rata-rata kelas VIII A	47.256
Rata-rata kelas VIII B	55.6607
Rata-rata kelas VIII C	11.1321
Rata-rata kelas VIII D	32.7658
Rata-rata kelas VIII E	25.986

Dari tabel 1 diatas menunjukkan hasil data *pretes* atau kemampuan awal siswa di kelas VIII memiliki jumlah skor 5.177 dengan rata-rata 19.6981 dengan skor tertinggi 75 sedangkan skor terendah terdapat pada nilai 35, Namun untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak, homogen atau tidak, serta dilakukan pula uji-t. Berdasarkan hasil rata-rata setiap kelas VIII terdapat nilai tertinggi dan terendah yaitu nilai tertinggi terdapat pada kelas VIII B sedangkan untuk nilai rata-rata terendah terdapat pada kelas VIII C.

1) Uji normalitas data *pretest* kelas VIII

Suatu data yang dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ( $sig > 0,05$ ) dari data hasil uji SPSS 25 penelitian ini menunjukkan bahwa nilai kemampuan awal siswa pada pokok bahasan sistem Eksresi Manusia di kelas VIII berdistribusi normal dengan nilai sig ( $0,220 > 0,05$ ).

2) Uji Homogen data *pretest* kelas VIII

Data sampel dikatakan homogen jika nilai *signifikan*  $> 0,05$ . Dari data uji homogenitas penelitian ini menunjukkan bahawa nilai *signifikan* ( $0,885 > 0,05$ ), jadi data tersebut merupakan data yang homogen atau di sebut dengan data mempunyai nilai varian yang sama.

3) Uji-t data *pretest* kelas VIII

Dari data uji- t (*Independent Sampel T Test*) dapat diperoleh nilai signifikan sebesar 0,006 lebih kecil dari 0,05 ( $sig 0,006 < 0,05$ ) dari hasil uji data tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil kemampuan awal atau *pretest* yang signifikan pada setiap kelas, VIII SMP N 15 Kota Bengkulu.

*Pretest* diberikan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang akan diberikan sebelum diberikan metode pembeajaran *digital learning* berbantu *crossword puzzle* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional. Data hasil *pretest* dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 2. Data Hasil *Pretest* Siswa Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol**

Perhitungan	Kelas	
	Kontrol	Eskperimen
Jumlah Skor	1539	1578
Rata-rata	11,1321	55,6607
Skor Tertinggi	65	70
Skor Terendah	40	45

Berdasarkan tabel 2 diatas dilihat bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol, yang mana dilihat dari nilai rata-rata untuk kelas eksperimen yaitu sebanyak 55,6607 sedangkan nilai rata-rata untuk kelas kontrol yaitu sebesar 11,1321. Namun untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut homogen atau tidak.

1) Uji Normalitas Data *Pretest*

Berdasarkan dari uji normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* menunjukkan bahwa nilai kemampuan awal siswa pada pokok bahasan sistem Eksresi Manusia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, hal ini diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan nilai signifikansi sebesar (  $0,200 > 0,05$  ) yang berarti menunjukkan data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas Data *Pretest*

Data sampel dikatakan homogen jika nilai *signifikan*  $> 0,05$ . dari hasil uji data homogenitas diketahui nilai *signifikan* (  $0,662 > 0,05$  ), jadi data tersebut merupakan data yang homogen, maka data mempunyai nilai varian yang sama (homogen).

3) Uji Hipotesis *Pretest*

Dari hasil uji *-t Independent Sampel T test* dapat dilihat hasil uji t diperoleh nilai signifikan sebesar pada Sig. (2-tailed) yaitu 0,002 lebih kecil dari 0,05 (  $sig0,002 < 0,05$  ) dan daftar distribusi (df) = 54 sehingga dari tabel *pretest* diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

4) Uji Hipotesis *Pretest*

Dari uji-t *independent sampel t test* dapat dilihat hasil uji t diperoleh nilai signifikan sebesar pada Sig. (2-tailed) yaitu 0,002 lebih kecil dari 0,05 (  $sig0,002 < 0,05$  ) dan daftar distribusi (df) = 54 sehingga dari tabel *pretest* diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

**b. Analisis Data *Posttest***

*Posttest* diberikan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah diberikan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol serta untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *digital learning* berbantu *crossword puzzle* yang diberikan berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar biologi siswa di SMP 15 Kota Bengkulu. Data hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Data Hasil *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Perhitungan	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Jumlah Skor	1917	2552
Rata-rata	15,9607	79,8035
Skor Tertinggi	78	98
Skor Terendah	60	80

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dilihat dari nilai rata-rata untuk kelas eksperimen 79,8035 sedangkan nilai rata-rata untuk kelas kontrol 15,9607 sebelum melakukan uji hipotesis, data tersebut terlebih dilakukan uji normalitas untuk melihat apakah data

tersebut berdistribusi normal atau tidak dan uji homogenitas untuk melihat apakah data tersebut homogen atau tidak.

1). Uji Normalitas Data *Posttest*

Berdasarkan hasil uji data normalitas *One Sampel Kolmogorov* penelitian ini menunjukkan bahwa data nilai kemampuan hasil belajar siswa pada pokok bahasan sistem ekskresi manusia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal yaitu dengan signifikannya 0,188 lebih besar dari 0,05 ( $0,188 > 0,05$ ).

2). Uji Homogenitas Data *Posttest*

Data sampel dikatakan homogen jika nilai signifikan  $> 0,05$ . Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai kemampuan hasil belajar siswa pada pokok bahasan sistem ekskresi. Pada kelas eksperimen dan kontrol yang menggunakan metode pembelajaran *digital learning* berbantu *crossword puzzle* dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional mempunyai varians yang homogen diketahui dengan nilai signifikan ( $0,590 > 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (Homogen) jadi data tersebut merupakan data yang homogen.

3). Uji Hipotesis *posttests*

Berdasarkan data yang telah dianalisis pada tabel diatas hasil perhitungan SPSS Statistic 25 diperoleh nilai  $T_{hitung}$  sebesar -15.510. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran *digital learning* berbantu *crossword puzzle* terhadap hasil belajar biologi siswa pada pokok bahasan sistem ekskresi, harus diketahui nilai  $T_{tabel}$  dengan db sebesar 54 yaitu sebesar 2,003. Dari hasil yang didapat, diketahui bahwa nilai  $T_{hitung}$  lebih besar  $T_{tabel}$  ( $-15.510 > 2,003$ ) jadi  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Sedangkan pengambilan keputusan dengan nilai sig. sebagai berikut: berdasarkan hasil uji *Independent T-Test* dengan menggunakan SPSS 25 diketahui bahwa nilai sig. lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) ini berarti  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh metode pembelajaran *digital learning* berbantu *crossword puzzle* terhadap hasil belajar biologi siswa di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu.

## **Pembahasan**

### **1. Hasil Belajar Siswa**

Dari hasil penelitian ini di SMP 15 Kota Bengkulu terdapat pengaruh terhadap penerapan metode pembelajaran *digital learning* berbantu *crossword puzzle* di kelas eksperimen. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dilihat dari hasil data *posttests* siswa kelas eksperimen dan kontrol, bahwa di kelas eksperimen lebih unggul dengan jumlah nilai rata-rata 79,8035 sedangkan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 15,9607. Dan nilai data kemampuan awal seluruh siswa kelas VIII memiliki nilai rata-rata sebesar (19.6981) nilai rata-rata pada kelas

eksperimen, dengan skor tertinggi 90 dan yang terendah dengan nilai 80. Sedangkan dari kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 15,9607 dengan skor tertinggi 78 dan skor terendah dengan nilai 60. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, *crossword puzzle* juga dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, *crossword puzzle* juga dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran. Dengan menerapkan *crossword puzzle* membuat guru menjadi lebih kreatif dalam mengevaluasi pengetahuan siswa, menyiapkan materi, dan memancing keaktifan siswa dalam pembelajaran. Seperti yang diketahui bahwa begitu banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah strategi pembelajaran *crossword puzzle* ini sejalan dengan (Khardi 2017) “strategi ini lebih efektif digunakan ketimbang strategi yang lain dan strategi ini rata-rata peserta didik menyenangkan, aktif dan semangat” dan juga “Strategi ini memungkinkan peserta didik dapat belajar secara optimal karena menyenangkan dan menyerupai bermain tebak kata melalui teka-teki silang”. Apalagi *crossword puzzle* atau biasa kita sebut dengan teka-teki silang dan disingkat dengan nama TTS adalah sebuah permainan yang dimana terdapat kolom-kolom kosong yang nantinya akan diisi dengan beberapa pertanyaan mendatar dan menurun dan juga sudah tidak asing lagi.

## 2. Dekripsi Data Hasil Minat Belajar Siswa

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa ini berupa angket yang sudah dilakukan validasi dan di setujui oleh validator. Angket ini menggunakan pernyataan berjumlah 20 butir. Angket minat belajar diberikan setelah penerapan metode pembelajaran *digital learning* berbantu *crossword puzzle*.

**Tabel 4. Perhitungan Skor Angket Minat Belajar**

Perhitungan	Kelas	
	Kontrol	Eskperimen
Jumlah Skor	1594	2056
Rata-rata	73,79	91,78
Skor Tertinggi	83,75	98,75
Skor Terendah	61,25	87,5
Jumlah Siswa	27	28

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa minat belajar kelas eskperimen mempunyai rata-rata sebesar 91,78 skor tertinggi 98,75 dan skor terendah 87,5 Sedangkan minat belajar kelas kontrol mempunyai rata-rata sebesar 73,79 skor tertinggi 83,75 dan skor terendah 61,25.

### 1). Uji Normalitas Data Angket

Berdasarkan tabel uji Normalitas menggunakan uji *one-sampel Kolmogorov smirnov* test diatas didapat bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig 0,200 lebih besar dari 0,05 (0,200 >0,05). Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua data di atas berdistribusi normal.

## 2). Uji Homogenitas Data Angket

Setelah uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Berdasarkan tabel hasil uji homogeitas diatas dengan menggunakan uji *levene statistic* pada SPSS 25 dihasilkan nilai signifikan (0,885) yang artinya lebih besar dari 0,05 ( $0,885 > 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan minat belajar siswa mempunyai varian homogen.

## 3). Uji Hipotesis Data Angket

Dari data hasil uji-t *Indepent sampel t test* dapat dilihat hasil yang diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 (sig:  $0,000 < 0,05$ ), serta  $T_{hitung}$  20.567 dan diperoleh  $T_{Tabel}$  2,003 artinya  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$  ( $20.567 > 2,003$ ) maka dapat disimpulkan metode pembelajaran *digital learning* berbantu *crossword puzzle* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas eksperimen. Jadi  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## 4). Persentase Minat Siswa Terhadap Pembelajaran

Distribusi frekuensi minat belajar kelas eksperimen paling banyak berada pada interval  $>76,780$  sebanyak 17 siswa dengan presentase 60,71% selanjutnya pada interval 73,285-76,780 sebanyak 3 siswa dengan presentase 10,71% selanjutnya interval 69,79-73,285 sebanyak 6 siswa dengan presentase 21,43% dan yang paling sedikit interval  $< 69,79$  sebanyak 2 siswa dengan presentase 7,14%.

Sedangkan distribusi minat belajar kelas kontrol paling banyak pada interval  $<49,323$  sebanyak 16 siswa dengan presentase 59,26% selanjutnya pada interval 49,323-55,296 sebanyak 5 siswa dengan presentase 18,52% dan yang paling sedikit interval 55,296-61,296 sebanyak 2 siswa dengan presentase 7,41% dan interval  $>61,269$  sebanyak 4 siswa dengan presentase 14,81%.

## 3 Minat Belajar Siswa

Pada abad digital ini menjadi masa dimana proses pembelajaran dan pada semua aspek kehidupan saat ini sering berhubungan dengan media digital. Sebagaimana halnya pada pendidikan era digital ini menuntut pendidik memiliki keterampilan dalam mengoperasikan dan mengolah teknologi dalam aspek pembelajaran (Purnasari & Sadewo, 2021). Penggunaan teknologi pendidikan harus dimanifestasikan sebagai teknik guna meningkatkan kualitas pendidikan saat kemajuan seperti ini (Wacana Diponegoro 2016). Pembelajaran era digital menjadi hal yang harus mendapatkan perhatian lebih dari para reformis atau ahli pendidikan.

Saat ini penggunaan media pembelajaran digital merupakan salah satu media yang menarik perhatian bagi para pengeajar atau tenaga pendidik saat ini, sehingga penggunaan media pembelajaran digital

learning berbantu crossword puzzle ini dapat di jadikan sebagai salah satu referensi pemilihan media pembelajaran yang memanfaatkan media digital.

Berdasarkan hasil penelitian ini nilai rata-rata angket minat di kelas eksperimen sebesar 91,78 sedangkan minat belajar kelas kontrol mempunyai rata-rata sebesar 73,79. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dikelas eskperimen lebih besar di dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari penjelasan di atas bahwa metode pembelajaran *digital learning* berbantu *crossword puzzle* ini memberikan edukasi yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar karena dengan metode ini siswa lebih merasa senang karena berkaitan dengan era digital. Metode seperti ini merupakan metode yang tepat terumatama ketika saat baru mulai ya aktivitas sekolah belajar mengajar dari libur semester untuk membangkitkan kembali perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tentang Implementasi Metode Pembelajaran Digital Learning Berbantu Crossword Puzzle Pada Materi IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Siswa SMP N 15 Kota Bengkulu. Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa: Terdapat pengaruh metode pembelajaran digital learning berbantu crossword puzzle di SMP 15 Kota Bengkulu, sehingga terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Dan Terdapat pengaruh metode pembelajaran digital learning berbantu crossword puzzle di SMP 15 Kota Bengkulu, sehingga terdapat peningkatan terhadap Minat belajar siswa

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, M. Yusuf, and Syahraini Tambak. *Hubungan Metode Tanya Jawab Dengan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. no. 1, 2017.
- Indriyanti, Sri, and Laily Nurlina. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Ilmiah Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Teks Diskusi." *Educth: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, vol. 3, no. 1, 2023, pp. 48–56
- Khardi. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Whole Brain Teaching Dengan Pendekatan Quantum Learning APada Sub Pokok Bahasan Segtiga*. 2020.
- Nursanti. *Edufisika : Jurnal Pendidikan Fisika Volume 7 Nomor 2 , Desember 2022*. 2022.

- Sadewo, Purnasari &. *Modul Pratikum Problem Based Learning Untuk Pengaruh Digital Learning, Era Digital*. no. 1, 2021, pp. 1–7.
- Saputra, Wisnu. “Pendidikan Anak Dalam Keluarga.” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, vol.8,no.1,2021,pp.1–6,  
<https://doi.org/10.32923/tarbawy.v8i1.1609>.
- Siti nur hasanah, Mustakim, et al. *Implementasi TPACK ( Technological Pedagogical Content Knowledge ) Bagi Guru Bahasa Inggris Dalam Pembelajaran Bahasa Dengan Penggunaan BOT Telegram*. 2018, pp. 734–40.
- Supriyono,muhammad, et al, pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa .pp 21-34.
- Wacana, Satya, and Jl Diponegoro. *Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA Eka Rizki Widayanti Slameto*. 2016, pp. 182–95.
- Yanuar, Hanif Fadli, et al. *Literaksi : Jurnal Manajemen Pendidikan Social Cultivator : Tantangan Untuk Konsisten Pada Toleransi Dan Empati*. no. 01, 2023, pp. 45–49.